

著作権とは何か？

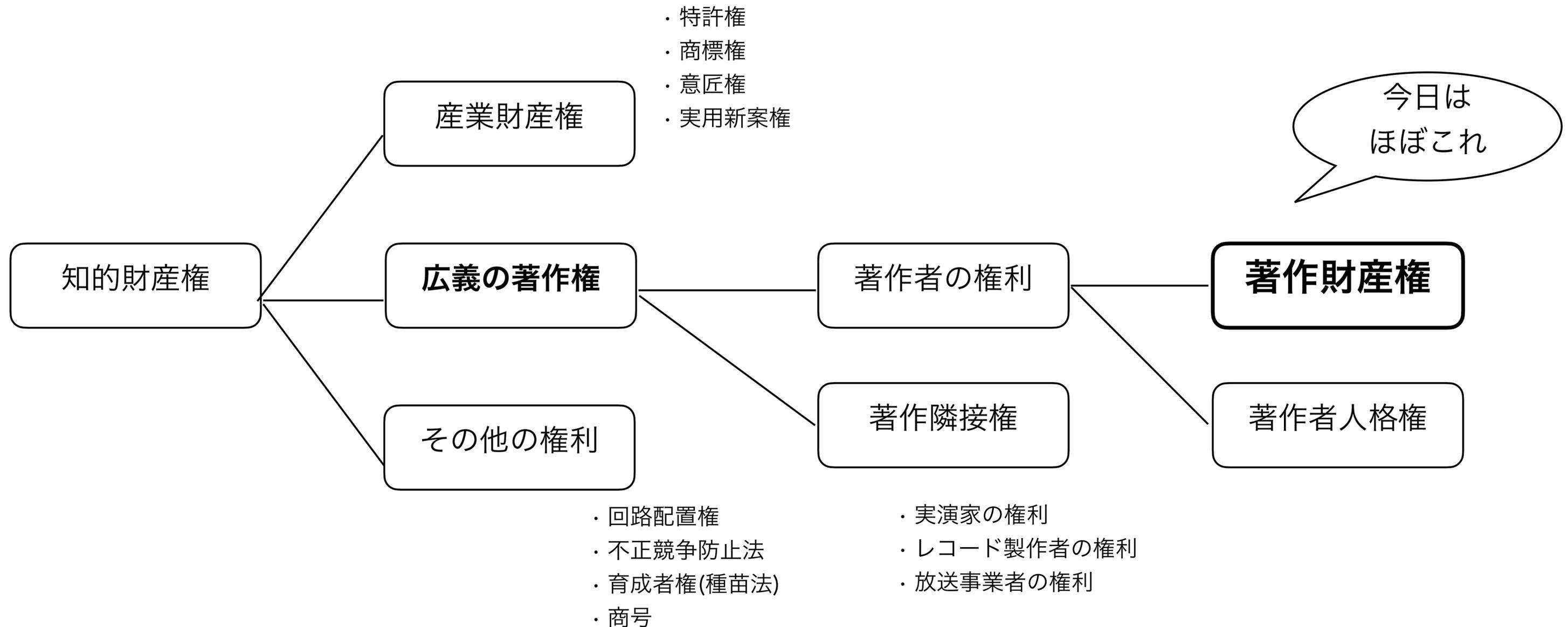
初歩的概念から権利利用法、侵害要件まで

佐渡 秀治 Open Source Guy (2023.9.19)

著作権法の概要

知的財産権の分類

- ・ 知的財産とは、人間の創造活動によって生み出されたもの、および営業上の標識のこと
 - ・ 多くの場合、著作権とは**著作財産権**のことを指すことが多い



著作権とは？

- ・ 「**文化的所産の公正な利用**に留意しつつ、**著作者等の権利の保護**を図り、もつて**文化の発展に寄与**することを目的とする」 (著作権法 第一条)
 - ・ 著作者の権利や利益を保護しつつ、著作物の公正な利用を促すという両面のバランスを取る
 - ・ 著作物の実体である情報は本来的には自由な公共財
 - ・ 文化の発展という目的のために、法が政策的・人工的に著作者に権利を付与
- ・ 作品(著作物)を創作した者(著作者)が有する権利
 - ・ 著作者が自身の著作物をどのように利用されるか**独占的に制御**できる権利
 - ・ 著作物の創作時に**自動的に権利**が発生
 - ・ 「物」ではなく「**情報**」という無体物に対する権利
 - ・ 公表後から死後70年(もしくはは公表後70年)も権利保護が継続
 - ・ WTO(世界貿易機関)加盟国であれば内国民待遇
 - ・ 日本国内の著作物は他国でも保護される



作品の利用法の制御

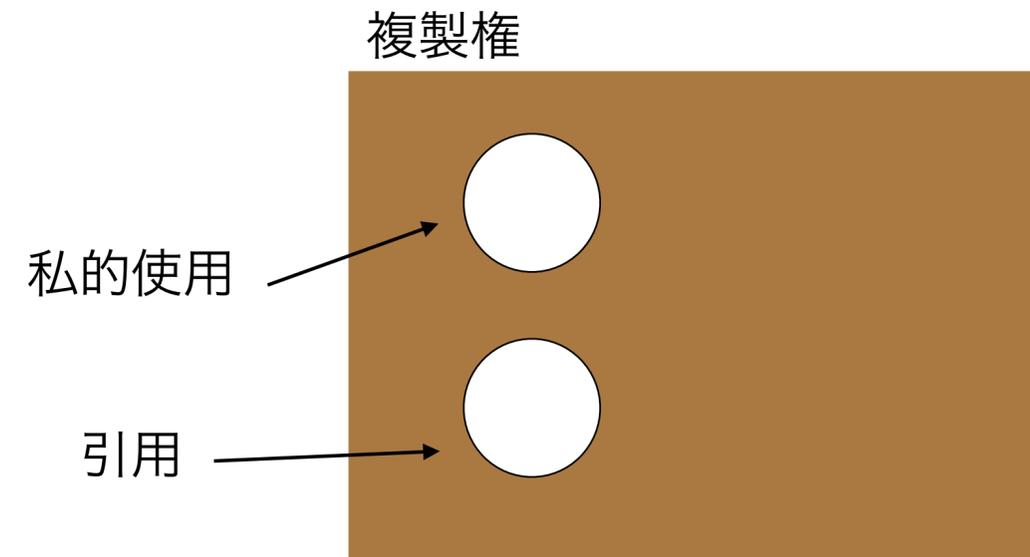
- ・ 著作者は作品の**利用法**(複製、変更、修正、頒布等)を制御できる

	使用	利用 (著作権で権利が留保される範囲)		
書物	読む	印刷	出版、配信	改作、修正
音楽	聴く	録音	上演、演奏、配信	改作、修正
映画	観る	配給	上映、配信	改作、修正
ソフトウェア	実行	複製	頒布	改良、修正
	単純な使用 公正な利用	複製	公衆への送信、 譲渡、頒布	翻案、二次的 著作物

注意：日本国著作権法関連の用語と異なる意味で使用される用語が多く含み、厳密に日本国著作権法での定義を表現した図でもない

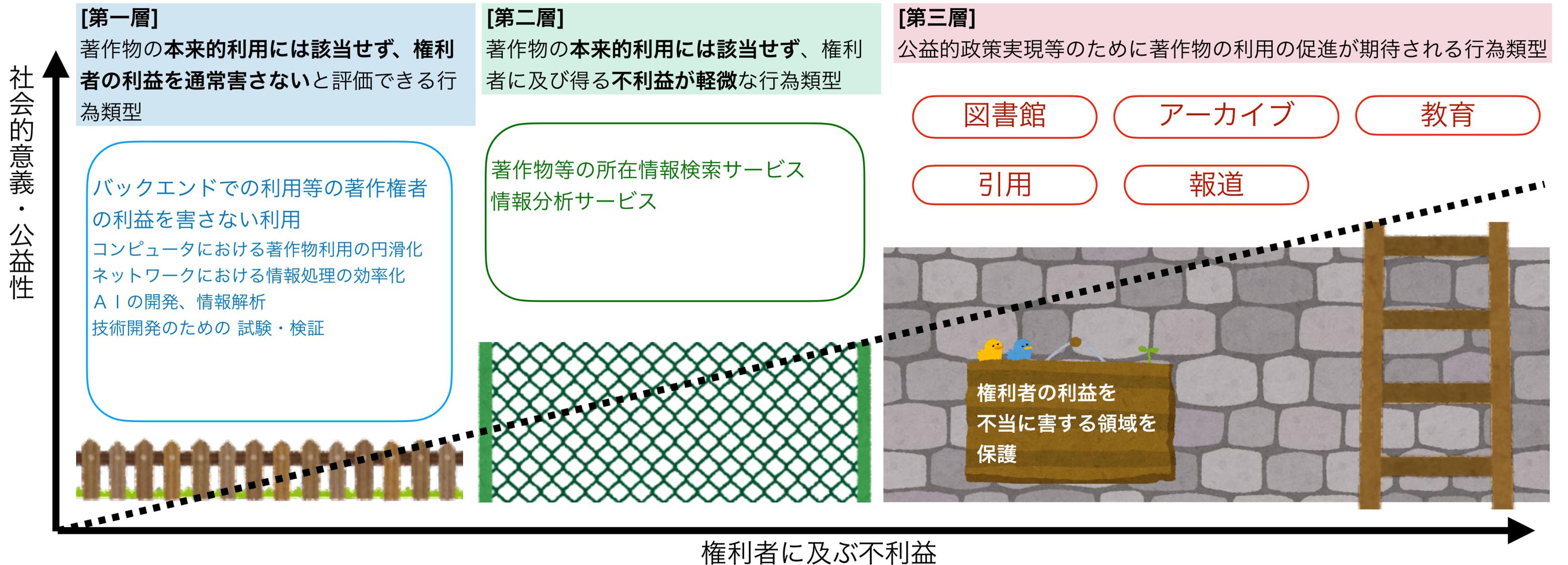
権利の制限

- ・ 文化的所産の公正な利用を促進するために自由な利用を認める規定
 - ・ 権利制限規定：著作権という権利が制限される、権利の壁に穴を開ける
 - ・ 法が政策的・人工的に権利を付与した状態へ社会の利益との調和の観点から調整
- ・ 主な権利制限
 - ・ 私的使用のための複製 (第30条)
 - ・ 図書館等における複製 (第31条)
 - ・ 引用 (第32条)
 - ・ 学校その他の教育機関における複製等 (第35条)
 - ・ 非営利、無料、無報酬での上演等 (第38条)



柔軟な権利制限規定

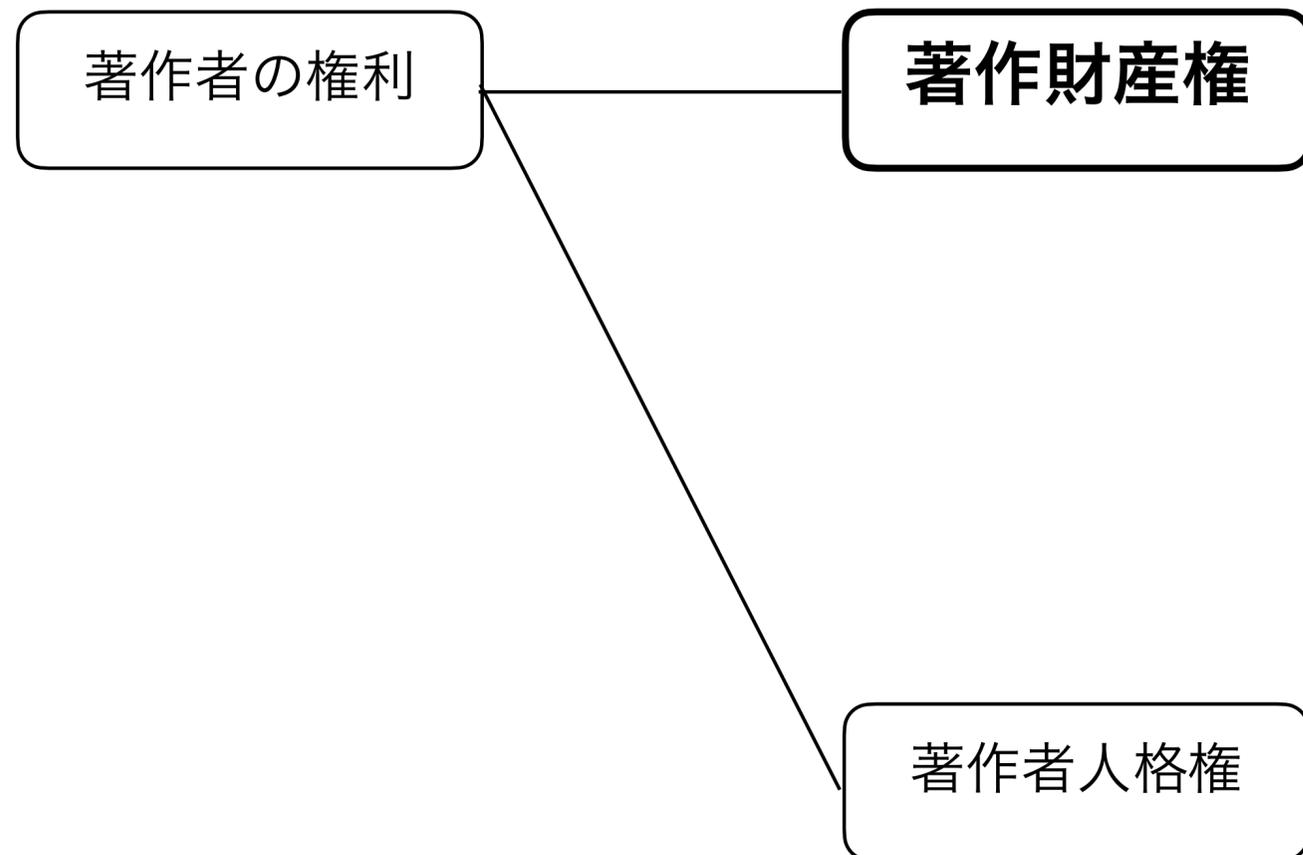
- ・ 旧来は利用の目的や場面毎に具体的に権利制限を規定
- ・ 自由な利用ができるケースを抽象的に定めた規定を階層的に追加
 - ・ 柔軟性を高めると新たな利用行為に対応できるが、法規範が不明確になる可能性
 - ・ 明確性と柔軟性の適切なバランスを備えた複数の規定の組合せによる多層的な対応



* 文化庁「著作権制度の概要」資料より抜粋の上、改変

著作権の分類

- ・ 著作権とは細分化された権利(支分権)の集合体
 - ・ 権利の束と表現される
 - ・ 各権利毎に著作権者は独占的に第三者へ利用の許諾を行える
 - ・ 各国の著作権法で支分権は細かな差異があるが大まかには同様の権利がある
 - ・ 日本からみると特に米国と英国は差異がある



- ・ 複製権
- ・ 翻案権
- ・ 公衆送信権
- ・ 上演権、演奏権
- ・ 上映権
- ・ 口述権
- ・ 展示権
- ・ 頒布権
- ・ 譲渡権
- ・ 貸与権
- ・ 翻訳権

- ・ 公表権
- ・ 氏名表示権
- ・ 同一性保持権

著作物を複製する権利
著作物を変形、翻案、翻訳する権利
公衆送信もしくは送信可能化する権利

著作物の定義

- 思想又は感情を創作的に表現したものである、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条第1項第1号)

思想又は感情

人による何らかの考え、気持ち



創作的

人の何らかの個性を反映



表現したもの

人の五感で感知し得る程度に具体的な表現



文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属する

言語、音楽、舞踊・無言劇、美術、建築、図形、映画、写真、プログラム、編集著作物、データベース著作物

「人の文化的活動で生み出された物」にあたればよい

著作物として保護されないもの

- 単なる事実 ⚠
 - 事実を伝達したに過ぎない雑報、時事の報道 → **思想又は感情がない**
- データ
 - 観測や実験等で得られたデータ → **思想又は感情がない**
- アイディア、アルゴリズム
 - 具体的な実装アイディアがあったとしても**表現がなければ保護されない**
- キャラクター ⚠
 - **キャラクターの設定、概念はアイディア**に過ぎず、著作権では保護されない
- 工業製品
 - 美術の範囲内であれば著作物性が認められる可能性
- 短い表現・ありふれた表現
 - **選択の余地がないものは保護されない**。俳句はOK、Hello Worldはダメ
- 人が関与しない作品
 - 生成AI等で計算機が自律的に生成した作品 → **人の思想又は感情がない**

アイデアと表現の境界

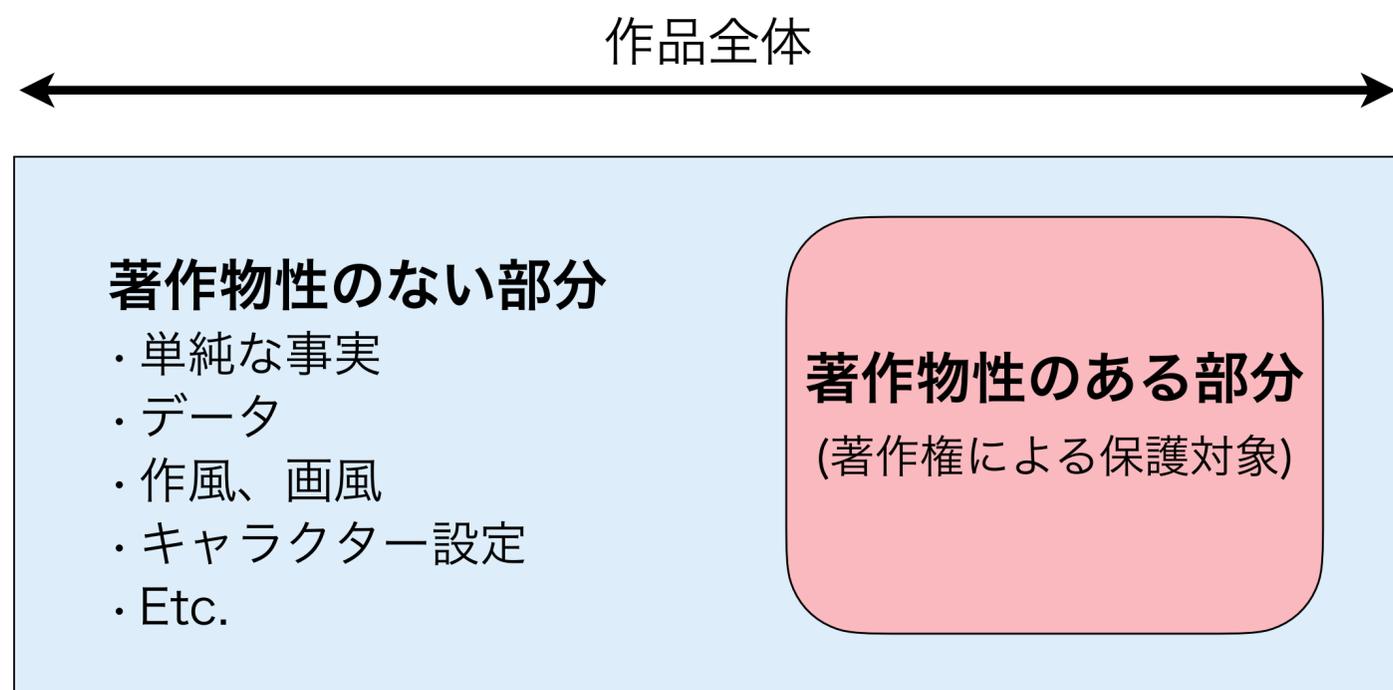
アイデアと表現の二分論

- WIPO著作権条約等でも言及される国際的に受容されている原則
- 思想や感情の「表現」のみを法によって保護
 - 抽象的なアイデアまで特定の者へ独占させると、第三者の表現活動を阻害する
 - アイデアを万人の公有の状態に置くことが多様な表現創出に繋がる

WIPO著作権条約 第2条

「著作権の保護は、表現されたものに及ぶものとし、思想、手続、運用方法又は数学的概念自体には及ぶものではない」

著作物性の範囲



著作物性がない	著作物性がある
人事往来、訃報、事故等の情報	一般的なニュース記事
クロード・モネ風の画風	睡蓮の池
一般的な書体、タイプフェイス	フォントプログラム
黄色のかわいいネズミ型モンスター 未来から来た青いネコ型ロボット	ピカチュウ ドラえもん

プログラムの著作物

- 伝統的著作物(文学、芸術、音楽等)とは性質が異なる
 - 伝統的著作物：表現の**創作性**に重視がおかれる
 - プログラム：コンピューターを効率的に動作させる指令
 - インストールやバックアップも複製
 - プログラム言語仕様という限られた領域内での表現に過ぎない
 - 再利用、バグ修正は当たり前では？
- ソフトウェア著作権の誕生
 - 1970年代に米国で判例、1980年 合衆国法典第17編が修正
 - 日米貿易摩擦が絡み、紆余曲折の上で1985年に著作権法改正
- 日本における定義
 - 「電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようこれに対する指令を組み合わせたものとして表現したものをいう」（著作権法2条1項10号の2）
 - バイナリ、ソースコードを問わず、関数やサブルーチンでも構わない
 - 著作権法10条3項でプログラム言語、規約、解法は保護対象外と規定
 - インターフェース、プロトコル、アルゴリズム等は対象外

著作者は誰？

- ・ 著作者とは著作物を創作した人
 - ・ 法人と雇用関係にある者が**職務**で創作した作品は法人が著作者 → **職務著作**
 - ・ **職務**であれば自動的に雇用主の法人に帰属となる法域が多い
 - ・ 欧州では個別の契約が必要な法域が多い
 - ・ 日本のSI業界で見られる請負構造では、**プログラムを開発した法人**が原始的な著作者

職務著作要件 (著作権法第15条1項より)

- ・ 著作物の創作が、法人等の発意に基づくもの
- ・ 法人等の業務に従事する者が職務上作成するもの
- ・ その法人等の著作名義で公表するもの
- ・ 契約、勤務規則その他に別段の定めがないこと



著作権の特徴

ベルヌ条約による内国民待遇

- 世界のほぼ全ての法域で著作権は保護される
 - 文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約 (1971年パリ改正版)
 - TRIPS協定、WIPO著作権条約、ローマ条約、パリ条約等が補完
 - WTO非加盟国のみ日本の著作物が保護されない可能性がある
- 内国民待遇
 - 条約加盟国は他国の著作物に国内著作物と同等以上の権利保護を付与
 - 日本国内で創作した著作物は世界のほとんどの国で国内同等の著作権保護される

無方式主義

- 方式主義

- 特許、商標、意匠は当局へ出願し、登録が必要
- 1989年以前の米国では著作権局での登録が必要だった

- 無方式主義

- 著作物の創作時に自然に権利が発生する
- 申請は当然に必要とせず、著作権表示すら必要ない
 - ©マークによる著作権表示は米国等との相互運用のために存在したが、現在は必要としない



無体物に対する権利

- ・ 著作物は無体物
 - ・ 思想や感情を表現したモノが著作物
 - ・ 物体としての形はなく、あくまで**情報や観念的存在**
 - ・ 音楽CD、書籍等は有体物であり形があるが…
 - ・ CDや紙に情報が**固定(記録)**されたもの
 - ・ 有体物としては所有権が発生するが、無体物である著作物には著作権
 - ・ 所有者と著作権者は別に存在する状態が起きる
- ・ 著作権と所有権の併存
 - ・ **著作権と所有権は無関係に併存し、互いに干渉しない**
 - ・ 書籍を購入(所有)しても、著作権は委譲されない
 - ・ 所有権が取得しただけで、著作権の委譲や利用許諾は得ていない

長い保護期間

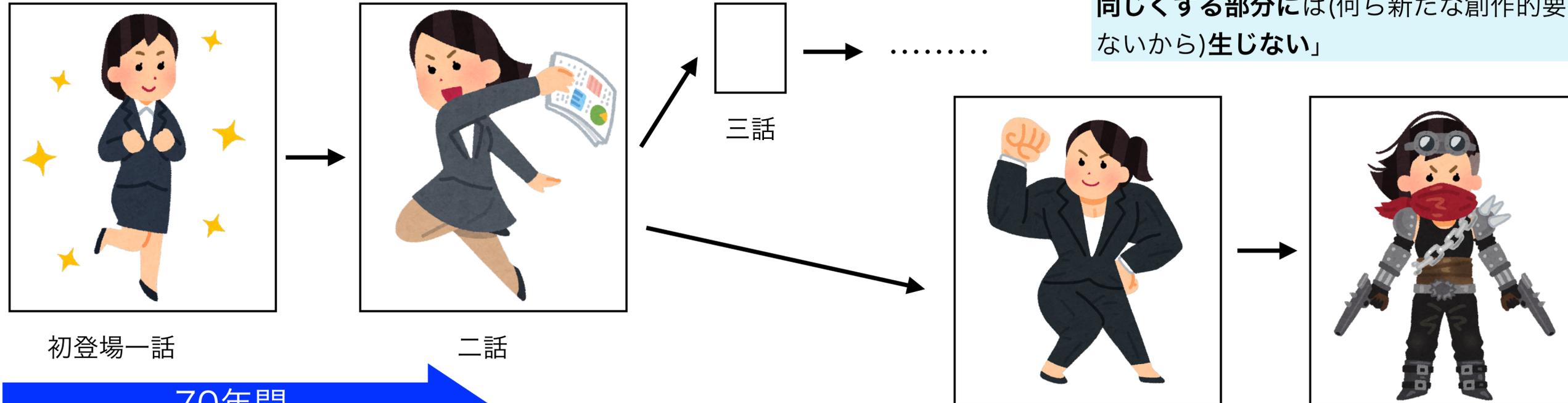
- 著作権の保護期間は著作者の**生存年間及びその死後70年間**
 - 特許権の20年と比べて非常に長い
 - 一つの創作の権利保護をしても、他の創作の妨げになることが少ないとの判断
 - 例外：

著作物の種類	保護期間
無名、変名の著作物	公表後70年（死後70年経過が明らかであれば、その時点まで）
団体名義の著作物	公表後70年（創作後70年以内に公表されなかったときは、創作後70年）
映画の著作物	公表後70年（創作後70年以内に公表されなかったときは、創作後70年）

- 保護期間終了後はパブリックドメイン
 - 権利が消滅し、誰もが自由に複製、頒布、修正が可能

二次的著作物、キャラクターの保護

架空漫画「企業戦士いら子」を例に、



二次的著作物の著作権は「原著作物と共通しその実質を同じくする部分には(何ら新たな創作的要素を含むものでないから)生じない」

70年間

70年間

70年間

70年間



「いら子」の具体的表現としてのキャラクターの保護は初登場時から

70年間

原著作物と二次的著作物の著作権者それぞれに同一内容の権利が併存する
(**要注意**：二次的著作物の独自表現部分に対する利用行為に原著作者が有する権利が及ぶという判例には学説上の強い批判がある)

*：最判H9.7.17「ポパイネクタイ事件」、最判H13.10.25「キャンディキャンディ事件」からの解釈

著作物の利用

著作物を誰かに利用させる

- 著作物を他者に利用させたいし、他者著作物も利用したい
 - 著作物を広めるために権利を第三者に行使させる必要
 - 創作は相互の利用がなされることで昇華する
- では、著作物を第三者へ利用させるためには？
 - **(1) 著作権を譲渡**
 - 財産権であるので契約で全部もしくは支分権単位で譲渡が可能
 - 作者と著作権者の異なるケース、支分権単位で権利者が異なるケースが出る
 - 当然、譲渡した権利を”元”権利者は行使できない
 - **(2) 著作権を放棄**
 - パブリックドメインとして誰もが複製、頒布、修正等を可能とする
 - 日本では著作者人格権が留保されるという論がある
 - **(3) 著作権の利用許諾**
 - 自分が保持する権利に基づいて他者に利用の許諾を与える
 - 著作権利用許諾契約、契約約款、オープンソースライセンス

パブリックドメイン

- ・ 著作権を放棄するとパブリックドメインとなる
 - ・ 知的創作物において知的財産権が発生していない状態
 - ・ 誰もが自由に複製、頒布、改変等が可能
- ・ 問題点
 - ・ 著作者人格権の存在
 - ・ 人格権の放棄が可能な法域と不可能な法域が存在
 - ・ 人格権が残れば、名誉声望保持権の侵害等に注意が必要
 - ・ 誰も作品の利用を制御できない
 - ・ 一度権利を手放した作品は永久に公有となる
 - ・ 権利の状態が分かりにくい
- ・ 手法
 - ・ CC0 (Creative Commons Zero)



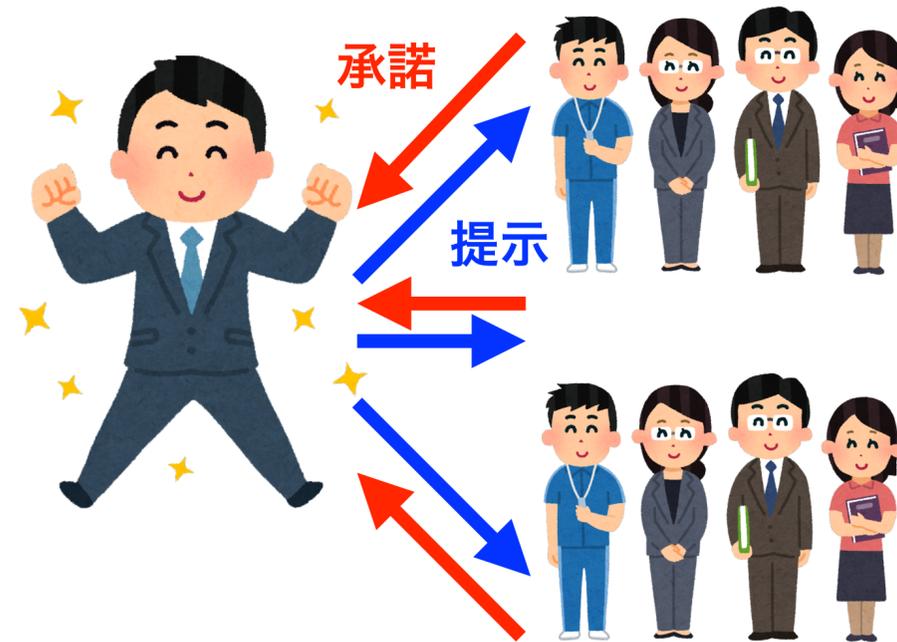
著作物利用許諾の手法

契約



- 複数の**当事者間の合意**によって権利義務を発生させる制度
 - 民法で規定され、国家は干渉しない(契約自由の原則)
 - 伝統的著作物(文学、芸術、音楽等)では一般的

定型約款



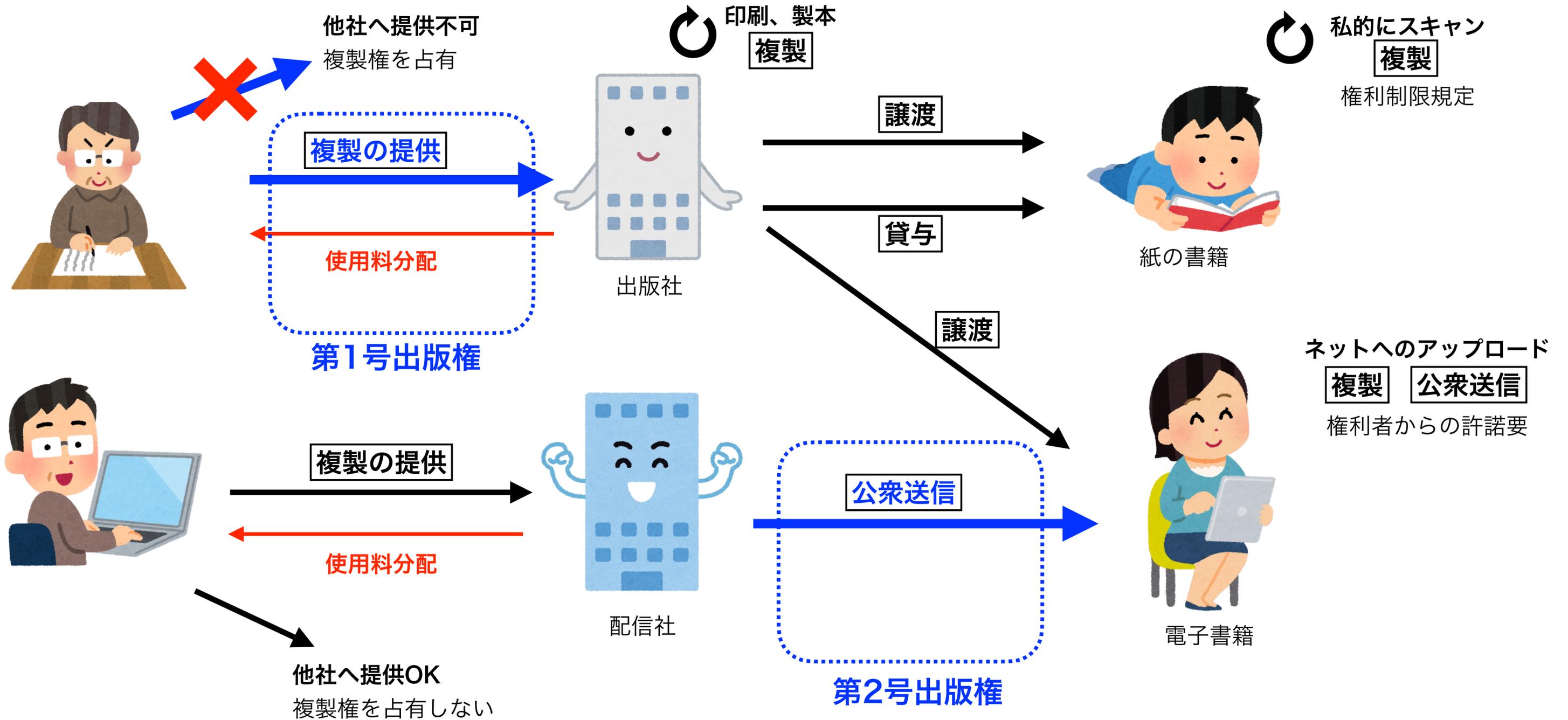
- 不特定多数との契約を処理するための**定型の契約条項**
 - 契約内容の提示に対し、**承諾**が必要
 - 民法で規定されるある種の**契約**
 - 商用ソフトウェアで一般的
 - 使用許諾契約と呼ばれる

ライセンス

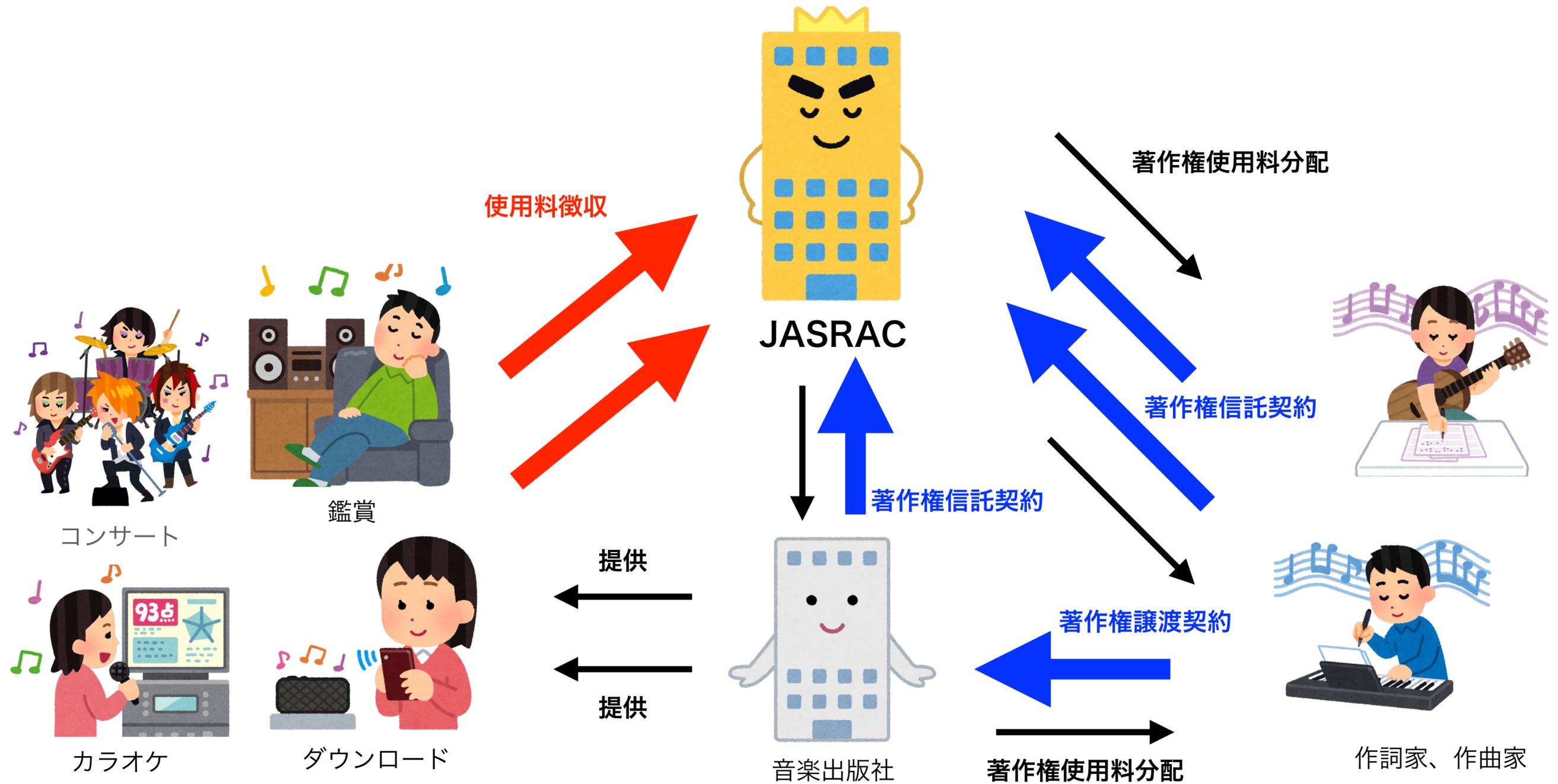


- 権利者から利用者に対して一定の条件下で行う各権利の**許諾**、**一方的な不行使宣言**
 - 利用者は承諾する必要がない
 - 著作権法上での行為
 - ただし、日本では規定されていない
 - 米国法で有効
 - オープンソースライセンスが該当

書籍出版における支分権

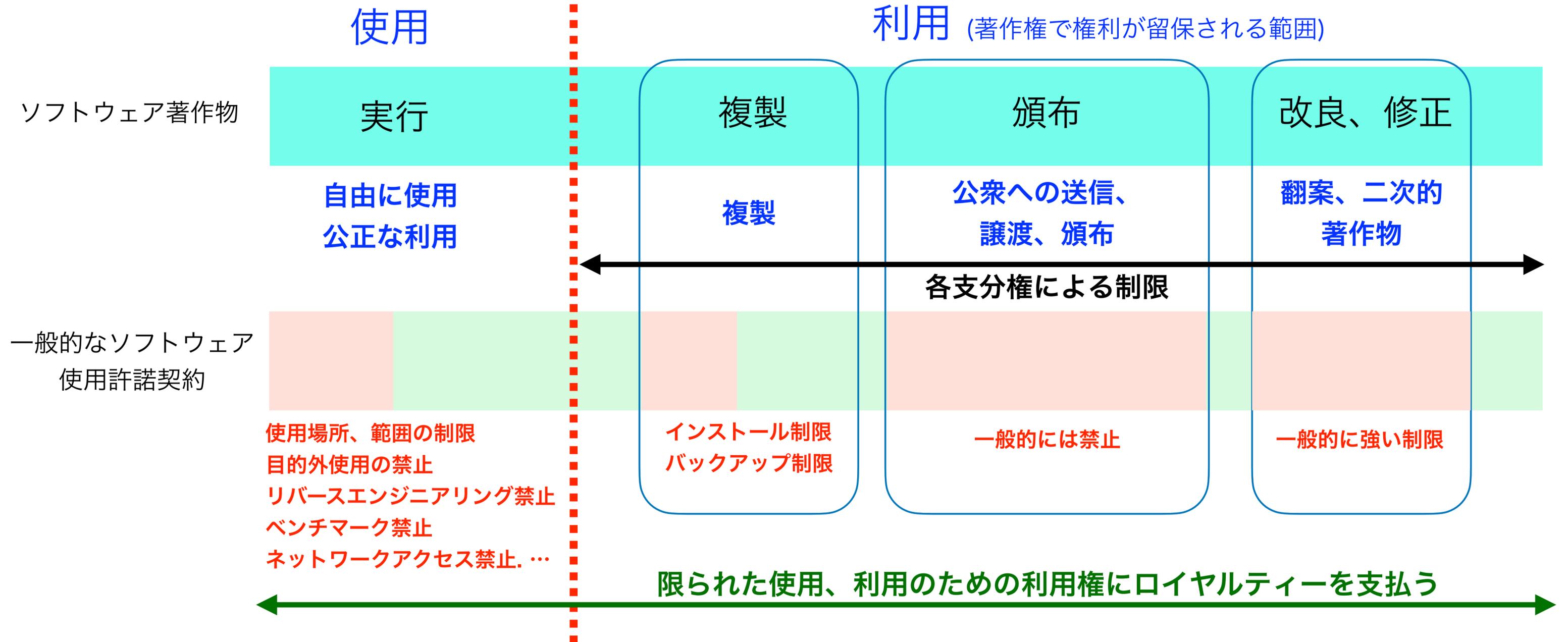


音楽業界の著作権契約



ソフトウェア使用許諾契約

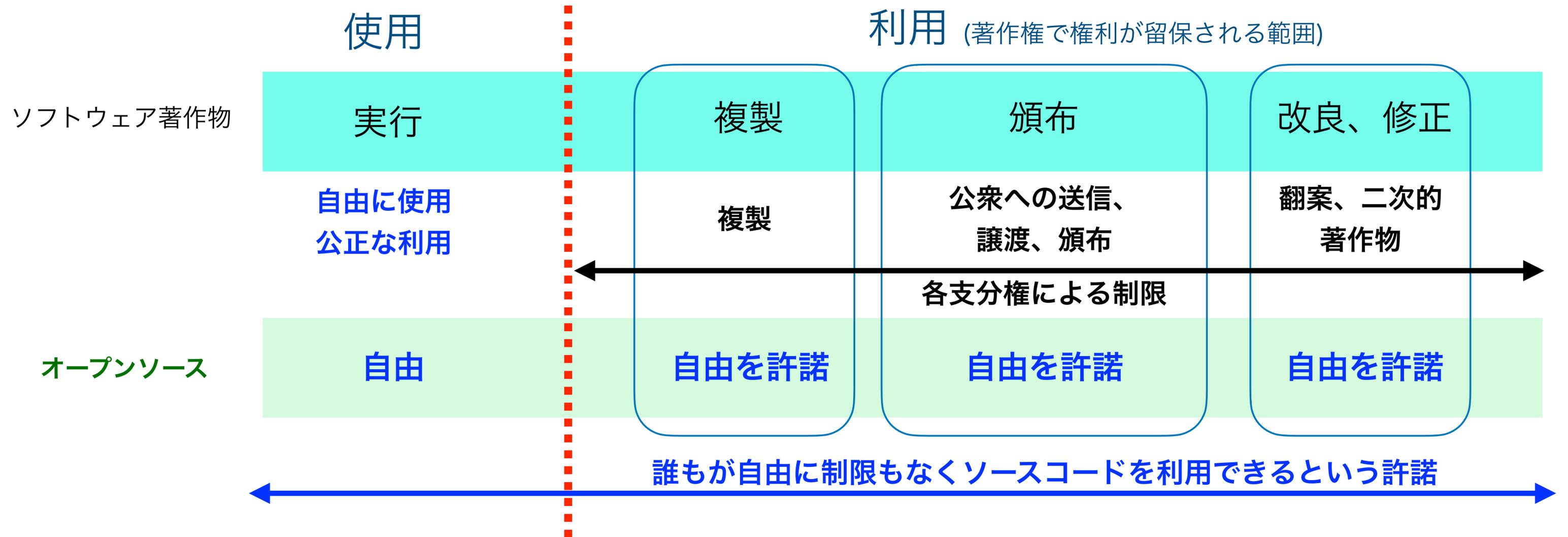
- 契約により著作権(支分権)を超えた**使用**への制限が一般的



注意：日本国著作権法関連の用語と異なる意味で使用される用語が多く含み、厳密に日本国著作権法での定義を表現した図でもない

著作物の利用

オープンソースライセンス



- ・ 「オープンソースの定義」 に合致するもののみがオープンソース

オープンソースの定義概略

- 1. 再頒布の自由
 - 無料で頒布することを制限してはならず、印税その他の報酬を要求してはならない。
- 2. ソースコード
 - コンパイル済形式と同様にソースコードでの頒布も許可されなければならない。
- 3. 派生ソフトウェア
 - ソフトウェアの変更と派生の作成、並びに派生を元と同じライセンスの下で頒布することを許可しなければならない。
- 4. 作者のソースコードの完全性(integrity)
- 5. 個人やグループに対する差別の禁止
- 6. 利用する分野(fields of endeavor)に対する差別の禁止
- 7. ライセンスの分配(distribution)
 - プログラムが再頒布された者全てに等しく権利が認められなければならない。
- 8. 特定製品でのみ有効なライセンスの禁止
- 9. 他のソフトウェアを制限するライセンスの禁止
- 10. ライセンスは技術中立的でなければならない

← 複製、頒布、譲渡の自由

← 解析、改良を妨げる要因の排除

← 二次的著作物作成の自由

← 誰もがいつでもどこでも等しく自由を享受できる

オープンソースの特徴

- 著作権に基づく**許諾** (ライセンス)
 - ただし、米国以外の多くの法域では**著作権利用許諾契約**と見做される
 - 契約か？許諾か？よりも世界的に機能し続けているということが大事
- 無保証無責任の免責規定
 - 定義にはないが、定義を実現するために免責が必要
- 著作権表記、許諾内容、許諾条件、免責規定から構成
 - 様々なライセンスが積み重なる状況下では著作権表記が重要
 - 著作権表記、ライセンス表記を許諾条件としている
 - 基本的には使用、複製、頒布、二次的著作の自由等が無制限に許諾
 - Copyleft性の有無
 - Copyleft：派生(二次的著作物)が同一のライセンスとすることを**条件**
 - 非Copyleft：派生が同一のライセンスとすることを**許諾**

著作權侵害

著作権侵害とは？

- ・ 著作者の権利を侵害する行為
 - ・ 無許諾の状態での複製、頒布、改変等の支分権に該当する行為を行うと侵害
- ・ 民事訴訟
 - ・ 差止請求、損害賠償請求、不当利得返還請求
- ・ 刑事事件
 - ・ 故意の侵害は10年以下の懲役又は1000万円以下の罰金に処せられる
 - ・ 法人の代表者、従業員等が侵害した場合、当該法人も3億円以下の罰金
 - ・ かつての日本では例外的に著作権法違反は親告罪だった
 - ・ 侵害被害者である著作者の告訴があれば、検察が公訴を提起
 - ・ パロディ、いわゆる「二次創作」といった法的に違法の領域が事実上黙認
 - ・ 平成30年著作権法改正により一部非親告罪化
 - ・ 原作のままの複製物を公衆に譲渡、又は公衆送信する行為が該当
 - ・ ほぼ海賊版対策



著作権侵害の要件

- 著作権侵害の成立には以下の4要件を満たす必要
 - **1. 著作物であること**
 - 著作物ではないものは著作権侵害の対象とはならない
 - **創作性**がなければ侵害とはならない
 - **2. 著作権が存在していること**
 - 著作権が消滅しておらず、著作権法で保護される著作物である必要
 - **3. 著作権の効力が及ぶ範囲で利用されていること**
 - 単純もしくはは公正な使用以外であり、**支分権**を行使する利用であること
 - 複製権、翻案権について侵害が成立するためには**依拠性と類似性**が必要
 - **4. 利用者が著作物利用について正当な権原を有していないこと**
 - 著作権者から許諾を得ていない状態

プログラムの創作性

- プログラムであっても思想が創作的に表現されている必要
 - 開発者の個性が表現されている程度が良い
- 創作性の要件が示された事例
 - プリンター制御のプログラムの著作権侵害が争われた

「あるプログラムがプログラム著作物の著作権を侵害するものと判断し得るためには、プログラム著作物の**指令の組み合わせに創作性**を認め得る部分があり、かつ、後に作成されたプログラムの指令の組み合わせがプログラム著作物の創作性を認め得る部分に類似している事が必要である」

「「本体側よりデータ入力後の処理ルーチン」の指令の組み合わせは、ハードウェアに規制されるので本来的に**同様の組み合わせにならざるを得ない**」

「「プリンター制作不能時の処理ルーチン」（すなわち、プリンタ待ちの処理ルーチン）は、C A - 7 II プログラムも C A - 9 プログラムも共に**極めて一般的な指令の組み合わせ**を採用している

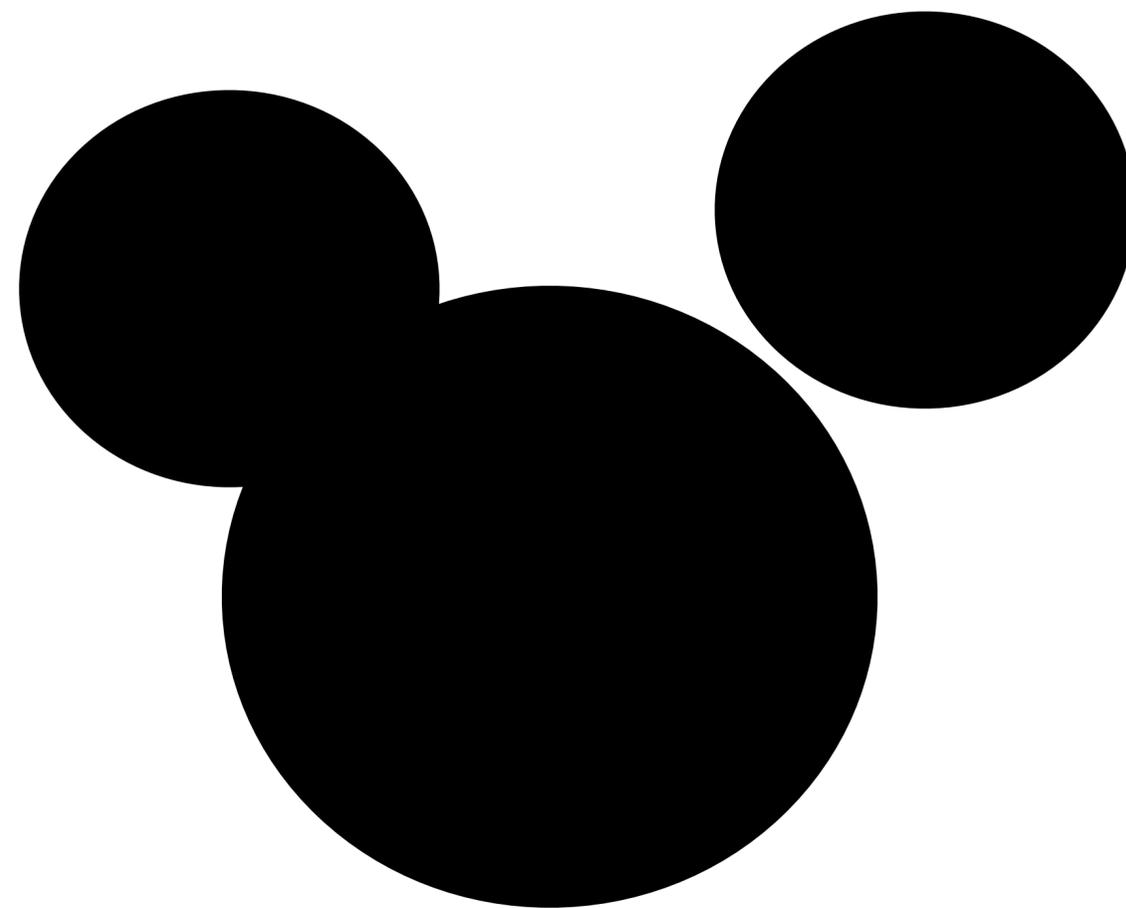
東京高判平成元年6月20日 「システムサイエンス」事件

- アイディアと表現が不可避的に一致してしまう場合には創作性が認められない
- 表現が凡庸なものである場合には創作性が認められない

「プログラムに著作物性があるというためには、指令の表現自体、その指令の表現の組合せ、その表現順序からなるプログラムの**全体に選択の幅**があり、かつ、それがありふれた表現ではなく、**作成者の個性**、すなわち、表現上の創作性が表れていることを要する」

知財高判平21年(ネ)10024号判決

丸三つの創造性は？



地球に二つの惑星がほぼ同時に衝突しているイメージの幾何学模様

#サイエンス #宇宙科学

依拠性

- ・ 依拠性とは既存の著作物を参考に創作されたことを意味
 - ・ 既存の著作物を利用した創作は複製権や翻案権における著作権侵害
 - ・ 既存の著作物を知らずに創作した作品が**偶然一致した場合は著作権の侵害にはならない**
- ・ 依拠性が示された事例
 - ・ 作曲家の創作が既存の作品との類似が問われた例

「著作物の複製とは、既存の著作物に依拠し、その内容及び形式を覚知させるに足りるものを再製することをいうと解すべきであるから、既存の著作物と同一性のある作品が作成されても、それが**既存の著作物に依拠して再製されたものでないときは、その複製をしたことにはあらず**、著作権侵害の問題を生ずる余地はないところ、既存の著作物に接する機会がなく、従つて、その存在、**内容を知らなかつた者**は、これを知らなかつたことにつき過失があると否とにかかわらず、**既存の著作物に依拠した作品を再製するに由ないものであるから**、既存の著作物と同一性のある作品を作成しても、これにより著作権侵害の責に任じなければならないものではない。」

最判昭和53.9.7「ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー」事件

- ・ 依拠性の一般的な判断要素
 - ・ 作品の制作者が制作時において既存の著作物を知っていたかどうか
 - ・ 作品と既存著作物との同一性の程度 (誤植や透かし、無意味な部分を含めて)
 - ・ 独自に制作された経緯等を合理的に説明できていること

類似性

- 類似性とは作品の個性を示す**独自の表現**が利用されていること

- 表現上の**本質的な特徴を直接感得**(「創作的表現部分」について類似)することが条件
 - 既存著作物との共通部分が「表現」なのか?、「アイディア」や「単なる事実」なのか?
 - 既存著作物との共通部分が「創作性」のある表現なのか?、ありふれた表現なのか?

- 類似性が争点の事例

- 他者の写真作品を改変したモンタージュを公開した事例
- TV番組が民謡をテーマの小説を翻案したと訴えられた事例

「自己の著作物を創作するにあたり、他人の著作物を素材として利用することは勿論許されないことではないが、右他人の許諾なくして利用をすることが許されるのは、**他人の著作物における表現形式上の本質的な特徴をそれ自体として直接感得させないような態様においてこれを利用する場合に限られる**」

最判昭和55.3.28「パロディ・モンタージュ」事件

「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アイディア、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場合には、翻案にはあたらない**」

最判平成13.6.28「江差追分事件」

- ソフトウェアのUIおよび画面表示の類似性が争点となった事例

「著作権侵害を認め得る他者の表示画面は、いわゆるデッドコピーないしそれに準ずるようなものに限られると**いうべきである**」

東京地判平成14.9.5 「サイボウズ・オフィス事件」

イラストの著作権侵害訴訟事例

- ・ 本質的な特徴部分の直接感得性で類似性が問われる



マンション読本事件
(大阪地裁平成21年3月26日判決)



原告イラスト(一部)



被告イラスト(一部)

博士イラスト事件 (東京地裁平成20年7月4日判決)

著作権侵害を
← 否定
肯定 →



出る順事件
(東京地裁平成16年6月25日判決)



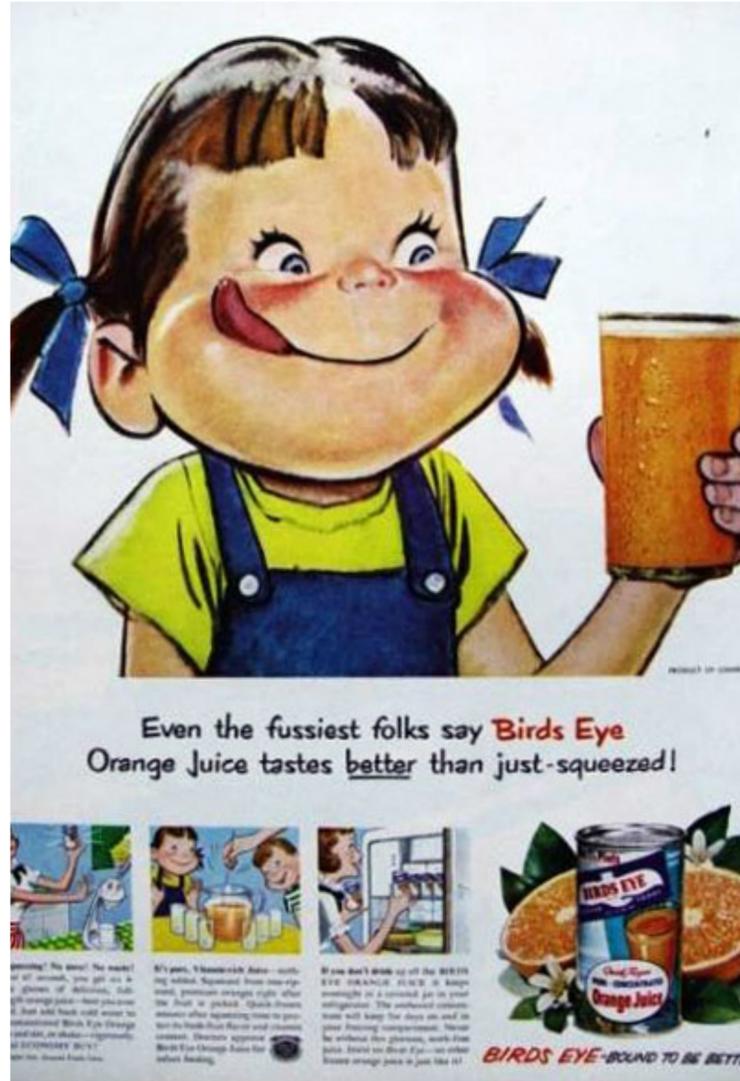
原告の写真



被告の写真

西瓜写真事件 (東京高裁平成13年6月21日判決)

ゼネラルフーズのMerryちゃん



Merryちゃんです！

- 洋菓子チェーンのキャラクターと類似との都市伝説
 - 1949年のMerryちゃん登場時に何かあったのかもしれない
 - 洋菓子チェーンキャラクターは1950年に登場
 - ただし、既に米国側知的財産権は全て消滅していると考えられる
- 日本ではキャラクターそのものは著作権保護の対象外
- 米国でも同様にキャラクターはアイディア
 - キャラクターの著作権保護を判断するTowle Test
 - 1. キャラクターは概念的な性質だけでなく物理的な性質も持つ必要
 - 2. 一貫した識別可能なキャラクターの特徴と属性を表示する必要
 - 3. キャラクターは独自の固有な表現要素が含まれる必要
 - 1,2は問題ないと思われるが3に関しては**標準的な青いリボンの女の子の標準的ポーズが独自のと言えるか？**
 - 現在の事案と仮定しても、侵害の立証ハードルは高いのでは？

BL同人誌事件

- BL同人作品を無断アップしたサイト運営社を同人作家が訴えた事件（知財高判令和2年10月6日）
 - 通常、同人誌は原作品の二次的著作物（原著者の著作権が及ぶ）
 - 被告側は、同人誌が著作権侵害及び猥褻凶画であることを理由に信義則違反又は権利の濫用と主張
- 裁判所の判断：
 - 猥褻であるかで著作権の主張が権利の濫用や公序良俗に違反するかとまでは認めない
 - 原告側の著作権侵害を否定し、被告側の著作権侵害を認定。同人誌無断アップへの損害賠償請求を認める

「本件各漫画のキャラクターが原著作物のそれと同一あるいは類似であるからといって、これによって著作権侵害の問題が生じるものではない。」

「シリーズもののアニメに対する著作権侵害を主張する場合には、そのアニメの**どのシーンの著作権侵害を主張するのかを特定**するとともに、そのシーンがアニメの続行部分に当たる場合には、その**続行部分において新たに付与された創作的部分を特定する必要があるもの**というべきである」

「本件各漫画が、原著作物の著作権侵害に当たるとの主張は失当であるし、仮に著作権侵害の問題が生ずる余地があるとしても、それは、主人公等の容姿や服装など**基本的設定に関わる部分の複製権侵害に限られる**ものであって、**その他の部分については、二次的著作権が成立し得るもの**というべきである（なお、本件各漫画の内容に照らしてみれば、主人公等の容姿や服装など基本的設定に関わる部分以外の部分について、オリジナリティを認めることは十分に可能というべきである。）。」

	本件各漫画	原著作物	筋書き・道具立ての同一・類似
2	魔性のカツ丼	ユーリ!!! on ICE	・ カツ丼 ・ 舞台となる温泉旅館「ゆーとびあかつき」の外観及び家具 ・ 主役二人の師弟関係
3	夢うつつ	刀剣乱舞 -ONLINE-	・ 舞台となる和風屋敷の建築様式及び内装 ・ 装束及び装身具
7	学ランにほへし	刀剣乱舞	・ 主役二人の上下関係
5	眩暈	ダイヤのA	・ 野球グラウンド及び部室 ・ 主役2人の野球部員としての先輩後輩関係
6	Owl&Cat手コキ特集	ハイキュー!!	・ 体育館 ・ 高校バレーボール部員の合同合宿
10	Owl&Catキスがしたいな	ハイキュー!!	・ 体育館 ・ 高校バレーボール部員の合同合宿
8	MiLK	TIGER & BUNNY	
13	やきもちあらいくま	TIGER & BUNNY	・ 3人の主役同士の間での互いの呼び方、コンビの状況及び仕事の成果
1	in the pool Act.5	TIGER & BUNNY	
14	下着おじリターンズ	TIGER & BUNNY	
9	一松さんはオフィスラブしたい	おそ松さん	・ 男ばかりの六つ子の中の2人が主役
4	ちゃんとしてる大人たち	おそ松さん	・ 男ばかりの六つ子の中の2人が主役
12	HUNGRY SPIDER	おそ松さん	・ 男ばかりの六つ子の中の2人が主役 ・ 「美女薬」を飲んで女性に変身する ・ 六つ子が一列に並んで就寝する
11	とある遥と凜の珍魚図鑑	FREE!	・ 主役二人はそれぞれ「鯖」「鮫」と関連している

さいごに

- ・ 著作権はシンプルなようでいて複雑で曖昧
 - ・ グローバルな法域で共通する偉大な枠組み
 - ・ 文学、芸術、音楽等の権利保護とプログラム、データベースまで同じ枠組み
 - ・ プログラムには本来馴染まないのだろう
 - ・ 「表現」を保護する強力な権利であるが、一方で一般的に思われるより狭い範囲の権利
- ・ コンテンツが溢れる時代
 - ・ 著作権の発生するモノとそうではないモノが大量に混在する時代
 - ・ より公正で透明性が確保された判断が必要