

パートナー（弁護士）

中山 茂

Shigeru Nakayama

使用言語 日本語 / 英語

Career経歴

1980年	生
1999年 3月	開成高等学校卒業
2004年 3月	東京大学経済学部経営学科卒業
2005年 4月	最高裁判所司法研修所入所
2006年 10月	第一東京弁護士会登録 TMI総合法律事務所勤務
2015年 5月	ボストン大学ロースクール卒業（LL.M.）
2015年 9月	ロサンゼルスのLiner LLP勤務

2016年 6月　　TMI総合法律事務所復帰

2017年 12月　　株式会社CS-C 社外監査役（現任）

2019年 1月　　パートナー就任

2021年 4月　　Atlas Technologies株式会社 社外監査役（現任）

SPECIALTY

取扱分野

情報・通信・メディア・IT/エンタテインメント・スポーツ/著作権/システム・ソフトウェア開発/景品表示法/コーポレートガバナンス/起業・株式公開支援/リスクマネジメント/不正調査

AFFILIATION

登録・所属

第一東京弁護士会（2006） / 「知的財産管理技能検定」技能検定委員（2011）

PUBLICATIONS・EVENTS

論文・著書・セミナー

2026/10/15　論文　　権利処理でロケ地を利活用 vol.10

2026/09/15　論文　　日本のアニメ業界における最新動向と重要トピック―アニメ業界の現在を内側から見る②―

2026/08/15　論文　　権利処理でロケ地を利活用 vol.9

2026/06/15　論文　　権利処理でロケ地を利活用 vol.8

2026/06/15　論文　　日本のアニメ業界における最新動向と重要トピック―アニメ業界の現在を内側から見る①―

2026/04/15　論文　　権利処理でロケ地を利活用 vol.7

2026/03/30	著書	『エンタメ・法務・コンプラ ―混沌のエンタメ業界を切り拓く』
2026/03/15	論文	日本の映像業界に迫る取適法―取適法で業界の“常識”は覆るのか―
2026/02/15	論文	権利処理でロケ地を利活用 vol.6
2025/12/15	論文	権利処理でロケ地を利活用 vol.5
2025/11/30	セミナー	映像制作のロケ地・舞台における権利処理の問題と法的な留意点
2025/11/27	セミナー	「利用規約作成のポイント」出版記念セミナー ～ウェブサービスにおける利用規約の重要事項～
2025/10/15	論文	権利処理でロケ地を利活用 vol.4
2025/09/04	論文	日本コンテンツ産業法律・契約争点レポート
2025/08/29	著書	『利用規約作成のポイント』
2025/08/15	論文	権利処理でロケ地を利活用 vol.3
2025/08/01	論文	フジテレビ第三者委員会報告書を読み解く－エンタメ業界はコンプライアンスにどう向き合うか
2025/07/11	セミナー	コンテンツ企業のIP保護と契約実務
2024/12/15	論文	日本の映像業界を揺るがすフリーランス新法―新法で業界のフリーランスは救われるのか―
2024/09/15	論文	日本の映像業界を揺るがす生成AI－急拡大するAI生成物とこの先の未来－
2024/06/15	論文	日本の動画配信ビジネスの現状と課題－テレビに取って代わろうとする動画配信サービス－
2024/04/24	論文	Webサービスの「本人認証」と「パスワードポリシー」の安全策
2024/03/15	論文	日本の映像業界における最新動向と重要トピック－地殻変動のその後を追いかける②－
2024/02/13	セミナー	社用車管理に対する企業の責任と求められるコンプライアンス対応
2024/01/23	セミナー	ITサービス事業者向け 条項例から見る「利用規約」の総点検・再チェック ～近時

		の法令改正からビジネスに即した想定ケースの対応まで～
2023/12/15	論文	日本の映像業界における最新動向と重要トピック―地殻変動のその後を追いかける①―
2023/09/21	論文	特集1 アプリ開発・運用を成功させるためのリーガルガイド
2023/09/01	論文	日本の映像業界における表現の規制と自粛―規制の非対称性とキャンセルカルチャー―
2023/08/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］最終回 プラットフォームビジネスにおける利用規約
2023/07/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第8回 クラウド型のサービスにおける利用規約
2023/06/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第7回 商品販売（ECサイト）型のサービスにおける利用規約
2023/05/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第6回 利用規約に関連する法令（特商法・資金決済法等）
2023/04/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第5回 知的財産権の帰属、準拠法・紛争解決方法等
2023/03/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第4回 サービス提供者の免責条項、利用者の退会・解約を制限する条項等
2023/03/15	論文	日本の映像業界におけるハラスメント―セクハラやパワハラを根絶するために―
2023/02/28	著書	『個人情報管理ハンドブック〔第5版〕』
2023/01/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第3回 禁止事項、利用者に対するペナルティ等
2022/12/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第2回 利用規約の変更・未成年者の取扱い・ID・パスワードの流用
2022/12/15	論文	日本の映像業界における製作委員会は諸悪の根源か？ー製作委員会方式の今とこれからを考えるー
2022/11/21	論文	［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第1回 「利用規約」作成時の最初の視点
2022/11/16	論文	デジタル空間の経済発展に向けた報告書
2022/10/04	論文	企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース 利用規約編 Vol.2
2022/09/15	論文	日本の映像業界で働くスタッフたち- 人材流出を食い止めるために-
2022/09/08	論文	企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点か

		ら見るメタバース 利用規約編 Vol.1
2022/06/01	論文	日本の映像業界における契約文化―村社会に迫るグローバル化の波―
2022/05/10	セミナー	総務が押さえるべき近時の法改正と法令チェック体制の強化
2022/02/24	セミナー	法務観点から考える車両管理 ～おさえておくべきリスクとその対応～
2020/11/01	著書	『THE SPORTS LAW REVIEW - 6th Edition』
2020/07/01	著書	『ＩＴ・インターネットの法律相談〔改訂版〕』

Other

その他の論文・著書

2020/8/27

論文 「eスポーツに関する近時の動向（新型コロナ影響・ゲーム障害等）」

2020/06/19

論文 「eスポーツならではの問題も世界における法律面での課題」
日経MOOK 2020年06月19日号

2018/09/07

論文 「e-Sportsに関する日本の法規制」週刊ホテルレストランHOTERES別冊
日本版IR Vol.2

2018/08/02

論文 「カジノ実施法（IR整備法）の成立について」 TMI Newsletter
Vol.36

2018/02/16

論文 「賞金付きゲーム大会（e-Sports）の動向と日本の法規制」 TMI
Newsletter Vol.34

2017/05/16

論文 「IR推進法の成立及び今後の展望について」 TMI Newsletter Vol.31

2016/11/15

論文 「アメリカ・マサチューセッツ州における新規カジノ導入」 TMI Newsletter Vol.29

2014/07/02

著書 『Q&A 消費者 裁判手続特例法・消費者契約法』
金融財政事情研究会（共著）

関連する記事コンテンツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.10

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本のアニメ業界における最新動向と重要トピック―アニメ業界の現在を内側から見る②―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.9

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本のアニメ業界における最新動向と重要トピック―アニメ業界の現在を内側から見る①―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.8

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[対談・座談・インタビュー]
エンタメ業界で続く“大規模”不祥事、弁護士「聖域はもうない」指摘
コンプラ時代に求められる「組織力」とは？

エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.7

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 『エンタメ・法務・コンプラ ―混沌のエンタメ業界を切り拓く』

著書 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本の映像業界に迫る取適法―取適法で業界の“常識”は覆るのか―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.6

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.5

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
映像制作のロケ地・舞台における権利処理の問題と法的な留意点

セミナー # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]「利用規約作成のポイント」出版記念セミナー
～ウェブサービスにおける利用規約の重要事項～

セミナー # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.4

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本コンテンツ産業法律・契約争点レポート

論文 # 著作権 # 知財戦略支援 # その他労働法 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報]『利用規約作成のポイント』

著書 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 権利処理でロケ地を利活用 vol.3

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] フジテレビ第三者委員会報告書を読み解く－エンタメ業界はコンプライアンスにどう向き合うか

論文 # コーポレートガバナンス # 情報・通信・メディア・IT

[セミナー・イベント] コンテンツ企業のIP保護と契約実務

セミナー # 著作権 # 知財戦略支援 # その他労働法 # エンタテインメント・スポーツ

[対談・座談・インタビュー] 権利処理でロケ地を利活用 vol.2

著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[対談・座談・インタビュー] 権利処理でロケ地を利活用 vol.1

著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本の映像業界を揺るがすフリーランス新法―新法で業界のフリーランスは救われるのか―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報]
日本の映像業界を揺るがす生成AI－急拡大するAI生成物とこの先の未来－

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] 日本の動画配信ビジネスの現状と課題－テレビに取って代わろうとする動画配信サービス－

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] Webサービスの「本人認証」と「パスワードポリシー」の安全策

論文 # リスクマネジメント # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 日本の映像業界における最新動向と重要トピック－地殻変動のその後を追いかける②－

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント]
社用車管理に対する企業の責任と求められるコンプライアンス対応

セミナー # リスクマネジメント # 交通事故 # 自動車 # 運輸・物流

[セミナー・イベント] ITサービス事業者向け
条項例から見る「利用規約」の総点検・再チェック
～近時の法令改正からビジネスに即した想定ケースの対応まで～

セミナー # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 日本の映像業界における最新動向と重要トピック―地殻変動のその後を追いかける①―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[対談・座談・インタビュー] 大阪IR、壁また壁

自治体・公共サービス

[執筆情報] 特集1 アプリ開発・運用を成功させるためのリーガルガイド

論文 # 著作権 # 不正競争 # 個人情報 # AI/IoT # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT # エンタテインメント・スポーツ # 医薬・ヘルスケア # 商社・卸売・小売

[執筆情報] 日本の映像業界における表現の規制と自粛―規制の非対称性とキャンセルカルチャー―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］最終回
プラットフォームビジネスにおける利用規約

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第8回
クラウド型のサービスにおける利用規約

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[ブログ]【ホテル観光連載】第1回 ごあいさつ

ホテル・観光

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第7回
商品販売（ECサイト）型のサービスにおける利用規約

論文 # AI/IoT # システム・ソフトウェア開発 # 消費者対応 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第6回
利用規約に関連する法令（特商法・資金決済法等）

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[対談・座談・インタビュー]社用車運行管理・アルコールチェックソリューション

リスクマネジメント # 自動車 # 運輸・物流

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第5回
知的財産権の帰属、準拠法・紛争解決方法等

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第4回
サービス提供者の免責条項、利用者の退会・解約を制限する条項等

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報]
日本の映像業界におけるハラスメント―セクハラやパワハラを根絶するために―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報]『個人情報管理ハンドブック〔第5版〕』

著書 # 個人情報

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第3回
禁止事項、利用者に対するペナルティ等

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報]［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第2回
利用規約の変更・未成年者の取扱い・ID・パスワードの流用

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 日本の映像業界における製作委員会は諸悪の根源か？ー製作委員会方式の今とこれからを考えるー

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報] ［ITサービスにおける「利用規約」作成のポイント］第1回
「利用規約」作成時の最初の視点

論文 # システム・ソフトウェア開発 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] デジタル空間の経済発展に向けた報告書

論文 # 知財戦略支援 # データ（保護法制、取引） # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT # エンタテインメント・スポーツ # 保険・信託・その他金融 # 商社・卸売・小売 # ブランド # メタバース # Web3 # NFT

[執筆情報]
企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース
利用規約編 Vol.2

論文 # 知財戦略支援 # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT # エンタテインメント・スポーツ # 食品・食材・飲料 # 商社・卸売・小売 # ブランド

[執筆情報] 日本の映像業界で働くスタッフたち-人材流出を食い止めるために-

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[執筆情報]
企業のためのメタバースビジネスインサイト：法の観点から見るメタバース
利用規約編 Vol.1

論文 # 知財戦略支援 # その他知的財産 # 情報・通信・メディア・IT # エンタテインメント・スポーツ # 食品・食材・飲料 # 商社・卸売・小売 # ブランド

[執筆情報] 日本の映像業界における契約文化―村社会に迫るグローバル化の波―

論文 # 著作権 # エンタテインメント・スポーツ

[セミナー・イベント] 総務が押さえるべき近時の法改正と法令チェック体制の強化

セミナー # コーポレートガバナンス # リスクマネジメント

[セミナー・イベント] 法務観点から考える車両管理
～おさえておくべきリスクとその対応～

セミナー # コーポレートガバナンス # リスクマネジメント # 自動車 # 情報・通信・メディア・IT

[執筆情報] 『THE SPORTS LAW REVIEW - 6th Edition』

著書

[執筆情報] 『ＩＴ・インターネットの法律相談〔改訂版〕』

TMI総合法律事務所