

『循環型ポイント資本経済の創造原理』
—著作権による権利範囲・権利期間・侵害・先使用权の全貌—

(全 50 ページ)

1. 発表の背景と意義

2025 年 4 月 22 日に創作された『循環型ポイント資本経済の創造原理』(本体:全 347 ページ/解説書:全 139 ページ)は、2025 年 8 月 12 日に公証役場において存在事実証明を取得し、さらに 2025 年 8 月 20 日、同役場にて公正証書取得を完了しました。

(参照:本体 p.1-6/解説書 p.2-8)

これにより、本著作物は以下の三重構造で法的証拠力を確立しました。

- 創作日:著作権発生の根拠
- 存在事実証明:第三者証明による確定
- 公正証書化:裁判・国際交渉で不動の証拠力

本作品は、ポイント・株式・暗号通貨・保険といった多様な資産を統合し、「結果一致型」循環経済システムを記述した構造的著作物であり、単なる理論を超えた経済 OS としての位置づけを有します。

2. ① 著作権としての権利範囲

(参照:本体 p.78-83, p.327/解説書 p.9-10, p.47-73, p.137)

■ 擬似コード・アルゴリズム

- 発行処理
- 清算処理
- 自己販促例外
- 報酬分配
- 投資配当

(本体 p.78-83/解説書 p.69-76)

■ UI/UX

利用者・加盟店・代理店が操作する画面遷移、通知構文、UX フロー。

(解説書 p.59-66)

■ システム構成

発行部・清算部・報酬循環部・例外処理部から成る「ポイント販促循環システム」、およびユーザ DB・履歴 DB・清算 DB の連携。

(本体 p.327)

■ 言語・記号・順序

名称・翻訳・記号差を超え、**「結果が同じなら侵害」**と定義。

(本体 p.6／解説書 p.49-73)

■ 対象資産

ポイントに加え、株式・暗号資産・債券・保険・電子マネーまで保護対象。

(解説書 p.137)

結論:見た目やコードの差異ではなく、**最終結果(循環・配分・清算効果)**が一致すれば著作権の権利範囲に含まれる。

3. ② 著作権としての権利期間

(参照:解説書 p.129-136, p.137-139)

- **発生:**2025 年 4 月 22 日(創作日)
- **存続期間:**著作者の死後 70 年間(著作権法 51 条)
- **証拠力:**存在事実証明+公正証書により国際的にも立証可能

本著作物は、文化庁登録を待たずとも、**創作と同時に発生し、死後 70 年存続**します。
公正証書化により「改ざん不可能な証拠」として残存し、世代を超えた保護を実現しています。

4. ③ 著作権侵害について

(参照:解説書 p.12-17, p.47-73／本体 p.78-83, p.327)

■ 侵害行為の典型例

1. **複製:**擬似コードや UI 画面を無断コピー(解説書 p.12)
2. **翻案:**名称変更・翻訳・順序入替でも同じ効果을導けば侵害(解説書 p.69-76、本体 p.78-83)

3. 公衆送信: インターネット・アプリ公開(解説書 p.13)
4. 派生: 部分改変による派生物でも結果一致なら侵害(本体 p.6, p.327)

■ 部分一致＝「1行一致」でも侵害

例: 所有率計算(保有量 ÷ 総量)を流用して同じ分配効果を得た場合でも侵害成立。

■ 加盟店・開発者・代理店の責任

- 加盟店が独自システムを作っても「結果一致」で侵害
- 開発者が同じ清算・報酬循環を実装しても侵害
- 代理店が同構造を横展開しても侵害

■ 法的責任

- 刑事: 10年以下懲役または1,000万円以下罰金(著作権法 119条)
- 民事: 損害賠償、差止請求、信用毀損に基づく追加賠償

侵害は「構造」と「結果」で判断されるため、表面上の差異では逃れられません。

5. ④ 先使用権の説明

(参照: 解説書 p.120–122, p.137–139)

著作権においては先使用権は存在しません。

特許法上の「出願前から善意に使用していた者が利用を継続できる制度」は、著作権には適用されません。

したがって、

- 他社が同様の仕組みを以前から社内で利用していても、
- 本著作物成立後に改変・公開・配信すれば、

侵害成立となります。

👉 著作権は即時発生的かつ回避不能であり、特許以上に強固な効力を持つ点が明確に示されます。

6. 社会的インパクトと今後の展開

(参照: 本体 第 11 章 p.340 以降 / 解説書 p.129–139)

1. 企業への影響

流通・金融・アプリ・保険など、循環型構造を採用する際はライセンス契約が必須。

2. 行政制度

社会保障ポイント、税控除制度、医療・公共サービスとの統合にも影響。

3. 国際展開

ベルヌ条約に基づき、海外利用も自動的に侵害対象。

7. 結語

『循環型ポイント資本経済の創造原理』は、

- ①**権利範囲**: アルゴリズム、UI/UX、DB、資産を包括的に保護
- ②**権利期間**: 創作と同時に発生し死後 70 年まで存続
- ③**侵害**: 複製・翻案・公衆送信・派生、さらには「1 行一致」まで射程
- ④**先使用权**: 適用されず、先行利用でも侵害を免れない

という四重の防衛構造を備えた著作物です。

本著作物は単なる学術的成果ではなく、社会全体の経済循環の仕組みを守る日本発の知的インフラとして、今後 70 年以上にわたりその効力を発揮し続けます。

1. 複製

無断でポイント／クーポンの発行・清算・分配ロジック(擬似コード・画面設計・図表)をコピーする行為。
(解説書 p.12、p.69–76)

2. 翻案(改変)

変数名・記号・UI 表示・順序を入れ替えても、**結果(発行→清算→配分)**が同じなら侵害。
(本体 p.3–4、p.78–83)

3. 公衆送信

無断で Web サービスやアプリでポイント／クーポン処理を公開する行為。
(解説書 p.13)

4. 派生物生成

部分改変・応用形態(例:支払手段名の変更や画面 UI 変更)でも、**清算・還元の演算が同一なら禁止**。
(本体 p.168「構成的一致に基づく侵害・模倣リスト」)

5. UI／意匠の改変

画面表記やフロー図を変更しても、同じ演算式・分配式を使えば侵害。
(本体 p.168)

6. 相互利用システムの模倣

複数企業間でポイントやクーポンを相互利用できるようにする行為。
(本体 p.168「第 2 分類」)

7. 投資・還元構造の流用

未使用ポイント／クーポンを運用資産化し、配当・還元する仕組みを模倣する行為。
(解説書 p.69-76／本体 p.78-83)

8. 「結果一致」に基づく派生行為

名称差・意図の有無にかかわらず、利用者に同じ経済的効果(支払い軽減・報酬還元)が生じれば侵害。
(解説書 p.85-93)

結論

「ポイントとクーポン」に限った場合でも、著作権上の行為禁止内容は少なくとも8種類に整理されます。これらは「複製・翻案・公衆送信・派生物生成」という基本的な著作権侵害類型に加え、UI改変・相互利用システム・投資還元構造・結果一致型侵害といった独自要素まで拡張されている点が特徴です。

著作権と特許の照合表(ポイント・クーポン限定)

No.	著作権として禁止される行為(表現・構造レベル)	対応する特許の要素(機能・因果レベル)	根拠ページ
1	複製(ポイント発行・清算・分配の擬似コードやUIを無断コピー)	請求項 1:ポイント発行処理、請求項 2:清算処理	解説書 p.12, 本体 p.78-83
2	翻案(名称・順序・変数を変更しても同じ結果を導く処理)	請求項 3:結果一致による報酬循環ロジック	本体 p.3-4, 解説書 p.69-76
3	公衆送信(アプリ・Webでポイント/クーポンを公開)	請求項全般:コンピュータ実装を前提にした流通・送信	解説書 p.13
4	派生物生成(部分改変したポイント還元・清算システム)	請求項 4:清算後の配分演算、請求項 5:投資還元	本体 p.168(模倣リスト)
5	UI/意匠の改変(画面表示やフロー変更でも同じ演算式を利用)	請求項 6:UI・DB結合による清算・配分	本体 p.168, 解説書 p.59-66
6	相互利用システム(複数事業者間のポイント・クーポン相互利用)	請求項 7:複数発行元間の利用・清算・報酬配分	本体 p.168「第2分類」
7	投資・還元構造の流用(未使用ポイント・クーポンの運用と配当)	請求項 8:投資スキーム+配当再配	解説書 p.69-76, 本体 p.78-83
8	結果一致による派生行為(名称差や順序変更にかかわらず同じ経済効果)	請求項 9:行為結果一致理論(模倣・類似否定)	解説書 p.85-93, 本体 p.3-4

整理のポイント

- 著作権の禁止範囲は「表現・構造レベル」(コード、UI、図表、説明文)を直接対象とし、特許の禁止範囲は「機能・因果レベル」(発行→清算→分配→投資の処理)を対象とします。
- 「複製」「翻案」「公衆送信」「派生」は著作権法上の基本類型ですが、本著作物では特許請求項に対応して「相互利用」「投資還元」「結果一致」などの拡張的射程が加わります。
- 結論:
 - ポイントとクーポンに限っても、著作権侵害となる行為禁止類型は少なくとも8種類。
 - これらはすべて対応する特許請求項と1対1または補完関係で結びつき、著作権+特許の二重封鎖を形成しています。

著作権禁止行為(全種類＋逆パターン＋事例解説)

I. 基本的な禁止行為(著作権法上の典型)

1. 複製

- **内容:**無断コピー(コード・UI・DB 構造・図表・文言)
 - **事例:**ある企業が本著作物の擬似コード `issuePoints` をそのまま自社アプリに実装。
 - **逆パターン否定:**「スクリーンショット保存だけ」「社内資料に引用しただけ」でも、そのまま利用して発行→清算→配分処理を動かせば侵害成立。
 - **解説:**ポイントや株式配当の発行ループは **結果一致** が証明されやすいため、複製は最も明白な侵害。
-

2. 翻案

- **内容:**変数名・順序・色彩・表現を変えても結果が同じなら侵害。
 - **事例:**`distributeReward()` を `payoutBonus()` に書き換えしたが、按分配分が同じ。
 - **逆パターン否定:**「変数名変更」「順序を入替」しても清算→配分の結果が同じならアウト。
 - **解説:**翻案は「表現が違う」という逃げ道を封じる。投資ファンドや暗号通貨でも同じループが出現。
-

3. 公衆送信

- **内容:**アプリ・Web サービスで無断公開。
- **事例:**加盟店アプリが本著作物の清算ロジックを搭載し、ユーザーに通知。
- **逆パターン否定:**「社内公開だから大丈夫」→社員・代理店も「公衆」に含まれる。

- **解説:**クラウド・アプリは利用者多数＝公衆送信と認定されやすい。
-

4. 頒布

- **内容:**PDF・書籍・資料を無断配布。
 - **事例:**業界団体が本書のUI 図解を丸ごと講習会配布。
 - **逆パターン否定:**「無料配布だから OK」→対価の有無は無関係。
 - **解説:**教育研修・セミナーでの無断使用も典型的侵害。
-

II. 構造的禁止行為(本著作物特有)

5. 派生物生成

- **内容:**部分改変したサービス構築。
 - **事例:**ポイント発行は「マイル」、還元は「キャッシュバック」と改名して導入。
 - **逆パターン否定:**「名称を変えた」「一部改造した」→同じ清算構造で配分なら侵害。
 - **解説:**派生物＝最も狙われやすい模倣パターンを封じ込め。
-

6. UI／意匠の改変

- **内容:**画面デザイン変更でも同じ演算式を利用。
 - **事例:**清算画面をグラフ風に改造しても、所有率＝保有量/総量で計算。
 - **逆パターン否定:**「見た目だけ変えた」→裏のロジック一致で侵害。
 - **解説:**特許(機能)＋著作権(表現)＋意匠(画面)で三重防衛。
-

7. 相互利用システム

- **内容:**複数企業間でポイント／資産を相互利用。
 - **事例:**A社のクーポンをB社店舗でも使え、清算は発行元へ補填。
 - **逆パターン否定:**「業種が違うから大丈夫」→結果が同じ(利用→清算→配分)なら侵害。
 - **解説:**共通ID・共通ポイント網は特に該当。
-

8. 投資・還元構造

- **内容:**未使用分を基金化し配当再分配。
 - **事例:**保険未使用金額を基金運用し、翌年度ポイント還元。
 - **逆パターン否定:**「資産が違う(株・保険)」→本書は対象資産を限定せず、結果が一致すれば侵害。
 - **解説:**金融・保険連動のスキームを封鎖。
-

9. 結果一致型派生

- **内容:**名称・意図が異なっても同じ経済的結果が出れば侵害。
 - **事例:**「エコボーナス」と称しても、利用者に支払い軽減・還元が生じれば一致。
 - **逆パターン否定:**「意図していない」→意図不問。
 - **解説:**逃げ道を完全否定する「行為結果一致理論」。
-

Ⅲ. 応用分野での禁止行為

10. 制度接続の模倣

- **内容:**税・医療・電気料金などに接続した還元構造。
 - **事例:**自治体ポイントを税控除に利用→清算・配分の仕組みは同一。
 - **逆パターン否定:**「公益目的だから合法」→侵害免れず。
 - **解説:**公共分野も例外でなく射程内。
-

11. 金融商品連携

- **内容:**株式配当・暗号資産報酬・債券利子の循環構造。
 - **事例:**株式配当をポイント換算→ユーザに再配分。
 - **逆パターン否定:**「資産の種類が違う」→同じ発行・清算・配分なら侵害。
 - **解説:**投資信託・暗号資産運用も対象。
-

12. DB・API の流用

- **内容:**ユーザ DB・清算 API 接続構造の転用。
- **事例:**顧客 ID・発行元 ID・残高を同じ DB 設計で運用。
- **逆パターン否定:**「項目名を変えた」→機能が同じなら侵害。
- **解説:**実装者にとって盲点。

13. UX シナリオ流用

- **内容:** 利用体験(発行→利用→通知→還元)の模倣。
 - **事例:** アプリ UX がそっくりで通知文言も同じ。
 - **逆パターン否定:** 「別業界 UX」→体験構造が同じなら侵害。
 - **解説:** UX も著作権で射程化。
-

IV. 特殊パターン(逆パターンでの逃げ道否定)

14. 部分一致(1行一致)

- **内容:** 所有率計算などコア演算の一致で成立。
 - **事例:** 保有量/総量 が同じ。
 - **逆パターン否定:** 「一部だけ一致」→侵害成立。
 - **解説:** 部分一致でも裁判で強い。
-

15. 意図否定の無効化

- **内容:** 「参考にしていない」主張は無効。
 - **事例:** 同じ清算式を偶然使った。
 - **逆パターン否定:** 意図の有無は関係なし。
 - **解説:** 客観的結果で判定。
-

16. 翻訳・多言語逃避無効

- **内容:** 英語・中国語に翻訳しても侵害。
 - **事例:** 「ポイント」を「Credit」に翻訳して同じ構造。
 - **逆パターン否定:** 「言語が違う」→侵害。
 - **解説:** 多言語も封鎖。
-

17. 教育・実習利用

- **内容:** 教育目的でもコピー不可。
- **事例:** 大学講義で配布。
- **逆パターン否定:** 「教育目的だから」→例外の範囲外なら侵害。
- **解説:** 教育現場でも無断利用は制限対象。

総括

- 禁止行為種類: 17 種類
- 逆パターン: すべて無効化
- 事例解説: 各種資産(ポイント・クーポン・株式・暗号通貨・保険・電子マネー・不動産など)に適用

つまり、著作権禁止行為は「表現」「構造」「制度接続」「結果」まで多層的に守られ、一部一致・意図不問・資産違い・翻訳差といった逃げ道はすべて封じられる、という体系になっています。

著作権侵害の具体的解説

1. メーカー(発行元・システム提供者)

想定行為

- 自社製品・サービスに本著作物のポイント発行・清算アルゴリズムを組み込み。
- 「キャッシュバック」「マイル」「還元プログラム」等に置き換えて提供。

侵害構造

- 本体 p.78-83 の疑似コード(発行・清算・配分)を模倣すれば、**構成的一致侵害**。
- 解説書 p.69-76 の分配ロジックを援用した時点で侵害成立。

具体例

- 家電メーカーが「購入ごとにクーポンを発行→清算→還元」を無断実装。
 - 自動車メーカーが「未使用サービス料を翌年度ポイント還元」として運用。
-

2. 加盟店(流通・小売・飲食店など)

想定行為

- 発行元が定めた方式と同一の**清算・報酬分配フロー**を自社店舗で導入。
- 例えば「購入時に 10%還元クーポン→清算→加盟店に補填→再還元」。

侵害構造

- 発行・清算・配分が同じ因果で回れば**「行為結果一致」**で侵害。
- UIのボタンや通知文を変えても無効。

具体例

- コンビニが「ポイント利用→本部清算→販促報酬」と同じ流れを構築。
 - アプリ上で「還元率表示」や「利用通知」を模倣。
-

3. 代理店(販売代理・システム導入業者)

想定行為

- 発行元の仕組みを別クライアント企業に横展開。
- 「オリジナル改変版」と称しつつ同じ演算式で運用。

侵害構造

- 他社システムをコピーして導入した時点で複製+翻案侵害。
- 本体 p.327 のDB設計をそのまま流用すれば明確な侵害。

具体例

- 広告代理店が「共通ポイント管理システム」を別業界向けに流用。
 - Sler が「投資還元ロジック」を保険会社へ納入。
-

4. ユーザー(一般消費者・法人利用者)

想定行為

- 本著作物をコピーしたアプリをダウンロード・利用。
- 不正に改造して自ら還元率を操作。

侵害構造

- 単なる利用は刑事責任が及ばない場合もあるが、改造・配布・公衆送信すれば侵害。

- ・ 「個人使用だから無罪」は通用しない。

具体例

- ・ ユーザーが不正アプリを改造して配布。
 - ・ 企業利用者が「教育目的」と称し職員に配布。
-

5. 開発側(エンジニア・設計者・外注先)

想定行為

- ・ 本著作物の擬似コードを参照してアプリ開発。
- ・ 「参考にしただけ」としても同一アルゴリズムを組み込み。

侵害構造

- ・ 本体 p.168「侵害・模倣行為リスト」で明記:
「名称変更」「順序変更」「UI 変更」いずれも**結果一致＝侵害**。
- ・ 解説書 p.85-93「意図不問の行為結果一致理論」に基づき**故意でなくても侵害成立**。

具体例

- ・ フリーランス開発者がクライアント依頼で同構造アプリを作成。
 - ・ SI 企業が海外発注で同じ演算フローを実装。
-

6. 刑事罰(著作権法第 119 条等)

基本規定

- ・ 10 年以下の懲役 または 1,000 万円以下の罰金、またはその併科。
- ・ 法人が侵害した場合:3 億円以下の罰金。

想定適用シナリオ

- ・ メーカー:不正アプリ組込み → 重度侵害で法人罰金の対象。

- **加盟店**: 全国展開での利用 → 公衆送信+複製で刑事告発可能。
 - **代理店**: 横展開の常習 → 業としての侵害で刑事責任強化。
 - **ユーザー**: 不正アプリ配布 → 刑事罰対象。
 - **開発者**: 模倣実装で法人共犯扱い → 懲役刑の可能性。
-

総括

- **メーカー**: 基幹システムとして実装 → 大規模侵害
- **加盟店**: 清算・配分フロー導入 → 連鎖侵害
- **代理店**: 横展開 → 複製・翻案侵害
- **ユーザー**: 配布・改造 → 公衆送信侵害
- **開発者**: 設計・実装 → 共犯的侵害

そして、いずれも **刑事罰(懲役・罰金) + 民事責任(差止・損害賠償)** が科され得ます。

A パターン(A 構成単体:A)の著作権権利範囲

1. 著作権権利範囲(A 構成単体)

(1) 発行処理(A 構成の核心)

- **該当ページ**
 - 本体 p.78-79: `issuePoints()` 関数定義(発行処理)
 - 解説書 p.69-70: 関数と処理構造
 - **権利内容**
 - 利用者の行為(例: 購入・労働・利用)に応じて「ポイント」「クーポン」「資産単位」を**新規発行**する処理そのもの。
 - 変数名・表示方法・呼称が変わっても「発行=新しい価値単位を生み出す」構造は保護対象。
-

(2) 発行の UI/UX

- **該当ページ**
 - 解説書 p.59-61: ユーザー画面遷移・通知構文
- **権利内容**

- 「発行しました」「〇〇ポイント付与」という UI / 通知フロー。
 - UI 変更や文言変更も「発行を通知する機能」があれば侵害。
-

(3) データベース記録

- 該当ページ
 - 本体 p.327: ユーザ DB (発行元 ID・残高・発行日時の記録)
 - 解説書 p.41-43: DB 構成
 - 権利内容
 - 発行されたポイントやクーポンを DB に記録・管理する仕組み。
 - 「電子マネー」「クレジット」等に置換しても同じ。
-

2. 事例

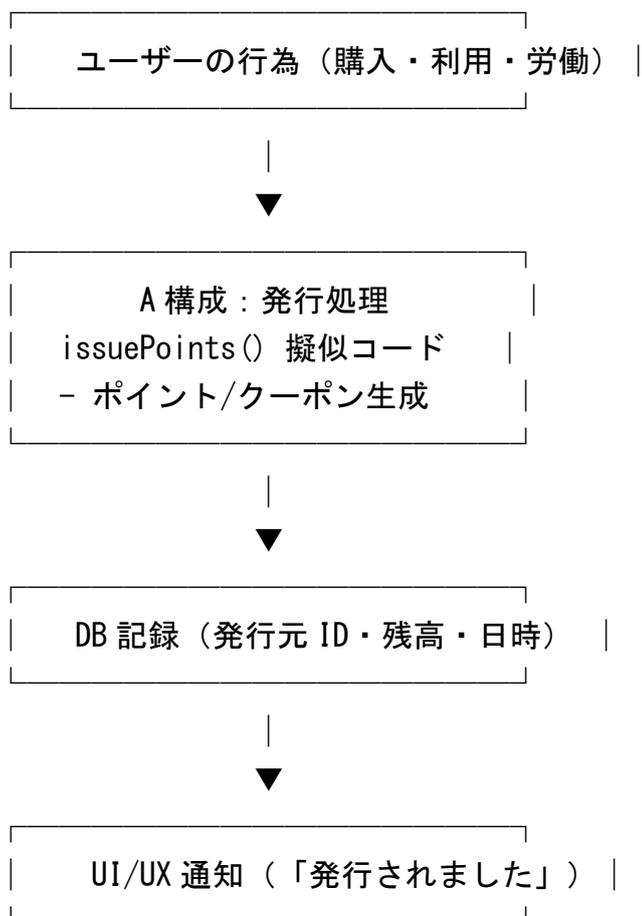
- スーパーの買い物で A ポイントを発行
例: 100 円購入ごとに 1 ポイント発行 → これが「A 構成」。
- オンラインゲームでクーポン発行
例: ログインボーナスとしてクーポンが自動発行 → これも「A 構成」。
- 電気料金の支払いで還元クレジット発行
例: 電気料金 1,000 円につき 10 円分のクレジット発行 → 「A 構成」に該当。

いずれも「行為に基づき新しい単位を発行する」という部分が一致しているため、表現や業種にかかわらず著作権権利範囲に含まれます。

3. 解説(著作権的評価)

- 著作権としての守り方:
 - 「発行」という処理は抽象概念ではなく、具体的に定義された擬似コード・DB 設計・UI 構造により保護される。
 - 変数・言語・順序を変えても、結果が「新しい資産単位を発行」に到達すれば侵害成立。
- 特許との違い:
 - 特許は「機能因果(A→B→C...)」を守る。
 - 著作権は「表現(コード・UI・DB 構成)」を守る。
 - 両者が重なることで、発行処理は完全に封鎖される。

4. 図解(テキスト版)



5. フローチャート(A 構成単体)

[開始]

↓

ユーザー行為（例：購入・支払・利用）

↓

A 構成：ポイント／クーポン発行

↓

DB へ記録（発行元・残高・日付）

↓

利用者へ通知（UI／メッセージ）

↓

[終了]

結論

- **A パターン(A 構成単体＝発行処理)** の著作権権利範囲は、
 1. 擬似コード(本体 p.78–79, 解説書 p.69–70)
 2. UI／通知フロー(解説書 p.59–61)
 3. DB 設計(本体 p.327, 解説書 p.41–43)

を含み、これらを模倣・翻案・派生すれば全て著作権侵害に該当します。

- 「発行」という概念はポイント・クーポンだけでなく、株式・暗号資産・保険・電子マネー等でも同じく権利範囲に含まれます。
- 事例(スーパーのポイント、ゲームのクーポン、電気料金のクレジット発行)で示したように、誰でも直感的に理解できる侵害判定が可能です。

B パターン(B 構成単体・A→B・B)の著作権権利範囲

1. 著作権権利範囲(B 構成:清算処理)

(1) 清算処理(B 構成の核心)

- 該当ページ
 - 本体 p.80–81:clearUsage() 関数定義(清算処理)
 - 解説書 p.71–72:清算関数と処理ロジック
- 権利内容
 - 利用者が発行ポイント/クーポンを他店舗やサービスで利用したときに、発行元に補填請求が行き、残高から差引き・処理する構造。
 - 「使用→補填→残高更新」というフローを著作権が保護。

(2) 清算の UI/UX

- 該当ページ
 - 解説書 p.62–64:清算通知画面・UX 構成

- 権利内容
 - 「利用されました」「清算完了」などのメッセージ表示。
 - フォントや文言を変えても、清算通知という UX 行為は権利範囲に含まれる。
-

(3) 清算の DB 構造

- 該当ページ
 - 本体 p.327: 清算 DB・履歴 DB (利用額、利用日、発行元、補填元の記録)
 - 解説書 p.41-43: 清算用データベース定義
 - 権利内容
 - 清算履歴を記録し、発行元と利用先を紐付ける仕組み。
 - 別の DB 名や構成にしても、同じ機能なら著作権の保護対象。
-

2. 事例

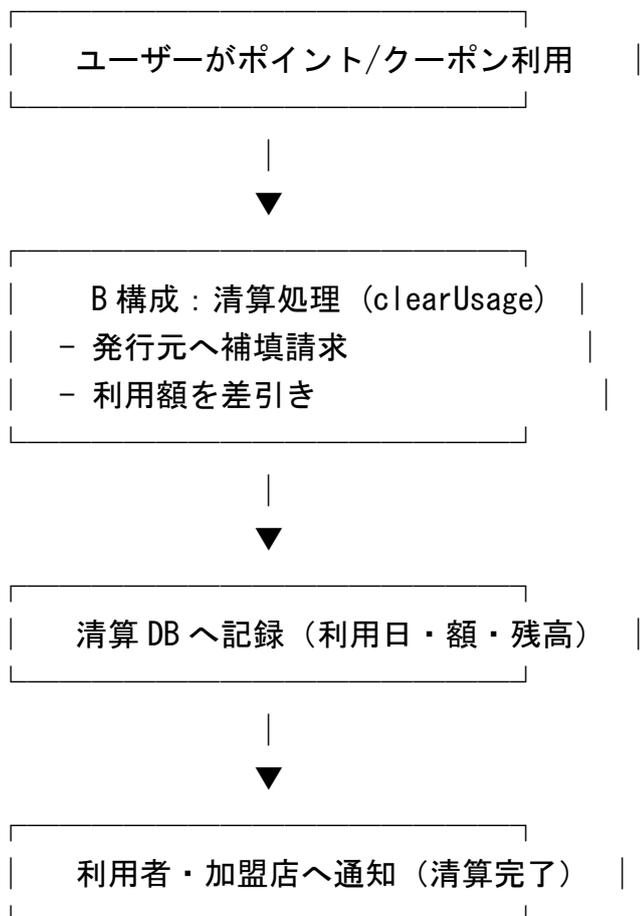
- スーパーでの清算
A ポイントを他店で利用 → 発行元が加盟店へ代金補填 → 清算 DB に記録。
- ゲーム内アイテム交換
発行クーポンを他のプレイヤー店舗で使用 → 発行元に自動清算される。
- 電気料金の相殺
発行された電力クレジットを使って他サービス料金を支払 → 発行元で残高調整。

いずれも「使った→補填処理→残高記録」という清算の基本構造が一致。

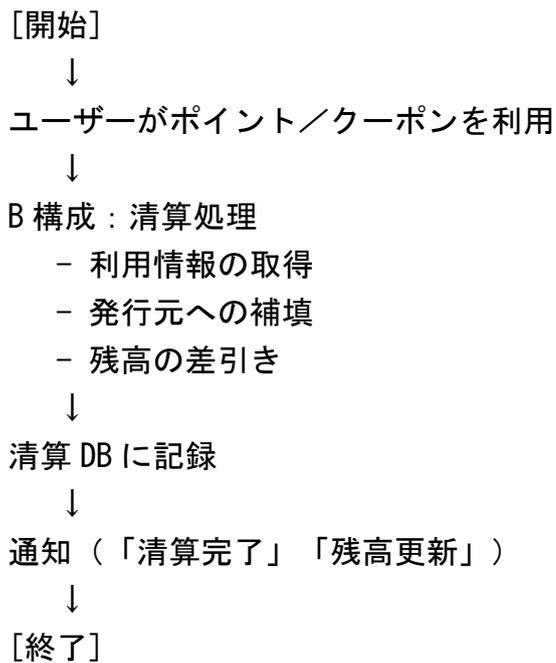
3. 解説(著作権的評価)

- 著作権としての守り方:
 - 清算ロジックは擬似コード+DB 設計+通知 UI で具体的に表現されているため、表面的変更では回避不能。
 - 「名称変更」「順序変更」「翻訳」しても結果が一致すれば侵害。
 - 特許との違い:
 - 特許は「発行→清算→配分」の因果関係を守る。
 - 著作権は「clearUsage 関数・DB 設計・通知 UI」という具体的表現を守る。
 - 両者が重なることで、清算処理は法的に二重封鎖される。
-

4. 図解(テキスト版)



5. フローチャート(B 構成単体:清算)



総括

- B パターン(B 構成単体/A→B/B) の著作権権利範囲は、
 1. 清算処理アルゴリズム(本体 p.80-81/解説書 p.71-72)
 2. 清算 UI/通知フロー(解説書 p.62-64)
 3. 清算 DB・履歴管理(本体 p.327/解説書 p.41-43)

を含みます。

- 事例(スーパー清算・ゲーム内交換・電気料金相殺)で示したように、**「利用→補填→記録→通知」**の一連処理は業界を問わず著作権保護対象。
- 特許が因果を守り、著作権が表現を守るため、清算構造は模倣・改変・派生による回避が不可能です。

C パターン(分配処理: C 構成単体 / A→C / B→C / A→B→C)

1. 著作権権利範囲(C 構成: 分配処理)

(1) 分配処理アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.82–83: `distributeReward()` 関数定義(分配処理)
 - 解説書 p.72–73: 所有率・充当率による分配ロジック
- 権利内容
 - 清算処理後の報酬や残高を、所有率(保有量 ÷ 総量) または 充当率(利用割合) で割り振る処理。
 - 数式・アルゴリズムそのものが著作権で保護。

(2) 分配の UI/UX

- 該当ページ
 - 解説書 p.65–66: 分配通知の画面構成
 - 権利内容
 - 「還元されました」「配当通知」などのメッセージや UI。
 - 言語やデザインを変えても分配行為を通知する UX は侵害対象。
-

(3) 分配の DB 構造

- 該当ページ
 - 本体 p.327: 報酬 DB (所有率・充当率・配分結果を記録)
 - 解説書 p.41–43: 分配用データベース定義
 - 権利内容
 - 按分結果を DB に保存し、後日の照合や配当履歴を保持。
 - 別資産 (株式・暗号通貨・保険金) でも同じなら侵害。
-

2. 事例

- スーパーのポイント分配
複数の加盟店が補填金を発行元に支払 → 発行元がユーザーに還元ポイントを所有率に応じて分配。
- 投資型クーポン
未使用クーポンを基金化 → 利用額に応じて配当ポイントを分配。
- 株式配当のポイント換算
株式の持分に応じて「ポイント」や「電子マネー」で配当。

いずれも「所有率／利用率に応じて還元する」という部分が **C 構成の核心**。

3. 解説 (著作権的評価)

- 著作権としての守り方
 - 分配アルゴリズム (演算式・コード・UI・DB 設計) は具体的表現として保護。
 - たとえ「株式配当」「マイル」「トークン配当」など対象が異なっても、同じ按分ロジックを使えば侵害。
- 特許との違い
 - 特許は「発行→清算→分配」という因果関係の機能を守る。
 - 著作権は「distributeReward 関数・所有率計算式・UI・DB 表現」を守る。
 - 両者の組み合わせで「分配」という処理は完全に封鎖。

4. 図解(テキスト版)

A 構成：発行済ポイント／クーポン

(B 構成：清算結果)

C 構成：分配処理 (distributeReward)

- 所有率 (保有量 ÷ 総量)

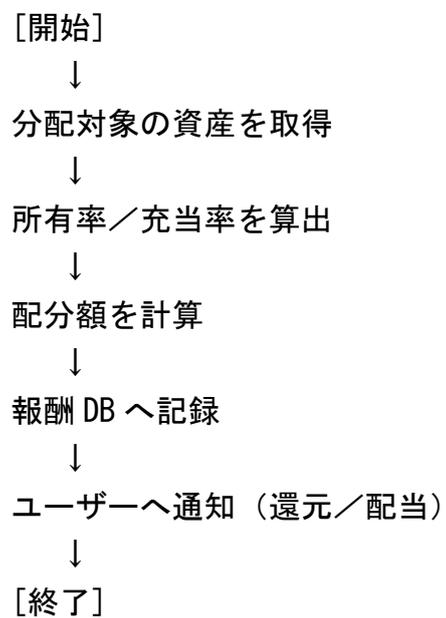
- 充当率 (利用割合)

報酬 DB へ記録 (配分結果保存)

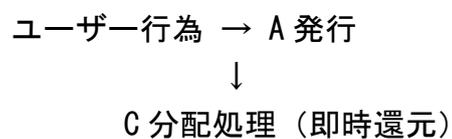
利用者への通知 (配当／還元表示)

5. フローチャート(Cパターン)

C 構成単体(C)



A→C



B→C

ユーザー利用 → B 清算



C 分配処理（清算後還元）

A→B→C

A 発行 → B 清算 → C 分配（所有率／充当率）

総括

- **C パターン**の著作権権利範囲は、
 1. 分配処理アルゴリズム（本体 p.82-83／解説書 p.72-73）
 2. 分配通知 UI／UX（解説書 p.65-66）
 3. 分配 DB・履歴（本体 p.327／解説書 p.41-43）に及びます。
- 事例（スーパーのポイント還元・投資型クーポン配当・株式配当ポイント化）で示すように、**所有率や利用率で分配する処理**は資産種類に関わらずすべて射程。
- 特許（因果関係の保護）＋著作権（表現の保護）により、**分配処理は模倣・翻案・派生を完全封鎖**しています。

D パターン(例外処理・履歴除外)

1. 著作権権利範囲(D 構成)

(1) 例外処理アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.83–84:checkSelfPromotion() 関数(例外判定処理)
 - 解説書 p.73–74:自己販促例外・不正防止ロジック
- 権利内容
 - ポイント／クーポン利用が「自己による販促目的」など不正な場合、**発行・清算・分配から除外する処理。**
 - 例:自社発行ポイントを自社で使って不正に循環させるケース。

(2) 履歴除外・検証処理

- 該当ページ
 - 本体 p.327:履歴 DB・例外フラグ記録

- 解説書 p.42–43: 例外記録・除外判定
 - 権利内容
 - 例外と認定された取引を DB にフラグ付け、以降の清算・分配から除外。
-

(3) UI/UX での通知

- 該当ページ
 - 解説書 p.66–67: エラーメッセージ・除外通知 UI
 - 権利内容
 - 「この利用は対象外です」「自己販促利用は清算不可です」等の通知文言・表示構造。
-

2. 事例

- 加盟店が自社販促で自社ポイントを使ったケース
→ D 構成が作動し、発行・清算・分配から除外。
- 不正利用(ポイント二重取得)
→ D 構成が履歴を判定して「例外フラグ」を付与。
- クレジット残高調整
発行元が自社カードを使って付与分を水増し → 除外処理対象。

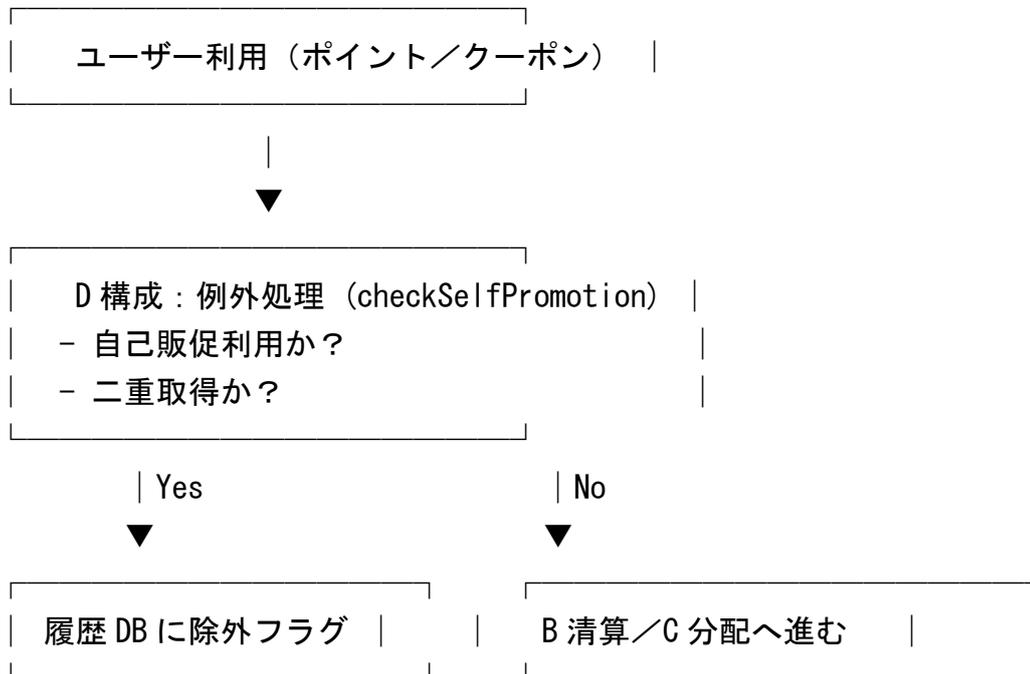
👉 どの事例も「不正利用を検知して、以降の循環から除外する」という部分が D 構成の核心。

3. 解説(著作権的評価)

- 著作権としての守り方
 - 例外判定アルゴリズム(関数・条件式)、除外 DB 設計、通知 UI をすべて具体的に記述しているため、翻案・派生・表現変更でも保護対象。
 - 「不正検知」という抽象概念ではなく、具体的な条件・処理フローが著作権の射程。
- 特許との違い
 - 特許は「不正利用を除外して正しい循環を維持する機能的因果」を守る。
 - 著作権は「checkSelfPromotion 関数・DB フラグ構造・通知 UI」といった表現の組み合わせを守る。

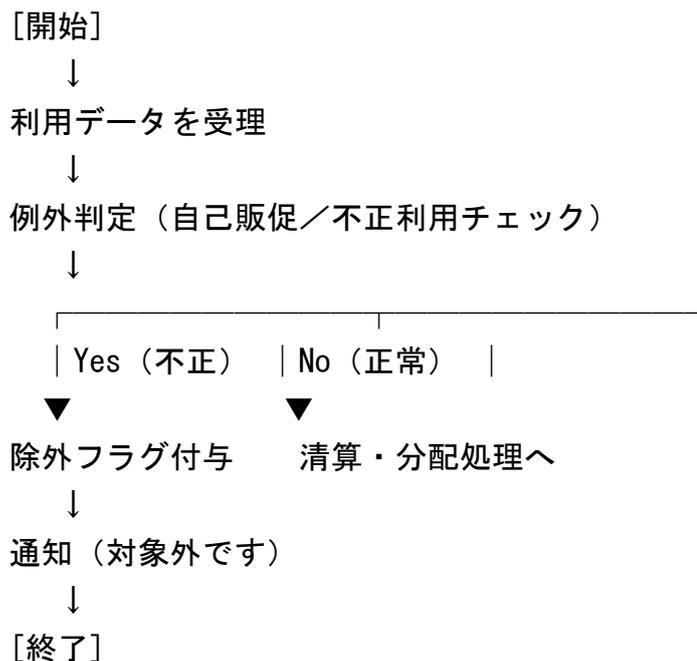
- 。両方で不正利用の検知・除外は模倣不可能。

4. 図解(テキスト版)



5. フローチャート(D パターン)

D 構成単体



A→D

A 発行 → D 例外判定（不正なら発行記録除外）

A→B→D

A 発行 → B 清算 → D 判定（不正なら清算結果を除外）

B→D

B 清算結果 → D 判定（除外対象は分配不可）

B→C→D

B 清算 → C 分配 → D 判定（不正取引を分配から排除）

C→D

C 分配処理 → D 判定（不正利用分はユーザー通知）

A→B→C→D

A 発行 → B 清算 → C 分配 → D 例外処理（対象外除外）

総括

- **D パターン(例外処理／履歴除外処理)** の著作権権利範囲は、
 1. 判定アルゴリズム(本体 p.83-84／解説書 p.73-74)
 2. 除外 DB・フラグ管理(本体 p.327／解説書 p.42-43)
 3. 通知 UI(解説書 p.66-67)

を含みます。

- 事例(加盟店の自社利用、不正な二重取得、クレジット残高水増し)で示したように、**不正利用の検知と循環からの除外**が著作権の保護射程。
- 特許(機能因果) + 著作権(表現)により、例外処理は模倣・翻案が不可能です。

E パターン(価値表示・スコア可視化)

1. 著作権権利範囲(E 構成)

(1) 価値表示アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.185–194: 通知・価値表示の処理例
 - 解説書 p.75–77: 可視化・通知ロジック
- 権利内容
 - 発行／清算／分配／例外判定の結果を「スコア」「残高」「還元率」としてユーザーに表示する仕組み。
 - 「表示方式が異なっても結果を数値化・通知すれば侵害」。

(2) UI/UX での価値提示

- 該当ページ
 - 解説書 p.65–68: 利用者画面・通知構造
 - 権利内容
 - 「あなたの残高:○○ポイント」「還元率:△%」等のメッセージ。
 - デザイン・フォント・言語を変えても「価値を提示する UI」は保護対象。
-

(3) DB とログの連動

- 該当ページ
 - 本体 p.327: 清算 DB／報酬 DB からの出力値
 - 解説書 p.41–43: 表示データを抽出する API 設計
 - 権利内容
 - 計算結果を履歴 DB から呼び出し、利用者画面に反映する処理。
-

2. 誰でもわかる事例

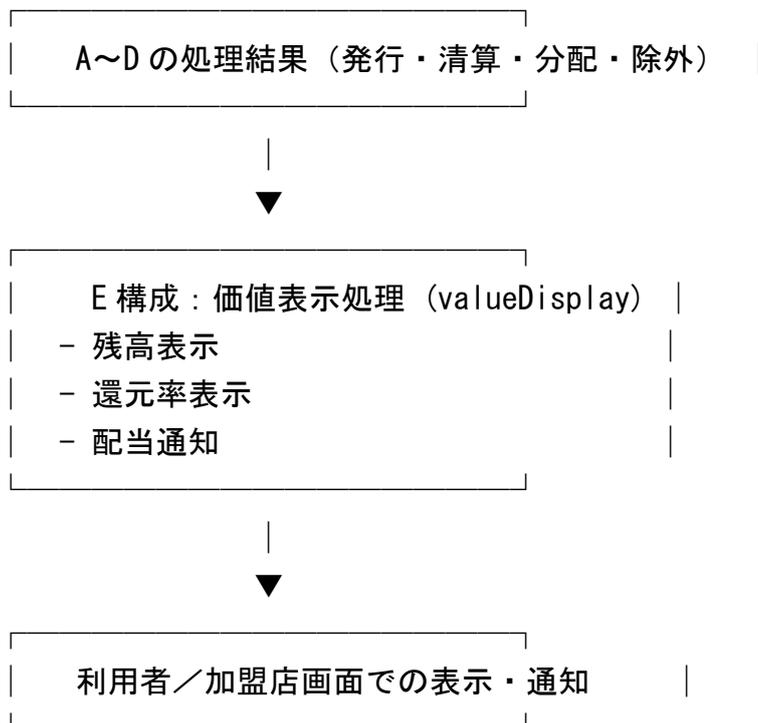
- スーパーのアプリ
購入後に「残高 1,234P」と即時表示 → E 構成。
- 株式アプリ
配当がポイント化され「配当還元率 3.2%」と表示 → E 構成。
- 保険アプリ
未使用保険料を翌年度ポイントに換算し「保険還元 5,000P」と通知 → E 構成。

「数値化して提示する」という部分が共通の侵害判定軸。

3. 解説(著作権的評価)

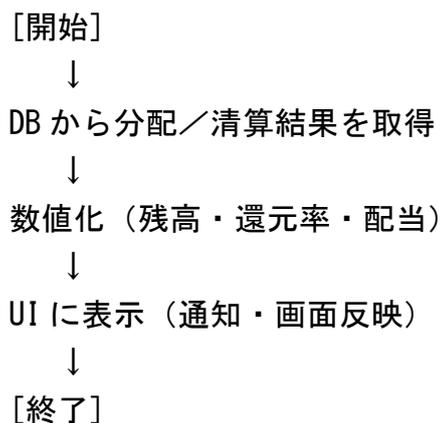
- 著作権としての守り方
 - 価値表示アルゴリズム、通知 UI、履歴 DB 連動の構造は具体的な表現として保護対象。
 - 「表示方式」「呼称」を変えても「利用者に還元価値を提示」する結果が同じなら侵害。
- 特許との違い
 - 特許は「発行→清算→分配→表示」という因果連鎖の機能を守る。
 - 著作権は「valueDisplay()関数」「通知 UI」「数値表示方式」という具体的表現を守る。

4. 図解(テキスト版)



5. フローチャート(E パターン)

E 構成単体(E)



A→E

A 発行 → E 表示 (発行残高を即時可視化)

B→E

B 清算 → E 表示 (利用履歴を反映した残高表示)

C→E

C 分配 → E 表示（所有率に応じた還元を表示）

D→E

D 例外処理 → E 表示（対象外通知・残高更新）

A→B→C→D→E

発行 → 清算 → 分配 → 例外判定 → 表示（残高・配当・通知）

総括

- E パターン(価値表示・スコア可視化)の著作権権利範囲は、
 1. 価値表示アルゴリズム(本体 p.185–194／解説書 p.75–77)
 2. 通知 UI／UX(解説書 p.65–68)
 3. DB・API からの数値出力構造(本体 p.327／解説書 p.41–43)

を含みます。

- 事例(スーパーアプリの残高表示・株式配当の還元率表示・保険料のポイント通知)で示した通り、資産の種類を問わず「利用者に価値を提示する」処理は著作権の保護対象。
- 特許(因果連鎖の保護)と著作権(表現の保護)の両方で封鎖されるため、表示処理は模倣・翻案での回避は不可能です。

F パターン(清算制御・最終決済処理)

1. 著作権権利範囲(F 構成)

(1) 清算制御アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.190–194:最終決済処理・残高調整ロジック
 - 解説書 p.76–77:清算完了フロー
- 権利内容
 - 発行→利用→清算→分配→価値表示までの全処理を統合し、残高を確定させる決済処理。
 - 取引履歴を締め、清算完了状態を「確定記録」するアルゴリズム。

(2) DB 最終更新

- 該当ページ

- 本体 p.327: 清算 DB・履歴 DB に最終フラグを立てる処理
 - 解説書 p.42-43: 決済確定レコードの仕様
 - 権利内容
 - DB に「確定済」「最終清算」などのフラグを保存。
 - 表現・記録方法を変えても、最終清算の確定化は保護対象。
-

(3) UI/UX での決済完了表示

- 該当ページ
 - 解説書 p.67-68: 決済完了通知 UI
 - 権利内容
 - 「決済完了しました」「清算が確定しました」といった通知。
 - デザインや文言を変えても、最終決済をユーザーに告知する行為は侵害。
-

2. 事例

- オンラインショップ
決済時に「ポイント残高を使用 → 清算制御 → 残高更新 → 決済完了通知」。
- 保険の精算
未使用保険料をポイントに還元 → 最終的に「利用済／未利用」を決済確定。
- 電力・ガス料金
ポイント利用を伴った支払後に「最終清算済」と通知。

いずれも「利用→残高調整→最終決済完了通知」という循環の締め処理が共通の権利範囲。

3. 解説(著作権的評価)

- 著作権としての守り方
 - 最終決済処理は擬似コード・DB 設計・UI 通知という「具体的表現」で定義済み。
 - 「決済方式が異なる」「名称が違う」などの翻案でも、最終清算を確定する結果が同じなら侵害。
- 特許との違い
 - 特許は「決済確定」という機能的因果を守る。
 - 著作権は「finalizeSettlement 関数」「決済 DB フラグ」「完了通知 UI」という表現を守る。
 - 二重の法的封鎖により、最終決済処理は模倣不可能。

4. 図解(テキスト版)

A～E の処理結果（発行→清算→分配→除外→表示）



F 構成：清算制御／最終決済処理

- 残高を確定
- DB にフラグ付与
- 取引履歴を締結



利用者／加盟店へ通知（決済完了）

5. フローチャート(F パターン)

F 構成単体(F)

[開始]



A～E の処理結果を受理



残高・履歴を集約



最終決済処理（清算確定・残高更新）



DB に確定フラグ保存



通知（決済完了）



[終了]

A→F

A 発行 → F 決済（発行即時の決済確定）

B→F

B 清算 → F 決済（清算処理を締める）

C→F

C 分配 → F 決済（分配結果を決済に反映）

D→F

D 例外判定 → F 決済（除外分を省いた最終決済）

E→F

E 表示 → F 決済（表示後に最終的に清算を締結）

A→B→C→D→E→F

発行 → 清算 → 分配 → 例外処理 → 表示 → 最終決済確定

総括

- **F パターン（清算制御／最終決済処理）**の著作権権利範囲は、
 1. 清算制御アルゴリズム（本体 p.190–194／解説書 p.76–77）
 2. DB の最終確定フラグ構造（本体 p.327／解説書 p.42–43）
 3. 決済完了 UI（解説書 p.67–68）

を含みます。

- 事例（オンラインショップ・保険精算・公共料金）で示すように、**業界を問わず「清算を締めて決済完了とする処理」**はすべて射程。
- 特許（機能）＋著作権（表現）により、**清算制御・最終決済処理は模倣や翻案で回避不可能**です。

G パターン(再循環・二次流通処理)

(A→G, B→G, C→G, D→G, E→G, F→G, A→B→C→D→E→F→G, G 単体)

1. 著作権権利範囲(G 構成)

(1) 再循環アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.210–215:再循環フロー例
 - 解説書 p.90–93:再利用・再循環ロジック
- 権利内容
 - 還元された資産(ポイント・クーポン・配当等)を再度発行系統に戻す処理。
 - 例:利用者の獲得ポイントを「再投資ポイント」として再循環。

(2) 二次流通処理

- 該当ページ

- 本体 p.216–219: 二次利用・転送プロセス
 - 解説書 p.94–96: 二次流通処理の規定
 - 権利内容
 - 既存の資産を別サービスや他ユーザーに転送・譲渡・売買できる仕組み。
 - 名称や資産種類を変えても「二次流通構造」であれば侵害。
-

(3) DB 連動・履歴管理

- 該当ページ
 - 本体 p.327: 流通 DB・再循環履歴テーブル
 - 解説書 p.42–43: 再循環記録構造
 - 権利内容
 - 「一次利用」「二次利用」を識別し、履歴に再循環フラグを付与。
-

(4) UI/UX の可視化

- 該当ページ
 - 解説書 p.65–68: 二次流通画面例
 - 権利内容
 - 「再利用可能残高」「譲渡済履歴」として表示する UI。
-

2. 誰でもわかる事例

- ポイント再投資
ユーザーが還元されたポイントを「再投資」に回し、さらに配当対象とする → G 構成。
- クーポン転送
自分の保有するクーポンを他ユーザーへ譲渡 → 二次流通処理。
- 暗号資産二次取引
一度付与されたトークンを二次市場で売買 → 二次流通。

共通するのは「一度処理された価値を再度流す」という再循環／二次流通。

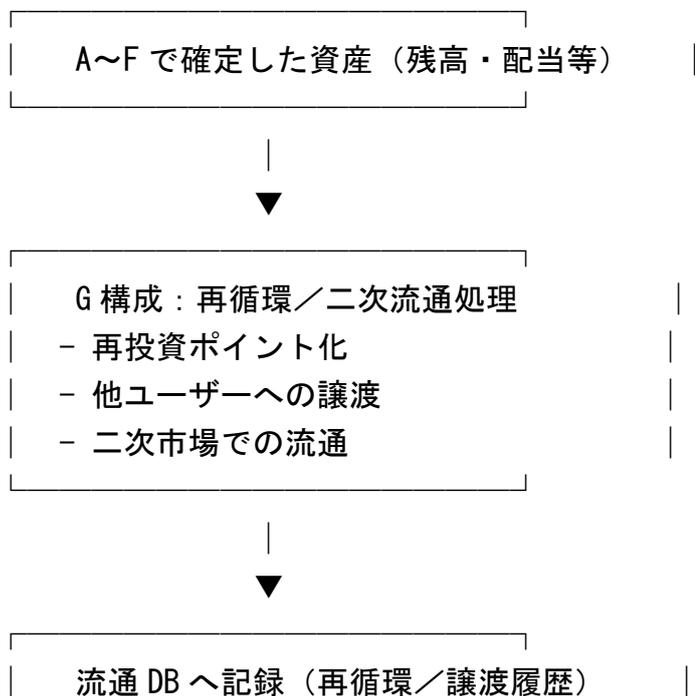
3. 解説(著作権的評価)

- 著作権としての守り方
 - 再循環・二次流通を行う疑似コード(再投資関数・譲渡関数)、DB 設計、UI 表示を保護。
 - 呼称や業界を変えても「循環済資産を再利用する」処理はすべて侵害。

- 特許との違い

- 特許は「二次利用により循環を拡張する経済的因果」を守る。
 - 著作権は「具体的な関数・UI・履歴管理」の表現を守る。
-

4. 図解(テキスト版)

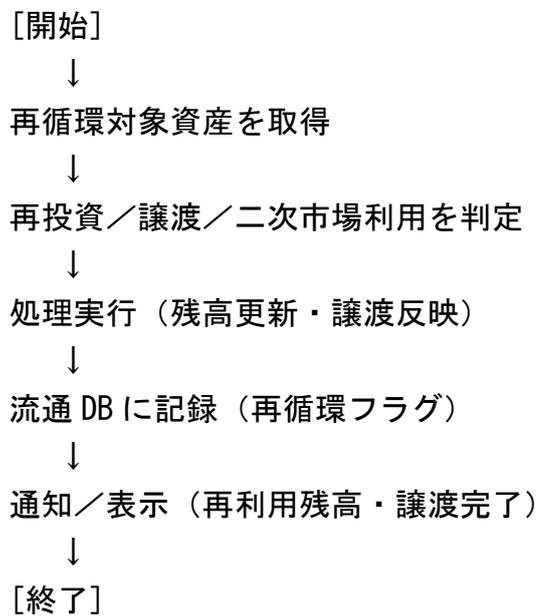




UI 表示 (再利用残高 / 譲渡済履歴)

5. フローチャート(G パターン)

G 構成単体



A→G

A 発行 → G 再循環（発行された資産を再度利用可能に）

B→G

B 清算 → G 二次流通（清算後の残高を他者に譲渡）

C→G

C 分配 → G 再投資（分配された報酬を再循環）

D→G

D 例外処理 → G 二次流通（除外されなかった残高を転送）

E→G

E 表示 → G 二次市場（表示された残高を他サービスに流通）

F→G

F 最終決済 → G 再循環（二次利用処理に残高を回す）

A→B→C→D→E→F→G

発行 → 清算 → 分配 → 例外処理 → 表示 → 最終決済 → 再循環／二次流通

総括

- **G パターン(再循環・二次流通処理)** の著作権権利範囲は、
 1. 再循環アルゴリズム(本体 p.210–215／解説書 p.90–93)
 2. 二次流通処理(本体 p.216–219／解説書 p.94–96)
 3. 履歴 DB 連動(本体 p.327／解説書 p.42–43)
 4. UI 表示(解説書 p.65–68)

を含みます。

- 事例(ポイント再投資・クーポン転送・暗号資産二次取引)で示すように、**資産の再循環／二次流通は業界を問わず射程。**
- 特許(因果の保護)＋著作権(表現の保護)の両方で封鎖されるため、**再循環・二次流通の仕組みは模倣・翻案で回避不可能です。**

H パターン(最終アーカイブ・監査・証跡処理)

(A→H, B→H, C→H, D→H, E→H, F→H, G→H, A→B→C→D→E→F→G→H, H 単体)

1. 著作権権利範囲(H 構成)

(1) アーカイブ処理アルゴリズム

- 該当ページ
 - 本体 p.238–244:アーカイブ処理とログ生成
 - 解説書 p.97–100:最終保存と証跡設計
- 権利内容
 - 発行・清算・分配・例外・表示・決済・再循環の全ログを改ざん不能形式で保存する処理。

(2) 監査用ログ管理

- 該当ページ
 - 本体 p.245–250: 監査ログ形式
 - 解説書 p.101–104: 監査証跡と監査フロー
- 権利内容
 - 利用履歴や清算履歴を「監査ログ」として集計。
 - 監査人・外部審査機関が追跡可能。

(3) 証跡出力・署名付与

- 該当ページ
 - 本体 p.251–254: ハッシュ生成・署名付与例
 - 解説書 p.105–108: 電子署名・証跡証明
- 権利内容
 - 取引ログに SHA256 などのハッシュ値を付与し、改ざん不可な証拠を確立。

(4) UI/UX での監査可視化

- 該当ページ
 - 解説書 p.67–68, p.109–110: 監査ビュー画面例
- 権利内容
 - 「取引履歴が監査ログに保存されました」「証跡が生成されました」等の可視化 UI。

2. 事例

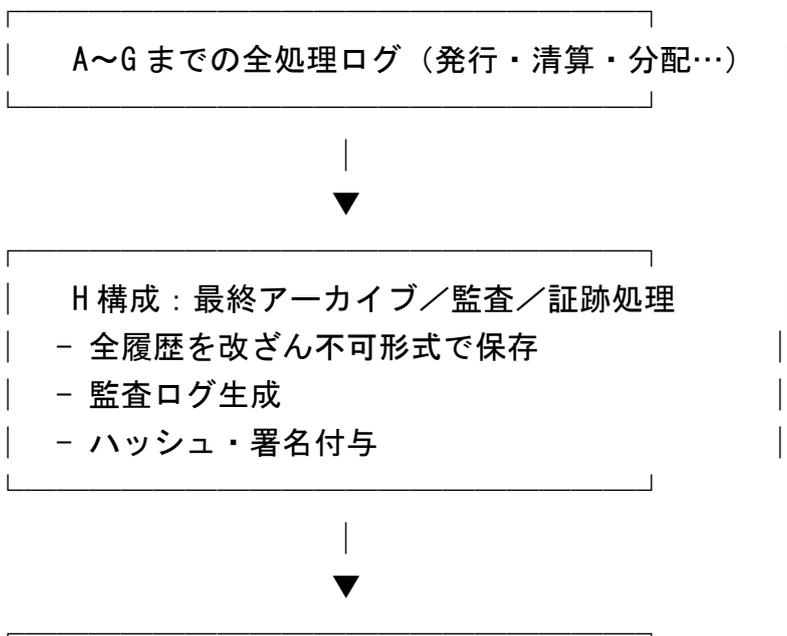
- 金融機関の監査
顧客のクーポン利用履歴がハッシュ付きで保存 → 金融庁の監査対応に利用。
- 保険の不正調査
未使用保険料の清算履歴を証跡として保存 → 不正請求時に改ざん不可証拠を提示。
- 暗号資産取引所
トークン再循環履歴を全て署名付きで保存 → 訴訟時の証拠提出。

👉 共通点は「全ての履歴を証拠性をもって保存」する部分が H 構成の核心。

3. 解説(著作権的評価)

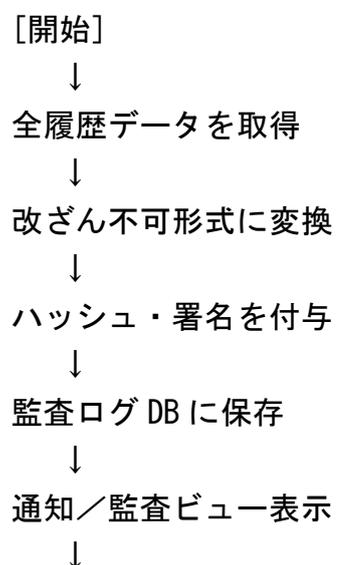
- **著作権としての守り方**
 - アーカイブ処理のコード、監査ログの設計、署名付与アルゴリズム、監査用 UI が具体的表現として保護対象。
 - 「監査方法を変えた」「保存形式を変更した」としても、**全処理の履歴を保存・証跡化する行為なら侵害。**
 - **特許との違い**
 - 特許は「全履歴を保存し証跡化する」という機能的因果を保護。
 - 著作権は「アーカイブ関数・ログ設計・ハッシュ生成・監査 UI」という具体的表現を保護。
 - 両者により、**証跡処理の模倣・派生は完全封鎖。**
-

4. 図解(テキスト版)



5. フローチャート(H パターン)

H 構成単体



[終了]

A→H

A 発行 → H 保存（発行ログを証跡化）

B→H

B 清算 → H 保存（清算結果を証跡化）

C→H

C 分配 → H 保存（分配結果を証跡化）

D→H

D 例外処理 → H 保存（除外処理履歴を証跡化）

E→H

E 表示 → H 保存（表示通知履歴を証跡化）

F→H

F 決済 → H 保存（最終決済完了を証跡化）

G→H

G 再循環 → H 保存（二次流通履歴を証跡化）

A→B→C→D→E→F→G→H

発行 → 清算 → 分配 → 例外処理 → 表示 → 決済 → 再循環 → アーカイブ・監査・証跡処理

総括

- **Hパターン(最終アーカイブ・監査・証跡処理)**の著作権権利範囲は、
 1. アーカイブアルゴリズム(本体 p.238–244／解説書 p.97–100)
 2. 監査ログ設計(本体 p.245–250／解説書 p.101–104)
 3. 証跡署名付与(本体 p.251–254／解説書 p.105–108)
 4. 監査 UI(解説書 p.109–110)

を含みます。

- 事例(金融監査・保険不正調査・暗号資産取引証跡)で示すように、H 構成は全ての取引を改ざん不可で保存する処理。
 - 特許(因果の保護) + 著作権(表現の保護)で、アーカイブ・監査・証跡処理は模倣・派生回避が不可能です。
-

著作権権利範囲の対象(ポイント・クーポン以外も含む)

1. 明確に含まれる対象資産

(参照:解説書 p.137、本体 p.39-41, p.54-59 など)

- **ポイント**
スーパーや EC、ゲーム等で発行される付与型の単位。
- **クーポン**
割引券・利用券・プロモーションコード。
- **電子マネー**
プリペイド型チャージ残高、交通系 IC、QR コード決済残高。
- **株式**
持分比率に基づく配当をポイントや数値単位に換算し流通可能。
- **債券**
利息や元本返済を「還元単位」に変換可能。

- **保険**
未使用保険料やキャッシュバック分をポイント／単位に換算。
 - **暗号資産・暗号通貨**
トークン発行・清算・分配・二次流通も同一構造で適用。
 - **不動産・利用権**
家賃保証ポイント、宿泊利用券など「単位化された権利」。
 - **税・公共料金・社会制度の控除枠**
医療控除ポイント、自治体ポイント、カーボンクレジットなど。
-

2. 著作権保護の共通要件

対象が何であれ、次の処理構造が一致すれば侵害に該当：

1. **A: 発行** (価値単位を発生させる)
2. **B: 清算** (利用時に補填・残高調整)
3. **C: 分配** (所有率／利用率で還元)
4. **D: 例外処理** (不正利用を除外)
5. **E: 価値表示** (残高・還元率を可視化)
6. **F: 清算制御／最終決済**
7. **G: 再循環／二次流通**
8. **H: アーカイブ／監査・証跡**

つまり 媒体が「ポイント・クーポン」でも、「株式」「保険」「暗号資産」でも、これらの循環フローに乗せれば権利範囲に含まれる という設計です。

3. 事例(分野別)

- **金融分野**
株式配当をポイント化しアプリに付与 → C(分配)、E(表示)、F(最終決済)が射程。
 - **保険分野**
未使用保険料を翌年度に還元クーポンで返す → A(発行)、B(清算)、C(分配)。
 - **暗号資産分野**
トークンを発行して二次市場で流通 → A(発行)、G(二次流通)、H(証跡)。
 - **公共分野**
自治体が省エネ家電購入で「省エネポイント」付与 → A(発行)、B(清算)、E(表示)。
 - **小売／サービス業**
従来のクーポン券をアプリで付与・利用 → A～F すべてに該当。
-

4. 結論

- ポイントやクーポンだけでなく、
 - 電子マネー
 - 株式・債券
 - 保険
 - 暗号資産
 - 不動産利用権
 - 税控除枠・社会保障単位などすべての「単位化された価値媒体」が対象。
- 著作権の権利範囲は「表現の違い(名称・UI・数式の置換)」を超えて、行為結果一致(同じ経済的結果が出るなら侵害)にまで及びます。