

今年11月にフリーランス法が施行されました。この新法はしっかりと学んでおく必要があります。知的財産権に加え、新法にまつわる適正な取引についての知識を身に付けることが、デザイナー自らの権利と経営環境を守る矛と盾となります。依頼者から見ると、デザイナーは「作家」と「職人」に区別されることがありますが、後者は値引きや低予算を強いられるなど、軽んじられる傾向があるように感じます。AI 共存の現代こそ、職能の社会的ステータスの確立に向けて、共闘して歩みたいものです。

JAGDA 創作保全委員会 副委員長 植木 誠

C NOTE

JAGDA
創作保全委員会
Report 2



発行日/2024年12月20日

企画・編集/JAGDA 創作保全委員会

編集長/味岡伸太郎

編集委員/藤崎知子 植木 誠 梶 友宏 葛本京子

北川裕子 瀧脇大典 田中雄一郎 本田未禧

近藤直樹(事務局)

監修/前原一輝(弁護士)

デザイン/味岡伸太郎

テキスト/北川裕子

Web/藤崎知子

C_NOTE ログタイプ/田中雄一郎

イラストレーション/宮田香里

印刷・製本/株式会社シナノ

発行所/公益社団法人日本グラフィックデザイン協会 (JAGDA)

〒107-6205 東京都港区赤坂 9-7-1 ミッドタウン・タワー 5F

TEL: 03-5770-7509 FAX: 03-3479-7509

jagda@jagda.or.jp

<https://www.jagda.or.jp>

JAGDA

公益社団法人日本グラフィックデザイン協会

Dec-Mar

2024-2025

2

Copyright
Protection



目次

著作権の基礎知識 2

著作権 Q&A 4

デザイナーのための判例解説

釣りゲーム事件 6

知財権セミナー情報 8

知財権 TALK

顧問弁護士から見た

JAGDA の過去現在未来(後編) 10

創作保全委員会の活動報告 15

表紙

JAGDA TOHOKU 2024

in YAMAGATA

知財権セミナーポスター

Design: Yoshida Katsunobu

JAGDA

公益社団法人日本グラフィックデザイン協会

JAGDA 創作保全委員会 Report

C NOTE

TOHOKU 2024

JAGDA
TOHOKU
2024
in
YAMAGATA

YAMAGATA

JAGDA
TOHOKU
2024
in
YAMAGATA

JAGDA

TOHO

2024

1. 夏目漱石『坊ちゃん』の場合

著作者とは、著作物を創作した人のこと。著作権は、著作者に認められる権利を指す言葉ですが、著作者と著作権者は必ずしも一致するわけではありません。著作権は、著作者人格権と著作財産権に分かれており、著作者人格権は著作者の一身に専属する権利で、他の人に譲渡できず、著作者が亡くなれば消滅します。一方、著作財産権は、譲渡や相続の対象になる権利です。「著作権」という言葉には2つの使われ方があり、著作者人格権と著作財産権の両方を兼ねた包括的な意味の著作権を指す場合と、狭い意味で著作財産権だけを指す場合があります。著作権者といえば、一般に著作財産権を持つ人のことを言います。



夏目漱石の作品を例にすると、漱石が『坊ちゃん』を書いた途端に著作権が発生しますから、当初は夏目漱石が『坊ちゃん』の著作者であり、著作権者です。ところが何らかの理由で漱石が『坊ちゃん』の著作財産権を岩波書店に譲渡したとします。そうすると、生前の漱石は『坊ちゃん』の著作者ではありますが、著作権者ではなくなります。ただし、著作者人格権は漱石に残ったままです。あるいは譲渡せずに漱石が亡くなった場合、著作財産権は相続の対象になりますから、妻である鏡子さんが相続した場合には、著作者は夏目漱石、著作権者は夏目鏡子と分離します。

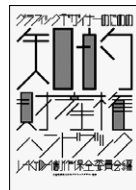
2. 職務著作の著作者

『坊ちゃん』は非常にシンプルなケースですが、単純にいかない例がいくつかあり、そのひとつが職務著作です。例えば新聞社の記者あるいはカメラマン、テレビ局のディレクターといった従業員が創作したときの著作者は誰か?という問題です。著作者が従業員であるとする、新聞社やテレビ局は、著作財産権をその従業員から譲渡された場合でも、著作物を改変し、分割し、編集して自由に利用するには、いちいちその従業員の著作者人格権上の許諾が必要になります。もちろん出来上がったものを二次的に利用する際にも、従業員の許諾が必要となり、これでは社業が円滑に進みません。

そこで1970年の著作権法改正で、第15条に職務著作の規定が設けられました(*1)。上司の指示に従って行なう職務上の創作行為については、単純労働に過ぎない場合は当然として、一定の要件(15条の規定)を充足する場合には、従業員は著作者ではなく、雇用している法人が著作者であると規定されました。これはデザイン会社でいえば、一定の要件があれば、従業員であるデザイナーがイラストを描き、会社がクライアントに提供する場合の著作者は、デザイナー本人ではなく、デザイン会社という法人である、ということです(*2)。これは世界の立法例で見ても、極めて独特な日本独自の規定だと解されています。

*1 著作権法第15条/法人その他使用者の発意に基づきその法人等の業務に従事する者が職務上作成する著作物で、その法人等が自己の著作の名義の下に公表するものの著作権は、その作成の時における契約、勤務規則その他に別段の定めがない限り、その法人等とする。

*2 著作権法15条には「勤務規則その他に別段の定めがないこと」という条件が付されているため、労働組合が団体交渉を行なうなどして、個々の労働者、制作者を著作者にすべきとの主張が通り、それが就業規則に明記されれば、15条の規定よりも優先される。



グラフィックデザイナーのための知的財産権ハンドブック/全国各地で開催しているJAGDA知財権セミナーの内容を再構成し、まとめたもの。JAGDAオンラインショップから紙の書籍を購入またはPDF版を無料ダウンロードできます。

Q クライアントと契約を交わすときのポイントは何ですか？

A 権利の帰属、使用の条件（利用範囲や期間）、料金を合意の上、明確に文書化しましょう。

とかく、グラフィックデザイナーには、金銭的なこと、契約のことなどが苦手な人が多いようですが、デザイナーとクライアントとの約束の内容は、何らかの形で文書化しておく必要があります。文書のタイトルはあらたまった「デザイン制作契約書」でなくても、「合意書」、「確認書」、「覚書」でかまいません。双方が記名押印することが基本ですが、デザイナー側が作った見積書や工程表などの書面にクライアント側から承認印やサインをもらっておくだけでも、合意を証する書面として有効です。

このように、制作に関する基本的な事項が協議され、クライアントがこれを認めたことが文書で明らかにされていれば、トラブルが起きても、証拠がないという理由で泣き寝入りをする危険性が低くなります。

クライアントや代理店と契約を交わす場合は、次のポイントに注意しましょう。



1 権利の帰属について

制作したデザインの著作権が、デザイナー（著作者）とクライアントのどちらに帰属するのかを決めます。まず、著作権がデザイナーに帰属すると取り決めた場合、デザイナーはクライアントに対し、著作物の一

定の範囲内の独占的な使用について許諾をします。例えば、「デザインの著作権はデザイナーに帰属するが、クライアントはそのデザインをポスターとして独占的に使用することができる」といった取り決めをするわけです。

他方、著作権をクライアントに移転する場合、全ての権利（著作財産権）を移転することもできますが、権利の一部（例えば複製権のみ）を移転することも可能です。ただし、著作権を全て移転した場合でも、特別に合意しない限り、作品を翻案・変形して二次的著作物とする権利は、デザイナー側に残されます。また「著作者人格権」は移転の対象ならず、デザイナーに残ります。このため、たとえ著作権がクライアントに移転されていても、クライアントがデザイナーに無断で作品を改変して他の目的に利用した場合は、翻案権や著作者人格権の侵害になります。

2 使用条件について

著作権を移転しない場合、クライアントはその著作物を合意による「使用許諾」の範囲内や期間内でしか利用することができません。あらかじめ使用範囲や期間を取り決めておけば、もしそれ以外に使われた場合には、使用の中止や別途デザイン料金を請求することができます。

3 デザイン料金について

具体的な金額は別として、考え方としては、デザイナーが著作権を移転せずにクライアントに使用許諾をする場合よりも、著作権をクライアントに移転する場合のほうが、デザイン料金の総額は高くなります。使用許諾の場合も、許諾する範囲が広く、期間が長いほうが金額はより高くなります。

金額が決まれば、デザイン料金の具体的な支払条件（支払日や延滞した場合の処理など）についても取り決めをしておきましょう。



グラフィックデザイナーのための本1 著作権 Q & A
 /グラフィックデザイナーが身につけておきたい著作権知識をまとめた一冊です。この記事は本書から抜粋した内容を転載しています。JAGDA公式サイトからダウンロードできます。

原告作品(*1)
東京地裁平成24年2月23日判決文より引用



携帯ゲーム画面の類似性について
東京地裁平成24年2月23日判決、知財高裁平成24年8月8日判決(釣りゲーム訴訟)

今回は、携帯電話用ゲーム画面のデザインの著作権が争われた訴訟をご紹介します。

原告はGREEです。「釣り☆スタ」(原告作品)というゲームを配信していました。被告はDeNAで、同社は「釣りゲータウン2」(被告作品)というゲームを配信していました。原告は、被告作品が原告作品に類似しており、原告の著作権を侵害すると主張して提訴しました。多数の争点がありますが、今回は、両作品の魚引き寄せ画面のデザインを取り上げます。上記の画像(*1)をご覧ください。

この裁判の結果ですが、地裁は原告の請求を認め、知財高裁(知的財産高等裁判所)は原告の請求を棄却しました。結論を分けたのは、両作品の共通点(*2)について「創作性のある表現」と判断したか否かです。地裁は、両作品の共通部分について、原告作品の

*2 東京地裁は、①水面のみを画像として、水平方向の視点から描いている、②画面内に三重の同心円を描いている、③背景が薄暗い青で、左右両端に岩陰が描かれ、水草、他の生物、気泡等は描かれていない、

被告作品(*1)
東京地裁平成24年2月23日判決文より引用



制作者の個性が強く表れている(つまり、「創作性のある表現」である)と評しました。これに対し、知財高裁は、両作品の共通点は、表現それ自体ではない部分又は表現上の創作性がない部分にすぎず、また、その具体的表現においても異なると判断しました。

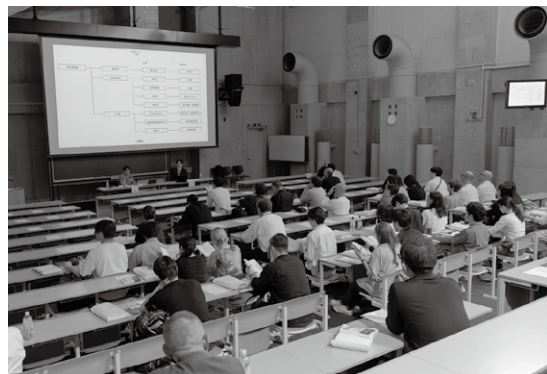
「創作性のある表現」という言葉は抽象的でわかりにくいところがありますが、逆の場合を思い浮かべることで理解しやすくなります。「創作性がない」というのは、誰が表現しても同じような表現になり、個性が発揮されていないものをいいます。また、「表現ではない」というのは、「アイデア」に留まっていることをいいます。テーマ、コンセプト、モチーフなども「アイデア」に含まれます。

今回の裁判において、被告の勝因は、被告作品をデザインする際に、共通部分をアイデアや創作性のない部分に留めたこと、具体的表現において、原告作品と異なる要素を多く付け加えたことがあります。このような方針は、皆さんが実際にデザイン制作をする際の参考になるのではないかと思います。

④水中に一匹の黒色の魚影と釣り糸を描いている、⑤背景が静止している、⑥同心円の一定の位置に魚影がある場合にボタンを押すと引き寄せやすくなるなどの共通点があると認定しました。



前原一輝 / 1983年生まれ。2006年、東京大学法学部卒業。2009年、山梨学院大学法科大学院卒業。2011年、弁護士登録。2012年より麹町パートナーズに所属し、多数の著作権事件(出版、映画、スマホゲームその他)に関わった。近年は、インターネット上の著作権問題も多く扱う。2023年5月から高樹町法律事務所にて主に著作権法に関する業務を行なう。一方「JAGDA著作権セミナー」等で講師を務める。YouTubeで著作権に関する動画を配信(チャンネル名「弁護士前原一輝の著作権講座」)



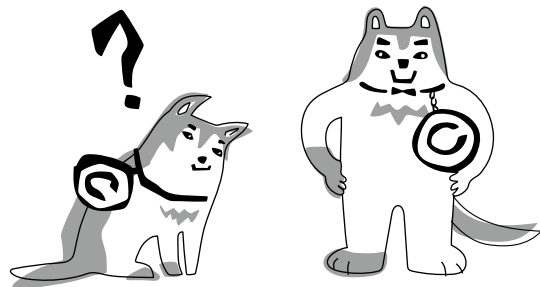
コロナ禍の影響を受けて、2019年以来5年ぶりとなったJAGDA東北ブロック大会がJAGDA山形の主催によって開催され、地元をはじめ東北各県から多くの参加者が集いました。第1部は前原弁護士と藤崎委員長による知的財産権講座の基礎編、第2部は講師に永井一史JAGDA新会長を迎えて「コンペティションから考える著作権とデザイン」をテーマにトークセッションを展開。昨今、デザインの領域でも進出が目覚ましい生成AIに話が及ぶと、永井会長は「TikTokなどで人気の動画制作をしている若い人に話を聞くと、彼らには例外なく、まず作りたい世界があって、その見えているイメージに向かってAIを上手く利用している。生成AIの力を借りる場合も、まずは作りたい世界があることが大切」、前原弁護士は「他人の作品を気軽にコピーすることがAIによって簡単にできてしまうが、それでは文化の発展につながらない。自分のクリエイティブな表現のためのツールとしてうまく活用してほしい」と指摘。デザイナーの仕事を効率化させる一方、著作権問題など不安要素も多い生成AIとの付き合い方について意見が交わされました。第3部は、タイポグラフィのデザインをテーマに、味岡伸太郎副委員長が登壇。かな書体「小町・良寛」以来40年以上のキャリアを振り返りながら、「デザイナーは先人の仕事に敬意を払うことを忘れてはいけない」と締めくくりました。



名古屋の中心地・栄にあるナディアパークは、デザイン都市・名古屋を象徴するスポット。デザインセンタービル内の「INNOVATOR'S GARAGE」にて、ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会、国際デザインセンター (IdcN)、JAGDAの主催による知財権セミナーを開催しました。第1部は、前原一輝弁護士と藤崎知子JAGDA創作保全委員長によるトークセッション「コンペティションを通して著作権を学ぼう」。第2部は「より良いデザイン環境のために」と題し、東京2020オリンピックのスポーツピクトグラムをデザインしたことで知られる廣村正彰さんを迎えて鼎談を行いました。定員60名の会場は、木製ソファやボックスシートなども含めてゆったりと構成され、一般的には少しハードルを感じる法律を軸にしたセミナーながら、くつろぎやすい雰囲気の中で、和やかに対話が進みました。コンペティションの審査員を務める機会の多い廣村さんからは、「同じ作品がクリエイティブディレクター、デザイナー、イラストレーターなどからそれぞれ出品されるケースが見受けられるが、それは良い結果になりづらい」とのアドバイスも。チームで協働することの多いデザイナーにとって、クライアントに対してだけでなく、仕事仲間との関係においても権利を巡るトラブルを避けるため、法律の知識とともに大切なコミュニケーションの重要性についても話が及びました。

岡邦俊／1937年、東京生まれ。東京大学文学部卒。NHK勤務報道番組制作を経て、1969年4月弁護士登録第2東京弁護士会。1997年～2007年、著作権法学会理事。2009年～2017年3月、映画倫理委員会委員。JAGDA設立翌年の1979年より現在まで顧問弁護士を務める。

*1著作権法第27条・28条／変形や翻案など二次的著作物に関する権利。著作権譲渡の際、第27条又は第28条に規定する権利が譲渡の目的として特掲されていないときは、これらの権利は、譲渡した者に留保されたものと推定する。という著作権法第61条第2項があるが、これを特掲すること、著作権とともに二次的著作物に関する権利を奪い取るデザイナーにとって不利益な契約が横行している。



して変形・翻案権の問題です。現在のクライアント側は、とにかくデザイナーから作品が納められたら、その著作権を変形・翻案権を含めて譲渡させる契約にする、というのが大多数の意見であり、契約例となつてしまっています(*1)。これはデザイナーの命を奪うような行為です。例えばリンゴジュースのパッケージデザインを発注したメーカーが、その著作権を譲渡してほしいと考えるのはやむを得ない面があります。また、デザイナーが著作権を持っていたとしても、同じデザインを他社のパッケージに使うことはできませんから、著作権を保持していても実益はあまりありません。汎用性のあるキャラクターなどと違って、グラフィックデザインの領域の作品は、基本的にクライアント以外が使えるものではありません。制作過程でクライアントと丁寧なディスカッションを重ねて出来あがっていく場合も多いでしょうから、著作権をクライアントに譲渡すること自体は問題ないだろうとも思います。

しかしながら、変形・翻案権まで渡してしまうとなると、先程の例で言えば、今後リンゴをパイやオレンジに変更したり、ジュース以外に転用する際にも、メーカーが勝手に元のデザインを変更して使えることになってしまいます。それは少なくともデザイナーの経済的な利益を損なうことになりま



岡 邦俊 氏

TALK.3 グラフィックデザインの著作権は誰のもの？ デザイナーの命を奪う、27条・28条問題。

味岡 JAGDAの歴史のなかで、デザイナーの環境は変化したでしょうか。

岡 私は現在、JAGDA顧問弁護士として最後の仕事のつもりでデザイン制作契約のハンドブックを執筆しています。その準備のためにこれまでの資料を読み返してみると、1980年から90年にかけては、右肩上がりだった日本経済と同じように、デザイナーの地位もデザインの重要性もどんどん高まっていった時代でした。1983年に作られたJAGDA料金表でも、その勢いが表れていて、料金の算定方法もこちらが決める、著作権に関する基本的な考え方についても、デザイナーの地位の確立、権利保護という立場が、はっきりしていました。あれから40年が経過した今、やはり状況が変わっています。日本経済も上昇から停滞に転じていて、グラフィックデザインも似た運命を辿っているのだらうと思います。

味岡 当時と比べて、現在グラフィックデザイナーの権利は守られていると思われませんか？

岡 はっきり言って守られていません。それは主と

*4 共同著作物の定義／2人以上の者が共同して創作した著作物であって、その各人の寄与を分離して個別的に利用することができないものをいう(著作権法第2条第1項第12号)。各人の寄与が創作性のあるものである必要があり、企画を立てただけ、指示通りに作業しただけ、といった程度では共同著作者になり得ない。

*5 共有著作権の行使／共同著作物の著作人人格権の行使には、権利者全員の合意が必要(信義に反してその合意の成立を妨げることはできない)(著作権法第64条)。また、著作財産権の持分の譲渡や質権の設定にも全員の合意が必要となる(著作権法第65条)。

TALK.4

岡弁護士からの提言。

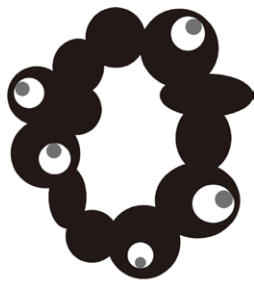
これからのデザイン界のために。

味岡 グラフィックデザイナーの権利を守るために、これからどのように行動するべきでしょうか。

岡 すでに述べましたように、デザイナーが著作権を留保していたとしても実益はないので、それよりもクライアントの便宜のために著作権を移転すること自体は止むを得ない、但し、二次的な変形・翻案権は譲らないようにしましょう、という方針が考えられます。しかし、いまや著作権を譲る場合には、変形・翻案権が当然のように含まれる、という条件が押し付けられているのが現状です。27条・28条問題や著作人人格権不行使特約など、デザイナー側がここまで押し込まれている現状を思うと、著作権は譲らない、という原点回帰も視野に入れ、運動方針を決めるべきではないかと私は思っています。

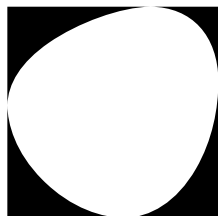
味岡 写真家や脚本家など他の著作者団体では、そもそも著作権は譲渡しない、譲渡する前提がない、という考えが基本で、著作権関連のシンポジウムに参加すると、著作権は譲ってもよいという立場は非常に少数派なのだということがわかりました。

岡 グラフィックデザインの制作物の場合、汎用性の問題や、作る過程でクライアントと深く協働していることなどから、デザイナーが著作権を100%保持するところからスタートすると、どうしてもクライアントの異論、反論、不快感などを生むことになります。ですから密接にクライアント側と意見を寄せ合って制作したような場合は、著作権を共有(*4)することからスタートしてもいいのかもしれませんが。その方がクライアントも理解しやすいでしょう。著作権が100%制作者に帰属する形でなくても、共有権は非常に強いので、お互いの合意がなければ勝手なことではできません(*5)。



OSAKA, KANSAI, JAPAN
EXPO
2025

大阪・関西万博の
ロゴマーク採用案
(D:シマダタモツ)



JAPAN
EXPO 2020 DUBAI

ドバイ国際博覧会 日本館の
ロゴ・シンボルマーク採用案
(D:増田豊)

し、人格権を害することにもつながります。ところが残念ながら、変形・翻案権まで含めて著作権を取得するのが当たり前、という方向に押し流されてしまっているのが現在の風潮です。

味岡 デザイナーの権利を守るために、これから我々はどうしていくべきでしょうか。

岡 現状を正しく把握した上で、27条・28条の問題にどう対処していくか、この点がJAGDAの一番の運動課題であると思います。幸いにして、ドバイ国際博覧会日本館のロゴ・シンボルマーク(*2)や、大阪・関西万博ロゴマークの応募要項について、当初はどちらも変形・翻案権含めての著作権譲渡、さらに著作人人格権不行使特約(*3)まで条件に入れたオファーだったのを、JAGDA創作保全委員会が非常に丁寧に対応して、撤回させることに成功しました。ドバイの件では窓口は電通でしたが、実質的なクライアントは日本政府であり、それを相手にしながらデザイナーの権利を勝ち取ったのは本当に素晴らしいことです。理事会での報告を聞いて、私は涙が出るほど嬉しいと申し上げました。これはJAGDAの輝かしい成果であり、こうした実績を積み重ねていくことが重要だと思います。

*2 2020年ドバイ国際博覧会日本館ロゴ・シンボルマークの応募要項への提案／当初の応募要項案には、第27条・28条の権利を含めた著作権譲渡が明記されていたが、シンボルマークの立体化・キャラクター化など二次的利用の権利もクライアントに移転されるため、特権を削除。同一性保持権、商標調査、デザイン報酬についてもJAGDAのガイドラインに沿う形に修正を要請し、合意された。*詳細は「グラフィックデザイナーのための知的財産権ハンドブック」参照

*3 著作人人格権／公表権、氏名表示権、同一性保持権から成り、著作者の精神的利益を守るための大切な権利。著作人人格権は著作者の一身に専属するため、譲渡や放棄ができない。そのためクライアント側が「不行使」を確約する条件を付けることがある。

いま準備中のデザイン制作契約ハンドブックでは、制作物の著作権はデザイナーに帰属することを原則としながら、クライアントは、「発注内容」の範囲内で制作物を利用するかぎり、著作権（変形・翻案権を除きます）の無償の譲渡を求めることができ、デザイナーは承諾しなければならない、としました。その反面、クライアントが「発注内容」の範囲外で利用するために著作権の移転を求めるような場合には、デザイナー側は承諾しないことができ、あるいは新たな条件を定めて承諾できるようにしました。また、著作権の移転には、変形・翻案権の移転は含まれず、発注者は、制作物の変形・翻案による利用が必要な場合には、必ずデザイナー側の承諾を得なければならないものとして、デザイナーのビジネスチャンスが確保できるよう心掛けました。

このハンドブックは、デザイナーとクライアント双方にとって有益な契約のモデルを提供しようとするもので、クライアント側の要望や反論も十分に反映させた上で、この契約モデルを完成させたいと思っています。

グラフィックデザインの著作権は、制作者とクライアントがお互いにウィンウィンの関係であることが一番大事です。原研哉さんは理事会で「何でもかんでもクライアントが権利を取るはおかしい。そもそも契約というのは、お互いが対等の立場で、お互いを尊重しながら結ぶものであるはずだ」と述べておられます。いま思うと、80年代から90年代のJAGDAは少し勇まし過ぎて、こちら側もウィンウィンという視点が欠けていたかもしれない、との反省があります。



JAGDA 制作料金算定基準

グラフィックデザイン制作料金の決め方を示したモノサシであり、固定的な基準価格ではなく、指数によって上下する。1983年に公表、1990年、1994年に改訂。

第4回委員会

2024年7月19日(金)14:30-17:00 @JAGDA 事務局

- 契約書について：デザインカテゴリーごとの契約書フォーマットの必要性について検討。
- 知財権セミナーについて：名古屋セミナー（8/5）の進行台本と会員からの質問について検討。
- 知的生産者の公共調達に関する法整備連絡協議会について：各国のデザインの公共調達に関するアンケートの実施について検討。

第5回委員会

8月5日(月)15:30-17:00

@ナゴヤ イノベーターズ ガレージ(名古屋市)

- 知財権セミナーについて：名古屋セミナーの進行確認。
- 『C_NOTE』について：第1号のゲラの確認およびSNS(note, X)を活用した展開について検討。
- 契約書について：今後の進め方(雛形の作成、セミナーの開催、出版など)について検討。

第6回委員会

9月11日(水)14:00-17:00 @JAGDA 事務局

- 契約書について：「グラフィックデザイン作品の制作等に関する契約書(案)」(*1)について、作成した岡・前原弁護士による解説と委員との質疑応答。
- 知財権セミナーについて：山形セミナー（10/5）のプログラムを確認。
- コンペティションについて：日本美術著作権連合「コンクール等の応募要項における権利擁護に関する声明文」の案について検討。

第7回委員会

10月5日(土)11:30-13:00 @東北芸術工科大学(山形市)

- 契約書について：前回の契約書案に関する委員の意見や質問を集約。契約書完成後も JAGDA 会員に強制するものではないことを確認。
- 知財権セミナーについて：山形セミナーの進行確認。

*1：デザイナーが著作権を留保した利用許諾契約を前提としつつ、発注者の求めに応じて著作権（ただし翻案権等は除く）を譲渡する内容。