

効果音・環境音は著作物として保護を受けるのか（アニメ音響効果音データ事件）**【文 献 種 別】** 判決／知的財産高等裁判所**【裁判年月日】** 令和 5 年 3 月 14 日**【事 件 番 号】** 令和 4 年（ネ）第 10049 号**【事 件 名】** 不当利得返還、同反訴、損害賠償請求控訴事件**【裁 判 結 果】** 控訴棄却**【参 照 法 令】** 著作権法 2 条 1 項 1 号**【掲 載 誌】** 裁判所ウェブサイト

◆ LEX/DB 文献番号 25572739

東洋大学教授 安藤和宏

事実の概要

原告 X は、平成 18 年頃から平成 28 年 12 月 20 日まで、我が国のテレビアニメのうち約 35% の作品について、音響効果業務を請け負っている業界大手の音効会社である被告 Y の従業員として、アニメや映画などの映像に入れる効果音や環境音などを制作または選出し、付加する作業（以下、音響効果業務という）を担当していた。X は、当該作業に際して、音編集ソフト「プロツールズ」を使用し、Y が保有する効果音や環境音の音源データを使用して、音のピッチ（音程）を変えるなどしながら、編集した音源データを映像に貼り付けていた。なお、X が使用した Y の音源データは、(1) Y 社内の録音ブースで音を制作したり、屋外や屋内で収音マイクを使用して音を集めたりするなどして制作されたもの、(2) Y が音源の権利を保有する会社または個人に対して買取代金を支払い、半永久的な使用許諾を得たもの、(3) Y が音源の権利を有する会社または個人から使用許諾を受け、一定期間の使用許諾を得たものであった。

X は退職時に Y との間で、雇用契約の終了および Y が X に音響効果業務を委託する条件が記載された合意書を締結し、この合意書に基づいて、退職後も Y から音響効果業務を受託していた。しかし、X は、令和元年 5 月 9 日、合意書の締結過程において、Y の弁護士が X に対して、X が自ら新たに音を制作しても、それが Y の音源データの中のいずれかの音に類似すると、その新たな音の利用は著作権侵害になる可能性が高いと説明したため、やむなく合意書を締結したものであり、そ

の締結過程における Y の行為は X に対する不法行為を構成し、合意書は無効であると主張して、Y に対して、主的に損害賠償を、予備的に不当利得返還を請求した。第一審では X の請求が棄却されたために X が控訴した。控訴審では以下の通り判示して、X の請求を棄却した。

判決の要旨

「証拠……及び弁論の全趣旨によると、(1) Y 音源データは、爆発音だけでも約 2000 種類のものを含み、Y 取締役 B が音響効果業務で使用するハードディスクでは作業の効率化のため Y 音源データの一部を厳選して保存しているが、そのハードディスクに保管されている Y 音源データのデータ量でも約 194 ギガバイト、ファイル数 3 万 1000 個超となるなど、膨大な数の音源データで構成されていると認められ、このように多種多様な音で構成されていることからみて、個々の音源の中には個性的な特徴を有するものが多数含まれるとうかがわれること、(2) Y 音源データは、生音（人の手で音を作り出して収録した音）、シンセサイザーで合成した音等の効果音、環境音等からなるものであるが、シンセサイザーで制作される音については優に 100 を超える設定項目を設定しなければならないこと、生音で制作される音については制作の際の個人差が想定されること、屋外で録音した音については音の録音をするに適した場所、環境、時間帯等を探し出して選択し、録音した部分から不要となる部分を省く編集をしなければならないこと、同種の方法で制作された音同士を、あるいは、異種の方法で制作され

た音同士を掛け合わせて融合するなどして複雑な混成をさせていること、以上のことからして、単に発生している音を録音するという機械的作業により制作され音が保存されているではなく（ママ）、その制作に当たって創造性を発揮させる余地が十分にある音が保存されていること、(3) 上記のような単純とはいえない難い作業に基づいて制作されるほか、アナログ機材で様々な融合や設定をしてできた音であるのにその設定等が不明で、現在どのようにして制作するかも分からない再現不能な音源も多いことから、偶然に同一の音が再現される可能性は低く、世上耳にすることのある、ありふれた音そのものとは構成が異なること、(4) Y音源データのうち、少なくとも半分は上記のような制作過程によってYが制作したものであること、(5) 1音源の長さは、数秒程度のものであれば、1分以上に及ぶものもあって、制作作業の過程で思想又は感情の表現を込め得る程度の長さのものも含むことが認められる。

以上によれば、Y音源データの中の個々の音のみであっても、幅のある表現の中から選択され、その表現に個性の発露を認め得る音も決して少なくないものと認められ、そのようにして制作された音には創作性を認める余地があるといえ、一律に効果音の著作物性を否定できるものではないし、著作物性のある音がごくわずかであるともいえない。そして、Xは、Y在職中に被告音源データを用いて音響効果業務を行っていたのであるから、Y音源データに含まれる音と同一の音あるいは類似の音を制作した場合には、明らかに依拠性が認められ、あるいは容易に依拠性を認め得るのであるから、Y音源データに含まれるいずれかの音と同一の音を利用し、あるいは類似の音を制作して利用した場合でも、YのY音源データについてXによる少なくとも複製権又は翻案権の侵害が成立する可能性は否定できないといえる。」

判例の解説

一 はじめに

効果音とは、その場面の状況や登場人物の心理を表す音であり、現実には存在しない物や現象などを表現するために、独特な音を用いる場合もある。たとえば、ドラゴンボールのかめかめ波やサスペンス映画で流れる登場人物の心臓音などは典

型的な効果音である。一方、環境音とは、環境、つまり自分の周りの空間から聞こえてくる音であり、具体例としては、風や雨の音、車の走行音、ハイヒールのコツコツ歩く音、物がゴトンと落ちる音などが挙げられる。

映画やアニメ、ゲームといった映像コンテンツを制作する場合、完成した映像に音声、BGM、効果音、環境音を入れる作業が必要となる。通常、音声の吹き込みは声優が、BGMの制作は作曲家が、効果音や環境音の作成・収録は音効会社が担当する。音響効果業務に際し、本件のように、音効会社の従業員が自ら効果音や環境音を制作することもあれば、他社からライセンスを受けた音源を使用することもある。

本件では、XがYを退職する際に、Yの弁護士からYは保有する音源データの著作権を有し、Xが当該音源データに類似する音を新たに制作すると、Yの著作権を侵害する可能性が高いと説明されたため、独自に音響効果業務を顧客から請け負うことができないと考え、やむなくYと合意書を締結したと主張している。合意書によると、YがXに音響効果業務を再委託する際の手数料は、Yが顧客から受領する業務委託料の7割であり、実際に音響効果業務を担当するXにとって、受け入れがたい条件であったことは容易に想像できる（評記者の実務経験上、手数料の相場は1～3割である）。

本判決の理由付けおよび結論には大いに疑問がある上に、効果音と環境音の著作物性が争点となった最初の裁判例であり、さらには実務上、効果音と環境音は原則として、著作物としての保護を受けないと考えられているため、本判決が実務に与える影響は少なくない¹⁾。本件は公序良俗違反、優越的地位の濫用、暴利行為を含め、多くの争点が存在するが、本稿では効果音と環境音の著作物性という争点に絞って解説する。

二 検討

1 本判決の理由付け

著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」（著作権法第2条1項1号）をいう。そして、創作性とは、「筆者の何らかの個性が発揮されていれば足りる」と解されている（東京地判平14・4・15判時1792号133頁）。また、あり

ふれた表現は個性の表出とはいえないため、創作性が否定される。さらに、表現の選択の幅が狭い場合は、個性が発揮しにくく、あるアイデアを表現しようとする、他人の表現と似たようなものになってしまうため、創作性は否定されやすい。

本判決は、上記の判決の要旨で引用した通り、(1)から(5)までの理由を挙げて、Yの音源データは「幅のある表現の中から選択され、その表現に個性の発露を認め得る音も決して少なくないものと認められ、そのようにして制作された音には創作性を認める余地があるといえ、一律に効果音の著作物性を否定できるものではないし、著作物性のある音がごくわずかであるともいい得ない」として、「効果音等の音源は、思想感情の創作的表現である著作物には該当しないから、著作権保護の対象にはなり得ず、Yの弁護士の前記説明内容は虚偽であった」というXの主張を退けた。しかし、その理由付けは、以下に述べるように説得力に欠け、理解し難いものが多い。

まず、理由(1)では、Yの音源データが多種多様な効果音や環境音から構成されていることを根拠に、約2000種類の爆発音を例にして、一つ一つの音源には作成者の個性が認められるものが多数含まれていることがうかがわれると判示している。確かにYの音源データに約2000種類の爆発音が含まれているという事実は、他者は異なる爆発音を作成する余地が十分にあることを示すため、そのような爆発音に著作権を認めても、文化の発展に支障を来すおそれはないかもしれない。

しかしながら、表現の選択の幅が広いことは、直ちに作成者の表現に創作性があることを意味しない。あくまでも表現に個性が表出されていなければならないのである²⁾。たとえYが2000種類の爆発音を保有していたとしても、その爆発音がありふれたものであれば、著作物性は認められないことになる。

事実、一般的に爆発音は非常に短いため(1～2秒)、ネットやCDで公開されている多数の爆発音を聞き限りでは、Yの音源データには一般人には容易に区別がつかないような音源が多数を占めていると思われる。「音の大きさ」、「音の高さ」、「音色」の3つを「音の三要素」というが、これらの要素を微妙に変えることによって、多数の類似音を生み出すことができる。このような似通っ

た音源一つ一つに著作権を認めると、権利が錯綜し、紛争が多発するおそれがある。

次に理由(2)では、シンセサイザーで制作される音について、優に100を超える設定項目を設定しなければならないことを著作物性が認められる根拠にしている。しかし、そもそも映像から流れる効果音がそのような複雑な工程を経て制作されたシンセサイザーの音であることは知る由もない。音から知り得るのは、結果として得られた音の内容だけである。したがって、効果音や環境音の創作性は、作業の複雑性や用いられた手法により判断するのではなく、あくまでも音そのものに表れた表現から判断すべきである。

また、收音マイクで収録した環境音について、「録音した部分から不要となる部分を省く編集」を著作物性が認められる根拠にしているが、雑音は誰でも同じように特定できるため、雑音を除去する行為に、作業担当者の創作性が発揮されるとは思えない。このように本判決は完成した音自体ではなく、効果音や環境音を制作する過程を重視しているが、これは額に汗した労力の成果を保護することが著作権法の目的と考える「額に汗の理論」に通じるものであり、受け入れることができない³⁾。

さらに理由(3)では、アナログ機材で制作した音源について、「再現不能な音源も多いことから、偶然に同一の音が再現される可能性は低い」ことを著作物性が認められる根拠にしている。しかし、音を著作物として保護すると、類似音にまで著作権が及ぶため、似たような音を制作すると、依拠性が認められる限り、著作権侵害になりうる。また、再現不能な音源が多いのであれば、あえて著作権による保護を与えなくても、レコードの著作権隣接権による保護で十分ではないのかという疑問が生じる。

なお、理由(4)はYの音源データの少なくとも半分はYが権利を保有していることを示すものであり、Yの音源データに著作物性が認められる根拠とはなり得ない。ただし、理由(5)だけは、「1音源の長さは、数秒程度のものであれば、1分以上に及ぶものもあって、制作作業の過程で思想又は感情の表現を込め得る程度の長さのものも含むことが認められる」という妥当かつ適切な判示をしている。

2 効果音や環境音が著作物として保護される場合の弊害

効果音や環境音が著作物として保護されると、その保護範囲が問題となる。効果音や環境音の表現上の本質的な特徴とは、どのような音を指すのか。また、この場合、効果音や環境音の制作者には著作人格権が認められるので、無断で音を改変すると、同一性保持権の侵害になるおそれがある。本件のように、音響効果会社は映像に合わせるために音を加工することが多く、効果音や環境音の制作者に著作人格権が付与されると、同一性保持権にかかる紛争の発生が予想される。さらに彼らには氏名表示権が与えられるため、クレジット表記の問題が発生するだろう。

これまででは、音効会社が他人の効果音や環境音に似せて制作した音を映画やゲームに使用しても、問題にはならなかった。管見の限り、そのような紛争事例を聞いたことがない。しかしながら、今後はこの判決を根拠にして、効果音や環境音の制作者が「アニメに使われている爆発音が私の制作した爆発音に似ている」などと主張して、アニメ会社を訴える可能性がある。結果として、実務上、映画会社やゲーム会社、アニメ会社、テレビ局などは大きな訴訟リスクを抱えることになる。

さらに本判決ではシンセサイザーで制作される音にも著作物性が認められようと判示しているため、音楽業界にも大きな影響を与えるおそれがある。たとえば、他人の楽曲をカバーする場合、オリジナルのシンセサイザーの音を再現して演奏することが多いが、本判決によると、オリジナルの音を制作したシンセサイザーの奏者またはプログラマーの著作権を侵害することになりかねない。著作権管理事業者である JASRAC や NexTone は、効果音を管理していないので、許諾を得るためには大きな取引コストがかかることになる。

三 おわりに

本件の紛争は、Y の弁護士が X に対して、効果音や環境音は著作物として保護を受けるため、Y が保有する音源データに類似する音を新たに制作すると著作権侵害になる可能性が高いと説明したことに端を発している。X と Y が締結した合意書には、X が受託した音響効果業務の成果物の所有権および音源の著作権は Y に帰属すると記載されており、音源の著作隣接権に関する記述が一切な

い。つまり、Y (または Y の弁護士) は、著作権法上、音源データはレコードとしての保護を受けることができるということを知らなかった可能性が極めて高い。

このような事情があるにもかかわらず、本判決では理解し難い理由を列举して、X の主張を退けた。おそらく裁判所は、最初に合意書が有効であるという心証を形成し、その結論を根拠づけるために、効果音と環境音の著作物性について強引な理由付けをしたのであろう。そうであれば、本判決はあくまで本事件の特殊な事情の下での判断に過ぎず、先例的価値は高くないといえそうである。とはいえ、判決が実務に及ぼす影響を考慮すれば、裁判所は判決の射程を意図的に狭める説示もできたと思われる。

長年、音効ビジネスに関わっているが、効果音や環境音を著作物として保護すべきという要望や主張は聞いたことがない。おそらく、効果音や環境音はレコードとして保護すれば十分であり、著作物として保護する場合に生じる弊害の方がはるかに大きいからであろう。したがって、本判決により、効果音や環境音が過小生産になり、映像ビジネスの発展に支障が生じることを大いに危惧せざるを得ないのである。

●——注

- 1) 橋本阿友子「ゲーム効果音の保護の可能性について考える——すぎやまこういち先生を偲びながら」は、「実務では、“効果音”には著作権はないと認識されているようです。アニメ業界において、“効果音”が音響制作会社によって使いまわされていたという歴史がゲームに引き継がれている背景もあるそうで、事実、既述のとおり JASRAC 登録がなされているケースもほぼ見当たりません。」と指摘している。<https://www.kottolaw.com/column/211029.html> (2023 年 9 月 19 日閲覧)
- 2) 前田哲男『『思想・感情の創作的な表現』とは何か』コピーライト 599 号 (2011 年) 12 頁は「客観的には表現の選択の幅がある中から、主観的に一つを選択した場合には、その選択が技術的な観点などから一義的に決まるものではなく、かつ、『ありふれたもの』でないならば、機能的・実事的著作物においても、何らかの『個性のあらわれ』があると評価してよいのではないかと述べている。
- 3) 額に汗の理論については、山本隆司『アメリカ著作権法の基礎知識〔第 2 版〕』(太田出版、2008 年) 28～29 頁を参照のこと。