

授業での作品制作における著作権ガイドラインの作成および教育

湯下秀樹^{†2} 江見圭司^{†1}

概要：実社会に直結した専門学校教育という目的を完遂するため、授業の課題として作品については、就職活動のポートフォリオとしての活用やウェブなどでの公開を促進すべきであるが、一方で著作権侵害などのトラブルが発生する可能性が増大する。そうした事態を回避するため、作品制作の際の著作権ガイドラインが必要である。学生の学ぶ分野ごとに留意すべきポイントは異なるので、ガイドラインも分野ごとに必要となる。また学生の国際化、グローバルな環境での作品発表などの変化に伴い国際的な視点も採り入れ、ガイドラインを構成することが必要である。

キーワード：ポートフォリオ, 作品制作, 著作権ガイドライン, 国際化,

Establishment of copyright guideline about making a work in class, and its education.

HIDEKI YUSHITA^{†2} KEIJI EMI^{†1}

Abstract: In order to accomplish the purpose of vocational education directly linked to society, it is necessary to promote the use of student's works that were made in a lesson as a portfolio of job hunting activities. And it is desirable to publish the student's works on the web, too. On the other hand, if students will do these things, the risk about infringement of third parties copyrights is increased. For that reason, it is necessary to establish the rule for student about making a work in a lesson. When we make the copyright guideline, we must be careful to some points. At first, with each field of studying, we must have own guideline. And along with the release of student's works under the global circumstances or diversification of the nationalities of students, we must consider a viewpoint of internationalization at making the copyright guideline.

Keywords: Portfolio. Works, Copyright guideline, Internationalization

1. はじめに

1.1 専修学校教の特色とガイドラインの必要性

専修学校（専門学校）は「職業若しくは実際生活に必要な能力を育成し、又は教養の向上を図る」[1]ことを目的とする学校であり、「実践的な職業教育、専門的な技術教育を行う教育機関として、多岐にわたる分野でスペシャリストを育成」[2]を行っており、筆者が所属する京都コンピュータ学院は情報系の人材を育成する専修学校として、現在「アート・デザイン学系」「ビジネス学系」「コンピュータサイエンス学系」「デジタルゲーム学系」「エンジニアリング学系」の5つの学系に分け、多様な人材を育成している。学系の意義は次のとおりである。「IT・コンピュータに関連する専門領域は広く多岐にわたっており、それらは互いに関連しながら時々刻々と進歩発展しています。旧来の大学におけるタテ割り構造の固定された分類を表す「学部」は、このようなIT・コンピュータの専門領域にはふさわしくありません。KCGでは、学問分野が互いにつながり展開していくという意味を込めて、「系＝つながる、関連する」を用いた「学系」という分類を採用し、コンピュ

ータ技術の進歩発展に即応する教育を行っています。」[3] 京都コンピュータ学院では「コンピュータ技術の学問的品格を重視し、理論をおろそかにしない本格教育」を建学の理念の一つに掲げており、理論教育にも力を入れる一方で、作品制作を行う実習系科目の「プロジェクト演習」等も、カリキュラム上重要な意義を有している[4]。こうした実習系科目での制作作品は、単なる学習の達成度合いを測る成果物としてのみならず、自らが身に着けたスキルを具体的に証明するポートフォリオの一部を構成し、就職活動や起業の際に活用されることが予定されている。また就職活動での活用以外に、作品を広く世に知らしめるため、学生に対してデジタルコンテンツである制作作品をウェブ上で公開することを積極的に勧める教員も少なくない。

このように専修学校の授業における制作作品については、成績評価のためという教育目的での利用を超え、実社会での公開や利用も想定しておくことが必要である。しかも作品制作においては、他人の作品等に依拠し、その一部を素材として活用することも少なくない。それ故制作作品を実社会での公開や利用に供することを予定しているのであれば、作品制作段階から著作権をはじめとする第三者の法的権利を侵害しないように十分な配慮が必要となる。専修学校の授業における制作作品の特質に照らして、専修学校に

^{†1} 京都情報大学院大学
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
^{†2} 京都コンピュータ学院
Kyoto Computer Gakuin

においては、著作権等に関する教育が重要であるとともに、作品制作の際に遵守すべきルールを記載したガイドラインの制定が必要である。

1.2 留意すべき点

(1) 分野ごとに問題点異なる

現在、教育機関では、生徒・学生に対して著作権等に関する教育を施すことが一般的となっており、知的財産権等に関する一般的な理解も以前と比較すれば促進していると言えるだろうが、今般問題としている専修学校の授業における作品制作のケースに関して言えば、権利関係において配慮すべきポイントが、ソフトウェア開発、ゲーム開発、デザイン系（DTP、ウェブ）、アート作品等、それぞれの分野に応じて異なり、しかもかなり専門的なセンスや高度な判断を要するものとなっている。例えばロゴなどのデザイン作品と絵画などのアート作品では、作品としての性質の違いから著作物性や著作権侵害の判断基準も異なっている。このようなことから、著作権に対する一般的・啓発的な教育を施すのみでは問題解決とならず、かえって誤解に基づく中傷などの事案に学生が直面する場合もあり得る。

(2) 国際的対応の必要性

また学生も日本人のみならず留学生も増加している。京都コンピュータ学院では、中国、韓国等の東アジアを中心に、ベトナム、ネパール、モンゴル、ウズベキスタン、カザフスタン、カンボジア、インドネシア、インド、ミャンマー、マレーシア、ロシア、ガボン、セネガル、シエラレオネ、コンゴ等多様な国・地域からの留学生が増加しており、法文化のバックグラウンドを異にする学生に対して、著作権法をはじめとする日本の法令を遵守することを教育することは難しい側面を有している。如何にして文化的差異を超えて、ルールを守らせるか教育的な工夫が必要となる。その観点から筆者らは“留学生のための情報倫理教育”というテーマで研究を行って来た[6][7][8]。こうした点についての配慮が必要なほか、留学生の多くが卒業後母国で活躍する者も多いことを考えれば、日本法を前提とした教育では十分とは言えない。またウェブでの作品公開を行う場合には、著作権や商標権などに関するクレームが海外から寄せられるケースも考えられる。また著作物の使用許諾を求める場合も海外の権利者とやり取りが必要となるケースもあり得る。後述のとおり、現に京都コンピュータ学院では、日本人学生が自ら海外の権利者に使用許諾を求めるケースが既に発生している。こうしたことから、著作権等について配慮するとしても、日本法のみならず、国際的な視点に立つてガイドラインを策定して教育を行うことが必要となる。

1.3 本研究の目的

実社会に直結した専修学校教育という目的を完遂する

ため、授業の課題として作品については、就職活動のポートフォリオとしての活用やウェブなどでの公開を促進すべきであるが、一方で著作権侵害などのトラブルが発生する可能性が増大する。そうした事態を回避するため、学生のポートフォリオ作成に関する著作権等の取り扱いに関するガイドラインが必要である。そこで本研究では、こうした問題へのソリューションとして、分野別のガイドライン策定を目指したい。また学生の国際化、グローバルな環境での作品発表などの変化に伴い国際的な視点も加味したい。

2. ゲーム学系向けガイドライン策定

2.1 対応の必要性

そもそも本研究の発端となったのは、ゲーム学系の教員からの相談であった。ゲーム学系の場合、多くの学生がゲーム業界への就職を希望しており、実習科目である「プロジェクト演習」では、制作作品は就職活動用のポートフォリオとして活用することが前提とされている。ゲーム作品の場合は、まがりなりにも一つの作品を完成させるためには、画像や音楽等多様なメディアを融合して制作を行うことが多く、安易に他人の著作物を素材等として無断活用してしまうリスクが極めて高い。そのリスクを回避するため、ゲーム系教員から作品制作に関するルール策定に関する相談があり、筆者とゲーム系教員がミーティングを開催し、問題点の共有を図った。その結果、共有された現状の問題点は以下のとおりである。

(1) 作品の就職活動での利用

ゲーム業界の採用担当からの話として、他人の著作物を素材として流用している作品について悪印象を与えているとの報告があった。実際に就職活動で企業に提出した作品において、あからさまに他人の著作物が素材として流用されていることが分かった結果、本来能力があるにも関わらず採用されないケースもあるとのことであった。そもそもそうした作品を就職活動で利用することを学校が黙認していると思われるのはよくない。

(2) 作品のウェブ等での公開

これまで制作作品の取り扱いに関する指導については、個々の教員に委ねていたが、教員の中には、授業課題として制作した作品をウェブ上で公開することを積極的に推奨している例もある。作品の公開を推奨すること自体は間違っていないが、一方で公開を前提とせずに単に授業課題として制作した作品を安易にウェブで公開すれば、第三者から著作権侵害と非難される事案が発生する危険性が大である。万が一そのようなことになれば、当該学生の将来を閉ざす可能性もあり看過できない。また場合によっては学校側の責任が追及される場合もある。

(3) 国際的対応の必要性

他人の著作物を自らのゲームの素材として流用するた

めに、海外の企業に使用許諾を求めたいという学生がおり、教員のサポートを求めている。

以上のとおり、問題点の共有を図ったうえで、基本的な方針として、①作品制作のルールを個々の教員の指導に委ねるのではなく統一したルールをガイドラインとして定めること、②定めたガイドラインについての理解を促し、著作権法等との兼ね合いで作品制作の際に学生が留意すべき点について解説を行うために、ゲーム学系の学生を対象とした講義の機会を設けることが確認された。その後、ガイドライン策定のため、筆者はゲーム系教員と数回にわたってミーティングを実施して検討した。

2.2 著作権法の検討

(1) 著作権法 35 条 1 項と作品制作

まず確認したのは、他人の著作物を素材として作品制作する場合に関係する著作権法の規定である。

著作権法 35 条 1 項は「学校その他の教育機関（営利を目的として設置されているものを除く。）において教育を担当する者及び授業を受ける者は、その授業の過程における使用に供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、公表された著作物を複製することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びにその複製の部数及び態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りでない。」として、「授業の過程における使用に供することを目的とする場合には」「授業を受ける者」即ち学生も他人の著作物を複製することができることが規定されている。また同条の適用を受ける場合には、43 条 1 号において「そのまま複製するだけではなく、翻訳、編曲、変形、翻案して複製することもできる」[9]とされており、これらの条項を学生が授業内での課題作成において、他人の著作物を流用するケースに適用することができるか問題となる。

この点、もともと著作権法 35 条 1 項は、「教育機関における授業の過程で教材として使用するために、担任の教員が著作物を複製することを可能とするための規定であった。さらに「調べ学習」等の主体的な学習のために学習者自身が複製することも、平成 15 年改正によって認められた」[10]経緯が存在する。「主体的な学習」の便宜を図るという趣旨であれば、実習系の科目で学生が主体的に行う作品制作の学習にも適用可能とも考えられそうである。ただ一方で「授業の過程における使用」という要件に関して、「宿題や夏休みの課題学習のための使用は、この要件を充たさないと解釈されている」[11]とされており、教員で課した課題のうち、授業内で作業が行われないような場合には認められず、授業時間外でも作業が必要な作品制作の場合に同条が適用されるのか不明確である。

著作権法 35 条については、権利者団体が協議会を組成し

て平成 16 年 3 月に策定した「学校その他の教育機関における著作物の複製に関する 著作権法第 35 条ガイドライン」[12]が存在するが、結論から言えば、実習系の科目で学生が制作する作品における他人の著作物の流用が、「授業の過程における使用」に該当するかは明確ではない。同ガイドラインは「授業の過程における使用」に該当するケースとして「クラスでの授業、総合学習、特別教育活動である学校行事（運動会等）、ゼミ、実験・実習・実技（遠隔授業を含む）、出席や単位取得が必要なクラブ活動」及び「部活動、林間学校、生徒指導、進路指導など学校の教育計画に基づいて行われる課外指導」が挙げられ、「授業の過程にあたるかどうかは、左記条件に照らして授業を担当する者が責任を持って判断すること。」とされているのみであり、同条が適用される範囲は必ずしも明確ではなく、それに従っておけば充分とは言えない状況である。

ただ一つ明らかなのは、著作権法 35 条で複製等が認められるのは授業の過程においてのみで、「授業以外の目的のために複製物を頒布したり、複製物により著作物を公衆に提示したりすると、著作権行使の対象となる複製または翻案を行ったものとみなされる（49 条 1 項 1 号・2 項 1 号）これらの行為をするには、複製または翻案の許諾を受ける必要がある」[13]ことである。就職活動でのポートフォリオとしての利用は授業以外の目的での提示となり、著作権法 35 条 1 項の適用範囲外であると言える。

(2) 他人の著作物を素材利用が認められる場合

他人の著作物の無許諾利用が認められる場合として、著作権法 32 条（引用）の規定があるが、同条の適用を受けるためには「引用の目的上正当な範囲内」で行われることを要し、それは「他人の著作物を引用して利用することに必然性があること」を意味するが、「合成写真を作成するための図柄として複製する行為は、この要件を充たさない」[14]とされており、ゲーム作品の素材として他人の著作物を流用することは、同条における引用とは言えない。

ただ他人の著作物を素材として利用が一切認められないわけではなく、写真家の芸術写真を自らの作品に流用して訴訟となったいわゆる「パロディ事件」の昭和 55 年 3 月 28 日最高裁判決の判決理由中に「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」[15]との判断が示されており、他人の著作物を素材として利用することが認められる基準として参考となる。いずれによせ、ゲーム制作の場合、音楽や画像などの他人の著作物をそれとわかる形で取り込むことは正当化できない。

2.3 ガイドライン案及び講義の内容

ゲーム学系教員とのミーティングや検討を経て、ゲーム学系向けのガイドライン案とその説明を行う講義内容を次のとおり策定した。

(1) 基本原則

授業の過程で作成する課題や作品は、就職活動におけるポートフォリオとして利用することを前提とするので、素材は自作するか、他人の著作物を素材として流用する場合は、あくまでも使用許諾を得たものを使わねばならないのを原則とするべきである。そこでガイドライン案の第1条・2条として次のような条項を定めた。

1条 学生が授業における課題としてゲーム制作をする場合には、制作に必要な素材については、原則として、①自作したもの、または②ライセンス契約によって使用条件等が明確な素材（プログラム、音、グラフィックデザイン等）を使用しなければならない。

2条 仮にライセンスを得ていない他人の著作物について素材としての使用を希望する場合には、学生自らが権利処理を行わなければならないことを原則とする。

(2) 例外

授業の過程で課題や作品を作成する場合でも、初歩的な訓練の目的のものや授業での成績評価を受ける目的以外には一切利用しないケースも当然考えられるので、そのケースに関する例外規定を3条として次のように設けた。

3条 但し学校に課題として提出するのみで、就職活動その他の用途で使用を一切しない場合であれば、他人の著作物を素材として流用したときであっても、著作権法35条、同43条1号等、著作権法の規定の認める範囲内であれば、権利者の許諾を得ることを原則として要しない。

(3) 出所の明示

作品制作において他人の著作物を素材として利用した場合、ライセンスの有無等も含めて明示して、作品とともに提出することを義務づける条項を4条として次のとおり設けた。これは著作権法に適った対応であるとともに、これを徹底させることにより、学生の著作権に関する意識を高める、成績評価や就職指導を行う教員もより客観的で適切な指導が可能となる。

4条 学生は素材の引用元・参照元をリスト化して作品とともに提出しなければならない（著作権法48条1項3号、同条3項）。当該リストには、ライセンスの

有無、ライセンスが存在する場合には、掲載ウェブページのURL等、利用条件等を記載しなければならない。他人の著作物の流用等を行っているにもかかわらず、申告しない場合には、成績評価においてマイナス評価をすることもある。

(4) 共同制作に関するルール

ゲーム学系の場合、数名でチームを形成して作品制作を行うことが基本となり、作成された作品は著作権法上の共同著作物となる。そこで作品の取り扱いについて、著作権法65条を引く形で次のような条文を設けた。

5条 授業における課題として制作したゲーム作品が、チームで制作され、共同著作物（「二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」・著作権法2条1項12号）に該当するときは、当該ゲーム作品を授業以外の目的で利用する場合には、チームのメンバーで協議のうえ、全員の合意に基づいて行わねばならない（著作権法65条）。

(5) 講義内容

ガイドラインを設けただけでは十分ではなく、その内容の理解を学生に促すための説明やガイドラインに盛り込まない事項の解説を行う講義が必要である。ガイドライン案の説明とともに、以下のような内容を講義では強調した。

①ゲーム学系の学生が著作権を遵守しなければならない理由。「そもそも、著作権法は、クリエイターやコンテンツ産業を保護するための法律である。ゲーム業界を志す君たちが、著作権法を理解せず、自らも違反するような行為を行うことがあってはならない。」

②流用する場合は、ライセンス条件が明確な素材に限り、いわゆる著作権フリー素材（著作権放棄素材）は利用を禁じること。

③ライセンス事例を示す[16][17]。他人の著作物を素材として使う場合は、ライセンス契約によって使用条件等が明確な素材を使うのを原則とした結果、ライセンス条項に対する学生のリテラシー向上が必須となる。



④出所明示の具体例の呈示



現在、年に一回はゲーム学系の学生はこうした内容の講義の受講を義務付けている。

2.5 海外企業に使用許諾を求めた事例

上記の問題点のうち(3)の事例については、具体的な対応を筆者が行ったが、教育現場における著作権の問題への対応において国際的な視点が必要となっている事例として、ここで触れておきたい。

この事例はゲーム学系の「プロジェクト演習」の作品制作において自らの作品中に著名なゲームの画面を取り込んで制作を行いたいという学生グループがあり、しかも彼らは、その作品が完成した暁にはそれを就職活動で使用したいとの希望を有していた。

その企画に対しては、指導教員が著作権法の観点から「公正な利用」とは言い難く、反対の意を表明し企画の変更を求めたところ、当該学生グループの中心メンバーである学生がそのアドバイスに従わず、むしろその著名なゲームを開発した米国の会社に対して使用許諾をもらおうと言い出し、その交渉を当該学生自らが開始した。

仮に使用許諾を得ることができない場合、当該学生グループの作品制作は頓挫し、卒業や就職にも影響を与えかねないことから、教職員が対応を検討することとなった。

当該学生は自ら米国の会社の連絡先を調べ、グーグル翻訳を活用しながら、先方の担当と連絡をメールで採り、良い感触を得ているとのことであった。そのため彼の取り組みを無下に否定するのではなく、むしろ積極的にサポートすることとし、当該学生からの質問や相談の対応に筆者があ

たった。

当該学生からは「海外とのやり取りなのでこちらの考え方と向こうの考え方の違いにより誤解が少し発生しています。」「ご都合の良い日程で構わないのでやり取りのメールを確認しながらご相談したいので面談していただけないでしょうか。」との連絡があり、直接の面談を行い状況把握に努めることから開始した。

話を聞いたところ作成した作品の複製物の配布等も想定して使用許諾を求めようとしていたが、現実問題として許諾を得ることは難しいと判断し、就職活動で企業にプレゼンテーションをする目的での使用方法・場面も限定して依頼すべきと指導をした。そのように目的を限定したとしても、米国企業からの許諾を得ることができれば、そのこと自体が就職活動におけるアピールポイントとなると説得した。それについて当該学生も納得をした。

その後、当該学生が先方と交渉を続けたが、「話がこじれている感じなので早急に返信をしたいと思います。ご迷惑をおかけして申し訳ありませんが至急確認と返信をお願いします。」との連絡が来た。先方の権利関係を明確にするため、ゲームに添付するReadmeやマニュアルにおいて企業ロゴの使用を求めたところ、先方の態度が急変したという。商標の取り扱いという企業にとってセンシティブな問題に触れてしまったので警戒されたことが明らかであった。

そこで①自分たちが就職活動を控えた学生であることの証明として教室内での自分たちの写真を撮影して先方の担当者に送付し、②教員にこの件を相談したところ、商標の利用許諾を求めることが如何に非常識なことか諭され、③ロゴの使用を妄りに求めたことの非を詫言すべきとアドバイスをした。幸いにして、これにより先方の態度も軟化した。

さらに当該学生から先方に伝える利用目的について「就職活動で会社の担当者に見せる事はありますが、一般に配布したり、商業目的で使用したりはいたしません。実際に就職活動で資料として提出する書類には「権利は全(社名)に帰属します。販売、配布、公開は禁止されています」と明記するとお伝えしようかと思います。」との確認のメールが来たので、ライセンスの文書を先方に求める際の表現などをアドバイスした。

こうした一連のやり取りを経て、最終的には就職活動での利用に限定したライセンスが付与され、英文の契約書が送付されてきた。

3. 今後の課題

3.1 ゲーム学系ガイドライン等の一層の充実化

ゲーム学系の教員からの相談に応じる形で、ゲーム学系向けのガイドライン案及びそれに伴う講義内容を策定したが、ガイドラインも講義内容も最低限のものであり、更に条項の増加も含めて検討が必要である。特に講義につい

ては年1回1時間程度で実施しているが、さらに回数を増やして内容を充実させることが必要である。

また著作権その他権利の取り扱いについては、かなり専門的な見地での判断を要するので、外部専門家（弁護士等）とも連携し、学生からの個別の相談に応じられる体制は現在でもあるが、権利者団体や同じ課題を抱える他の教育機関とも連携することも重要であろう。

3.2 他の学系向けガイドラインの策定

ゲーム学系の次に現在取り組んでいるのがアート・デザイン学系のガイドライン案の策定である。アート・デザイン学系の教員にインタビューを行い、当該学系の授業における作品制作で問題となっている点について聞き取りを行った。その結果、ゲーム学系とは異なる課題があることが分かっている。幾つか例を挙げると、①他人の絵画や写真をデッサンや模写する場合の留意点、②デジタルではない一品物の制作物の取り扱い（管理期限や返却の可否など）[18]、③デザイン作品の著作物性[19]、④ロゴ制作等の場合、登録商標との関係などがある[20]。こうした点について、ガイドライン案及び講義内容を策定する作業に取り組んでいる。

3.3 国際的視点の導入

既に述べたとおり、海外企業に対して著作物の使用許可を求める事例もあり、作品をウェブ上で公開することが増加するなかで、海外から著作権や商標権等の侵害に関するクレームに学生や教育機関が巻き込まれる事例[18]も増えるものと思われる。そのため、そうした事案が生じた場合に即応できる体制を学内に整えることも重要である。

それと共に、ガイドライン策定において、日本法のみを前提とするのではなく、条約[22][23]や他国の法令（特に日本と異なる制度の有無）についても調査し、必要であればガイドラインに反映させることが必要である[24]。

現在、知的財産権制度のグローバル化が進み、多くの国に似たような制度が設置されているが、解釈面や運用面も含め、差異は少なくない。そうした観点から、留学生の数も多い、隣国中華人民共和国の法令等の調査などを留学生の協力のもと開始している。

参考文献

- [1] 鈴木勲, “逐条学校教育法,” 学陽書房 2009 124 条
- [2] パンフレット “専修学校ってどんな学校”
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afiedfile/2017/03/31/1332361_2.pdf
- [3] 江見圭司, “KCGの学科再編とインストラクショナル・デザイン,” NAIS Journal vol. 3
- [4] 江見圭司, “キャリア教育とプロジェクト演習,”

NAIS Journal vol. 4

- [5] 渋谷達紀, “知的財産法講義Ⅱ,” 有斐閣 2004, p13
- [6] 湯下秀樹, 江見圭司, トム忍足, “留学生のための情報倫理教育”, 情報処理学会研究報告 CE131, 2015
- [7] 湯下秀樹, 江見圭司, トム忍足, “留学生のための情報倫理教育 —異文化間の規範意識を超えて—”, 情報処理学会 SSS2017, 2017
- [8] 湯下秀樹, 江見圭司, トム忍足, “留学生のための情報倫理—教材の国際化をめぐる問題点”, 情報処理学会研究報告 CE143, 2018
- [9] 岡村久道, “著作権法 新訂版,” 民事法研究会 2013 p243
- [10] 岡村久道, “著作権法 新訂版,” 民事法研究会 2013 p241
- [11] 渋谷達紀, “知的財産法講義Ⅱ,” 有斐閣 2004, p142
- [12] 著作権法第 35 条ガイドライン協議会, “学校その他の教育機関における著作物の複製に関する 著作権法第 35 条ガイドライン,”
http://www.jbpa.or.jp/pdf/guideline/act_article35_guideline.pdf
- [13] 渋谷達紀, “知的財産法講義Ⅱ,” 有斐閣 2004, p142
- [14] 渋谷達紀, “知的財産法講義Ⅱ,” 有斐閣 2004, p141
- [15] 昭和 55 年 3 月 28 日最高裁判決
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/283/053283_hanrei.pdf
- [16] <https://creativecommons.jp/>
- [17] <https://assetstore.unity.com/>
- [18] 村上春樹, “ある編集者の死と生-安原顯氏のこと,” 文藝春秋 2006
- [19] 岡村久道, “著作権法 新訂版,” 民事法研究会 2013 p69
- [20] 茶園成樹, “商標法,” 有斐閣 2014, p81-89
- [21] 滋賀県大津市の小学校がディズニーからクレームを受けた事例,
<https://banzai-disney.com/syougakusei-puru-cyosakuken-4478>
- [22] 文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約パリ改正条約 (抄)
http://www.cric.or.jp/db/treaty/t1_index.html
- [23] TRIPS 協定
https://www.jpo.go.jp/shiryou/s_sonota/fips/trips/ta/mokuji.htm
- [24] 中村純, 辰己丈夫他, “情報倫理教育の国際比較” vol. 2010-CE-106 No. 5, 2010