特集《ゲームの知財》

ゲーム資料の検索サービスの結果表示画面におけるパッケージ画像の提示－著作権法47条の5第1項の解釈例

立命館大学教授　宮脇　正晴

要　約

本稿は、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）の運営するゲーム資料の検索サービス「RCGSコレクション」の結果表示画面において、パッケージ画像を162,000画素以下の精度で提示するに至った理由を説明するものである。この態様での提示は、著作権法47条の5第1項の定める必要性要件、付随性要件、軽微利用要件などの各種要件を充足するため、同条の権利制限の対象となると考えられる。

目次

1．はじめに
2．著作権法47条の5の解釈についての一般論
　2．1　概要
　2．2　必要性
　2．3　付随性
　2．4　軽微利用
　2．5　ただし書
3．RCGSコレクションにおける提示画像の精度等についての検討
　3．1　結論：162,000画素以下
　3．2　必要性
　3．3　付随性
　3．4　軽微利用・その他の要件
4．おわりに

1．はじめに

筆者は、立命館大学ゲーム研究センター（Ritsumeikan Center for Game Studies：RCGS）(1)のメンバーの一人であり、知的財産法学の観点からゲームに関する特許発明等の知的財産の調査や、判例研究等を行っているだけでなく、他のメンバーと共同で行っている研究プロジェクトで発生する様々な知的財産法上の問題にも取り組んでいる。本稿ではそのような取り組みの一つを紹介したい。

RCGSの基幹的なプロジェクトの一つに、デジタルゲームのアーカイブの構築がある。これは、もともとは本学映像学部の細井浩一教授が20年以上前から推進しているもので、ゲーム機やゲームソフトのみならず、説明書やゲーム雑誌などゲーム関連のあらゆるものを収集・保存してきている。RCGSでは、そのような所蔵品の検索サービスである「RCGSコレクション」(2)を運営している(3)。RCGSコレクションの検索対象は、ゲームパッケージ（家庭用ゲーム機、PCゲームソフトウェアなどのゲームを遊ぶための製品）、ゲーム関連資料（雑誌・図書・パンフレットなど）及びデバイス（家庭用ゲーム機、ゲーム周辺機器）であり、これらについて、キーワード検索により様々な書誌的情報を得ることができる。

最近になって、この検索結果に、ゲームソフトのパッケージの画像（以下、単に「パッケージ画像」と呼ぶこと

とする）を表示して、検索サービスの利便性を高めようということとなった。ここで問題となるのが、パッケージ画像は（黒一色で塗りつぶされているなどでも無い限りは）著作物（著作権法 2 条 1 項 1 号。以下、著作権法の条文については、条番号のみで示すこととする）であるということである。パッケージ画像の創作的表現を確認できる鮮明さで(4)ウェブサイト上に提示する行為及びそのためのアップロード行為は公衆送信権（23 条 1 項）の対象になり、この準備のために複製物を作成する行為は複製権（21 条）の対象となる。つまり、パッケージ画像の提示のためには、著作権法上の問題をクリアする必要がある。

幸いなことに、著作権法には平成 30 年改正で導入された 47 条の 5 がある。筆者を中心に関係メンバーで議論を重ねた結果、同条の権利制限を受けられるものと判断し(5)、2023 年 3 月 17 日より、RCGS コレクションの検索結果表示画面において、パッケージ画像の提示を開始した。ここでいう「検索結果表示画面」とは、キーワード検索にヒットした項目をリスト表示する画面（以下これを「リスト表示画面」とする）及びそのリストの各項目をクリックして表示される詳細情報の画面（以下これを「詳細情報画面」とする。具体的な態様は後掲の図表 2 などを参照）の両方を含んでおり、結論として、前者では 32,400 画素以下のファイルを使用し、後者では 162,000 画素以下のファイルを使用して、パッケージ画像を提示することとした。以下では、主として後者について、その具体的な検討内容について紹介することとしたい。

2．著作権法 47 条の 5 の解釈についての一般論

2．1　概要

47 条の 5 は、著作権法の平成 30 年改正で導入された「柔軟な権利制限規定」の 1 つである。同改正の際の議論においては、権利制限の類型が、「［第 1 層］著作物の本来的利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型」、「［第 2 層］著作物の本来的利用には該当せず、権利者に及び得る不利益が軽微な行為類型」及び「［第 3 層］公益的政策実現のために著作物の利用の促進が期待される行為類型」の 3 つに分類され、これらの類型に応じて適切な柔軟性を確保することが目指されていた(6)。47 条の 5 は、これらのうち第 2 層に属するものである。

47 条の 5 は、情報の検索や解析結果の提供等に際して著作物の提供・提示が行われる場合に、その利用が軽微と評価されるなど一定の条件の下にその提示・提供行為に付随する利用行為（同条 1 項）や、その準備に必要な利用行為（同条 2 項）を権利制限の対象とするものである。同条 1 項 1 号に該当するサービスの具体例としては、「例えば特定のキーワードを含む書籍を検索し、その書誌情報や所在に関する情報の提供に付随して、書籍中の当該キーワードを含む文章の一部分を提供する行為（書籍検索サービス）等」が挙げられている(7)。

RCGS コレクションが同条第 1 項 1 号にいう「検索情報の特定又は所在に関する情報を検索し、及びその結果を提供する」サービスに該当することは明白である。また、コレクションされている各ゲームはすべて市販されたものであり、そのパッケージ画像が同条第 1 項柱書にいう「公衆への提供等……が行われた著作物」に該当することもまた、明らかである。RCGS コレクションにおけるパッケージ画像の提示が同条により許されるためにとりわけ検討を要するのは、「行為の目的上必要と認められる限度」であるか否か（必要性）、当該行為に付随するものであるか否か（付随性）、「軽微利用」に該当するか否か、及び同条第 1 項柱書のただし書に該当しないか否かの 4 点であろう。以下では、これらの各要件が一般的にどのように解されるべきなのかについて検討し、その上で私達がどのように判断したのかを紹介することとしたい。

2．2　必要性

問題となる著作物の利用が、47 条の 5 第 1 項各号の掲げる行為の「目的上必要と認められる限度」のものであるためには、当該行為にとって必須であることまで求められているのではなく(8)、当該利用によって検索結果・解析結果をよりわかりやすく理解できるようになるといった程度の必要性で足りるものと考えられている(9)。文化庁著作権課は同条第 1 項の権利制限が認められる例として、キーワード検索の結果の提供等（当該キーワードが含まれている部分の提示）に付随して「書籍の表紙（書影）や楽曲の CD ジャケットなどの画像」を提示することを挙

げている[10]が、上述のような「必要性」の理解に基づくものと考えられる[11]。

２．３　付随性

付随性要件については、文化庁著作権課は「①情報処理の結果の提供に係る行為と、②著作物を軽微な範囲で提供する行為とをそれぞれ区分して捉えた上で、前者が主たるもの、後者が従たるものという位置付けであることが求められる」と説明しており[12]、比較的多数の学説[13]がこれを支持している。そのような学説の一つによれば、上記のような主従関係が認められるためには、問題となる著作物の提示がなくとも結果の提供が成立しうる必要がある[14]。

上記のように「結果の提供」と著作物の提示との明瞭区分性を求める見解に対して、結果の提供自体に著作物の利用がある場合、例えば「結果」として提供されるコンテンツに他人の著作物が「溶け込んで」いる場合にも付随性要件を満たすとする説（内側説）[15]も有力に主張されている。

２．４　軽微利用

軽微利用か否かについては、問題となる著作物全体のうちどの程度の部分が利用に供されたか（「著作物の利用に供される部分の占める割合」）、その利用に供される部分の（絶対的な）量、その利用に供される際の表示の精度その他の要素に照らし判断される。文化庁著作権課は、この要件について、「権利者に及び得る不利益が軽微なものに留まることを担保するため、専ら著作物の利用に係る外形的な要素に照らして判断されるべきものであり、利用目的の公共性等の要素が考慮されるものではない点に留意する必要がある」と説明しており[16]、学説上も異論は無い[17]。要するに、問題となる著作物の市場と競合する蓋然性が類型的に低いことをこの要件は問題としているのであり、個別的な事情を踏まえると当該著作物の市場に影響が無い場合であっても、類型的にみて少なくない影響がありうるのであれば、軽微利用に該当しない[18]。

以上から、軽微利用該当性の判断作業は次のようなものとなろう。すなわち、まず問題となる著作物（公衆提供等著作物）やそれと同種の著作物（ないし作品）が現実にどのように利用されて権利者に利益をもたらしているのかという事実認定を行い、その市場での利益をもたらす利用態様と問題の利用行為の競合の有無や程度を検討する、というものである。この作業に必要な事情であれば、47条の5第1項柱書に明示的に軽微利用の考慮要素として掲げられていないものでも「その他の要素」として考慮すべきこととなろう。仮に著作物の全体が利用されている場合であっても、表示の精度等の他の要素の考慮によって、類型的に問題の著作物の市場に与える影響が小さいといえるのであれば軽微利用であることが肯定されうる[19]。

２．５　ただし書

47条の5第1項柱書のただし書は、①「当該公衆提供等著作物に係る公衆への提供等が著作権を侵害するものであること……を知りながら当該軽微利用を行う場合」と、②「当該公衆提供等著作物の種類及び用途並びに当該軽微利用の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」のいずれにも該当しないことを求めている。

この①については、違法に流通している著作物の拡散の助長を防止する観点から、行為者が「知りながら」利用を行う場合には権利制限の対象としない趣旨で設けられている[20]。この「知りながら」には過失によって知らない状態は含まれない[21]。

②については、公衆提供等著作物の本来の利用に係る市場と衝突するか否かが問題となる[22]。このこと自体は軽微利用該当性の判断と同様であり、実際問題として必要性、付随性及び軽微利用該当性が肯定されるような場合に②に該当するようなケースは限定的であろうが[23]、類型的に判断する限りでは著作権者の市場と衝突しない（従って軽微利用となる）場合であっても、個別的に見れば利用された著作物の市場と衝突することはありうるため、そのようなケースを想定して②が設けられているのであろう[24]。文化庁著作権課は、②に該当する例として、「辞書のように複数ある語義のうち一部のみでも確認されれば本来の役割を果たすような著作物について当該一部

を表示することや、映画の核心部分のように一般的に利用者の有している当該著作物の視聴等にかかわる欲求を充足するような著作物について当該核心部分を著作物の一部分として表示すること」を挙げているが[25]、これらの例についても、類型的に判断する限りでは軽微利用に該当することが前提となっているものと思われる。より具体的には、前者については例えば書籍全般を対象とする検索サービスでその対象のごく一部に辞書が含まれている場合が、後者については、例えばストーリー上の重要度に関わりなく幅広いジャンルの映画の特定のシーンを検索するサービスで、対象となるシーンに映画の視聴意欲を大きく減退させるような核心部分が含まれている場合が考えられる。

３．RCGSコレクションにおける提示画像の精度等についての検討

３．１　結論：162,000画素以下

著作権法47条の5第1項についての以上に述べた一般論を踏まえ検討したところ、RCGSコレクションの検索結果のリスト表示画面で提示する画像ファイルを画素数34,200以下のものとし、詳細情報画面で提示する画像ファイルを162,000画素以下のものとすることが適当と判断した。ここでいう「○○画素以下の画像ファイル」とは、パッケージ画像をスキャンして作成した画像データを、縦横比を維持して○○画素になるように圧縮したものを指す。これらがちょうど○○画素になることはあまりなく、多くは○○画素付近で○○画素より小さい画素数になる。また、レイアウト構成上の理由から、リスト表示画面においては縦100画素以下、詳細情報画面では縦350画素以下で表示するようにしているため、これら各画面で表示される画像の精度は、多くの場合使用するファイルの画素数よりも小さくなっている（各画面で表示されている画像ファイルを単独表示する場合には使用されているファイルの画素数で閲覧することが可能）ことにも留意されたい。

特に詳細情報画面で162,000画素以下の画像ファイルを使用することとした具体的な検討内容について、以下に示す。なお、以下に述べる検討は、あくまで162,000画素での提示が同条同項の権利制限の対象となることを示すためのものであって、これより精度が高い画像の提示が権利制限を受けられないことを述べる趣旨ではないことを付言しておく。

３．２　必要性

RCGSコレクションはゲームの様々な書誌的情報を提供するものであるが、ゲームのパッケージ画像の提示は、当該ゲームの識別を容易にするだけではなく、当該ゲーム発売当時の文化的背景や当該ゲームの製作意図等を考察する手がかりとなる。このような効用により、検索対象であるゲームについての理解を深めることに資するものであるため、「必要性」の要件を満たすものと思われる。

もっとも、表示される画像の精度があまりにも高い場合には、必要性が認められないであろうから、この点についても検討しておく必要がある。上記のような効用を得るためには、表示の精度はどの程度となるべきであろうか。

表示の精度については、47条の5においては特に具体的な定めがあるわけではなく、個別のケースにおいて変わりうるものである。著作権法上、画像の精度が具体的に定められている例としては、47条の2（及び関連する政令・省令）が挙げられる。この規定は、例えば美術の著作物の原作品の所有者が、その原作品を著作権たる譲渡権（26条の2）を害することなくインターネットを通じて販売する際にその原作品の画像を作成（複製）したりアップロード（送信可能化）する場合などを想定した権利制限規定であるが、同条にいう「著作権者の利益を不当に害しないための措置」の一環として、デジタル方式による公衆送信の場合には表示の精度が32,400画素以下であるか（著作権法施行規則4条の2第2項1号、著作権法施行令7条の3第2号イ。複製防止の技術的なプロテクトがかけられている場合には90,000画素以下。著作権法施行規則4条の2第3項1号、著作権法施行令7条の3第2号ロ）、又は諸事情に照らし譲渡等の申出のために必要最小限度であり、かつ公正な慣行に合致するものであるか（著作権法施行規則4条の2第2項2号、著作権法施行令7条の3第2号イ）のいずれかである必要がある。

このことからすると、32,400画素以下というのは、47条の5の下においても表示の精度の法的な安全性の一つの目安となり得る[26]。従って、レイアウトの都合上もともと大きな画像を提示できないリスト表示画面において

は、この画素数以下のファイルを使用することとした。しかしながら、次に述べるとおり、詳細情報画面におけるパッケージ画像の提示にとっては、一般的にこのような画素では不十分である。

上述の通り、パッケージ画像の提示には、検索対象となるゲームについての様々な背景事情等の考察の助けとなるという効用がある。このような効用を得られるためには、パッケージにおいてどのような事物がどのように描かれているかを把握できる必要がある。もちろん、文字情報については、パッケージに表示された細かな文字の一つ一つが鮮明である必要まではないものの、それら文字列が表示されている位置のみならず、どのような項目が記載されているのかが大まかに把握できる程度の鮮明さは必要であるように思われる。更に、RCGS コレクションにおいては、大量のゲームに関する情報を登載する必要上、画像の精度については一律のものとせざるを得ないという事情がある。

私達はこのような観点から、出発点として、一定数のパッケージ画像の 32,400 画素のサムネイルを作成してみた[27]。下の図表 1 に示すとおり、ゲームのパッケージ画像は多様であり、その情報の密度についてもまた多様なものである。これらの画像のうち、特に『スーパーロボット大戦 MX』などは、32,400 画素では必要な情報を把握することが困難である。このゲームのように、プレイ可能なゲーム上のキャラクターが多く登場するようなゲームでは特にパッケージ画像の絵の密度が非常に高くなる傾向があり、そのようなゲームは例外的とはいえないくらいの規模で存在している。図表 2 はそのような多数のキャラクターが登場するいくつかのゲームのパッケージ画像をそれぞれ 32,400 画素で表示したものである。この画素数では全く物足りないことがわかるだろう。

そもそもそのようなパッケージでなくとも、32,400 画素では『モンスターハンター G』のようなパッケージでも既に厳しい。いろいろな画素数を試した結果、一般的・類型的にパッケージ画像が必要な鮮明度で提示できるためには、162,000 画素くらいのファイルを使用することが必要であるとの結論に至った。

『ファイナルファンタジー X-2』（スクウェア、2003 年）	『モンスターハンター G』（カプコン、2009 年）	『スーパーロボット大戦 MX』（バンプレスト、2004 年）

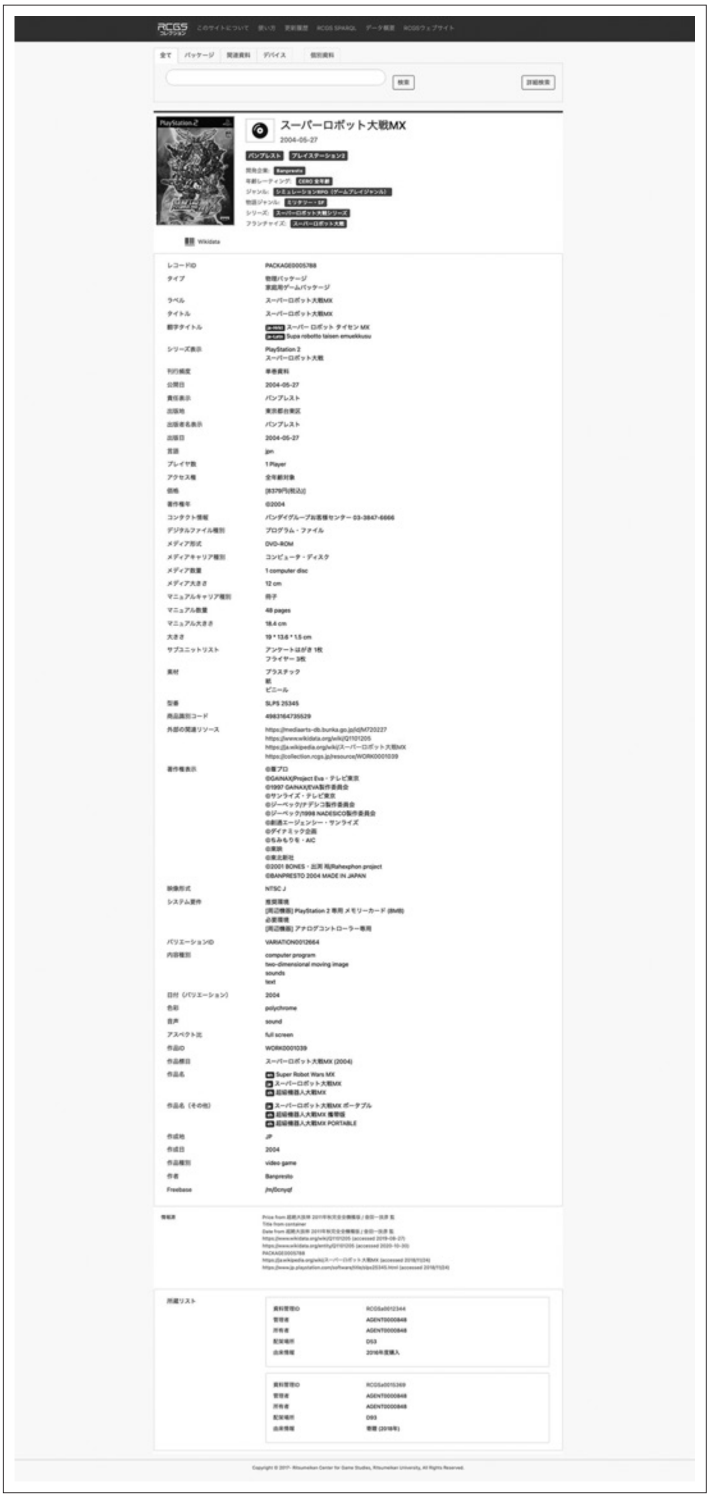
図表 1　パッケージ画像の例

図表 2　32,400 画素でのパッケージ画像の表示の例（左から順に、『スーパーロボット大戦 MX』、『スーパーロボット大戦 Z スペシャルディスク』（バンダイナムコゲームズ、2009 年）、『サンライズ英雄譚 2』（サンライズインタラクティブ、2001 年）、『SD ガンダム G GENERATION SPIRITS』（バンダイナムコゲームズ、2007 年））

３．３　付随性

RCGS コレクションにおけるゲームパッケージの画像は、当該ゲームについての様々な書誌的情報に伴って提示されるものであり、その画像を単独で提示することを目的とするものではない。そもそも、RCGS コレクションは、書誌的情報ではなく、パッケージ画像自体を（画の特徴などで）検索できるシステムとはなっておらず、従って、提示されるパッケージ画像自体は情報検索の「結果」そのものとはいえない。

先ほどの『スーパーロボット大戦 MX』の場合、検索結果の詳細情報画面の全体は下の図表３の通りである（縮小してすべての情報が収まるように表示したもの）。これからわかるとおり、画像と書誌的情報は明瞭に区分でき、前者が従、後者が主の関係となっている。また、パッケージ画像がなくとも、検索結果はそれ自体成立する。以上から、付随性要件は充足されるものと思われる。



図表３『スーパーロボット大戦 MX』の詳細情報表示画面

３．４　軽微利用・その他の要件

既に述べたとおり、軽微利用に該当するためは、類型的に著作権者の市場と衝突するもので無いことが求められる。パッケージ画像については全体を提供する必要があるが、それはパッケージ画像が（書籍の表紙やCDのジャケットなどと同様に）商品本体であるゲームの紹介や販売促進の目的のために作成され、商品を紹介する際には当然にその全体が提示されるという、パッケージ画像固有の事情によるものである。現に、オンラインの通販サイトにおいては、パッケージ画像の全体が表示されており、多くの場合、その精度は、162,000画素を超えている。

また、そもそもパッケージ画像はそれ自体単独で販売されることは通常想定されておらず、したがって画像の利用ごとに収益を上げるという性質のものではない。画像作成にかかる費用は、通常は商品本体の売上から回収されるものであると思われるが、RCGSコレクションにおけるパッケージ画像の提示が、販売中のゲームの売上に負の影響をもたらすとは考えられない。仮に画像が単独で提供されることがありうるとしても、162,000画素以下という精度は、一般的に壁紙として利用される画像の精度よりも低いものであるうえ、多くのケースにおいてより鮮明な画像がオンラインの通販サイトから入手できる状態になっている。

以上を踏まえると、既に述べた態様でのRCGSコレクションにおけるパッケージ画像の提示は、軽微利用に該当するものと解される。

あとは、47条の5第1項柱書のただし書に該当しないことが必要となるが、通常はそのようなケースは想定しがたく、パッケージ画像が第三者の著作権を侵害して作成された等の特段の事情がある場合に限られるだろう。そのような事情については、権利者から個別に指摘してもらうほかない。そこで、RCGSコレクションのウェブサイトにおいて、「RCGSコレクションにおけるパッケージ画像の表示精度についての方針」と題するページを設け[28]、162,000画素以下で提示している理由について手短に説明した上で、連絡先を記載し、パッケージ画像について特段の事情がある場合には連絡するように著作権者に呼びかけることとした。

４．おわりに

47条の5が施行されてから4年半以上経過しているが、ゲームアーカイブ関連の事業で同条が活用されている例はまだ少ないと思われる。本稿で紹介したRCGSの取り組みが参考となれば幸いである。

（注）

(1) https://www.rcgs.jp

(2) https://collection.rcgs.jp

(3) RCGSコレクションの構築・運営には、文化庁のメディア芸術アーカイブ推進支援事業や、日本学術振興会による科学研究費助成事業等の様々な支援を受けている。詳細については、「このサイトについて」<https://collection.rcgs.jp/page/about>を参照されたい。

(4) 著作権侵害となるためには、既存の著作物の創作的表現が再生されている必要がある（いわゆる類似性要件）。言語の著作物の翻案についてのものであるが、最判平13・6・28民集55巻4号837頁［江差追分］。

(5) 仮に47条の5の導入前であれば、適法引用（32条1項）の成否について検討することとなっていたであろう。著作権法47条の2が導入される以前に、ネット・オークションのサイト上に競売の対象の絵画の画像を表示する行為の引用該当性を検討したものとして、田村善之「絵画のオークション・サイトへの画像の掲載と著作権法」知財管理56巻9号1307頁（2005年）。

(6) 文化審議会著作権分科会報告書（平成29年4月）38-39頁 <https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/h2904_shingi_hokokusho.pdf>。

(7) 文化庁『著作権法の一部を改正する法律（平成30年改正）について（解説）』 <https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_11.pdf>31頁。

(8) 奥邨弘司「権利制限」ジュリスト1564号59頁注16）（2021年）。

(9) 松田政行編『著作権法コンメンタール別冊　平成30年・令和2年改正解説』（勁草書房、2022年）102-103頁〔澤田将史〕、小泉直樹ほか『条解著作権法』（弘文堂、2023年）555頁〔奥邨弘司〕。なお、前田健「柔軟な権利制限規定の設計思想と著作権者の利益の意義」同志社大学知的財産法研究会編『知的財産法の挑戦Ⅱ』（弘文堂、2020年）234頁は、47条の5だけでなく他の権利制限規定にも存在する必要性要件について、総じて「利用目的との厳密な関連性を要求するもの」としているが、47条の5との関係でどのような利用態様が「利用目的との厳密な関連性」を有しているといえるのかまでは言及がない。

(10) 文化庁著作権課「デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方（著作権法第 30 条の 4、第 47 条の 4 及び第 47 条の 5 関係）」
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf>28 頁（令和元年 10 月 24 日）。

(11) 松田編・前掲注 9・103 頁〔澤田〕参照。

(12) 文化庁著作権課・前掲注 10・22 頁。

(13) 次注に掲げる奥邨説のほか、加戸守行ほか「座談会　平成 30 年改正著作権法施行に伴う柔軟な権利制限規定による著作物の利用拡大とこれからの課題（下）」NBL1145 号 34-35 頁（2019 年）〔上野達弘発言〕、小倉秀夫＝金井重彦編著『著作権法コンメンタール［改訂版］』（第一法規、2020 年）355 頁〔高瀬亜富〕、加戸守行『著作権法逐条講義［七訂新版］』（著作権情報センター、2021 年）416-417 頁、松田編・前掲注 9・104 頁〔澤田〕。

(14) 小泉ほか・前掲注 9・555 頁〔奥邨〕。

(15) 加戸ほか・前掲注 13・33 頁〔松田政行発言〕、前田・前掲注 9・243 頁、松田政行「柔軟な権利制限規定によるパラダイムの転換・実務検討・書籍検索サービスの著作物の利用ガイドライン」コピライト 718 号 11 頁（2021 年）。

(16) 文化庁著作権課・前掲注 10・23 頁。

(17) 前田・前掲注 9・243 頁、小倉＝金井編・前掲注 13・356 頁〔高瀬〕、加戸・前掲注 13・417 頁、松田編・前掲注 9・107 頁〔澤田〕、小泉ほか・前掲注 9・556 頁〔奥邨〕。

(18) 前田・前掲注 9・244 頁、松田編・前掲注 9・105 頁〔澤田〕。

(19) 松田編・前掲注 9・105 頁〔澤田〕。

(20) 松田編・前掲注 9・107 頁〔澤田〕参照。

(21) 小泉ほか・前掲注 9・556-557 頁〔奥邨〕。

(22) 前田・前掲注 9・244 頁、小泉ほか・前掲注 9・557 頁〔奥邨〕。

(23) 松田編・前掲注 9・107 頁〔澤田〕。

(24) 前田・前掲注 9・244 頁参照。

(25) 文化庁著作権課・前掲注 10・24 頁。

(26) 公益財産法人著作権情報センター付属研究所『書籍検索サービスに係るガイドラインに関する調査研究報告書』（著作権情報センター、2020 年）48-49 頁は、書籍検索サービスにおける書影のスニペット表示の精度について、画素数 34,200 以下の基準で絵本の書影画像を提示している佐賀県立図書館の例を紹介した上で、この画素数を 47 条の 5 の下で「表示の精度を検討する際の一つの目安とすることが考えられる」と述べている。

(27) この検討過程においては、当然ながらパッケージ画像の複製をすることになるが、そのような複製については、47 条の 5 第 2 項にいう「準備」に必要な利用行為として権利制限の対象となるものと考える。

(28) https://collection.rcgs.jp/page/thumbpolicy

（原稿受領 2023.7.5）