

ネットワーク知的所有権研究会
弁理士 松倉 秀実

ちょっとした自己紹介

今回から「知的所有権」について連載を始めることになりました。この連載を担当するのは、この分野に精通した若手の弁理士・弁理士で構成されたネットワーク知的所有権研究会です。

さて、弁理士はみなさんよくご存じでしょうが、弁理士という職業はあまり耳に馴染みがないのではないかと思いますので、連載の開始にあたってちょっとだけ紹介をさせていただきます。

弁理士は、後でお話する知的所有権の分野でも、特に特許、実用新案、意匠、

第1回

知的所有権って何だろう

商標の特許庁への出願代理が主な仕事です。技術内容を理解し、その最適な保護が受けられるように明細書という書類を作成したり、企業にアドバイスをしたりします。

このように、技術と法律とが仕事の中心となりますので、最近の高度な専門技術が必要とする知的所有権の訴訟などでは弁理士とチームを組んで仕事を行うことが増えてきています。

知的所有権って？

通信分野の法律問題については、パソコン通信でもすでに著作権の問題や名誉毀損などが発生してきており、NIFTY-Serveの法律フォーラム(FLAW)や生涯学習フォーラム(FLEARN)などでも盛んに議論がなされています。

インターネットが普及して世界規模でのメールのやりとりやファイルのダウンロードが可能になると、今までの各国の法律が予想していないような問題が起きてきそうです。特に、インターネットのようにホストが多数存在するネットワーク環境では前述のパソコン通信で議論されている問題のほかにもいろいろな法律問題が起ってくるでしょう。インターネットにアクセスする私たちも最低限どのようなことを守らなければならないのかを勉強する必要があります。ここでは知的所有権に話題を絞って考えてみましょう。

さて、知的所有権とはいったい何を指すのでしょうか？

図を見てください。知的所有権には大きく分けて著作権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等があります。このほかにも不正競争防止法で保護される周知名称や商品形態などがあります。

さてこれらの権利は具体的にどのように違うのでしょうか？

対象は1つのプログラムであっても、そ

の保護の観点がそれぞれの法律によって違うのです。たとえばプログラムの記述が表現であるという考え方をすれば著作権での保護が考えられますし、これをシステム化した発明としてとらえれば特許権での保護が考えられます。また、このプログラムに名前をつけて配布すれば商標の問題も生じてきます。

著作権について

著作権として保護されるのは表現です。ゴッホの描いた絵や、森高千里の曲（個人的な趣味です(^_^)）が伝統的に著作物として保護されることは当然です。

コンピュータ分野については、プログラムが著作物として著作権の保護対象になっています（著作権法2条1項10号）。

① 保護されるプログラムの種類

それでは著作権法で保護されるプログラムとはいったい何を指すのでしょうか？

ひとくちにプログラムといっても、DOSの知識のある人がコマンドを並べて数行で記述するバッチファイルから、C言語で何万ステップという膨大な量のワードプロセッサのプログラムまで多種多様です。またゲームのプログラムからビジネスアプリケーションまで、その用途も多様です。

ここで大切なのは、どのようなプログラムにせよ、著作物として保護されるには創作性が必要だということです。この点につ

同じ知的所有権でも保護の仕方が異なる

知的所有権

- 著作権（表現を保護）
- 特許権（技術的なアイデアを保護）
- 実用新案権（技術的なアイデアを保護）
- 意匠権（物品のデザインを保護）
- 商標権（商品やサービスのマークを保護）
- その他（不正競争防止法など）

いてプログラムは他の音楽や絵画などの伝統的な著作物に比べて実用的な性格をもっているため、保護に値する創作性のレベルも高くはないと考えられています。現に日本の裁判例では、プログラムが保護を受けるための創作性をかなり高いレベルで要求しています。

たとえば、プリンタの制御プログラムは創作性がないとしたり（システムサイエンス事件）、ハードディスクへのアプリケーションのインストールを行うパッチファイルには創作性がないとして著作権侵害を否定した判決（IBF事件地裁判決）があります。このことだけでパッチファイルは著作権では保護されないものと断言はできません。しかし、ある機能を実現するためにプログラマならば誰が記述しても同じような表現になってしまうようなものは、どんなに苦労して作り上げたものであっても著作権法では保護されないとみるべきです。

特定のアプリケーション上で機能する実行手順を列挙したマクロも、前記のパッチファイルと同様に考えることができます。しかし、最近のエディタやスプレッドシート用のマクロには多種類の条件分岐などの命令が用意されており、1つの機能を実現するためにさまざまな表現を選択できるものもあります。これらは著作権法下での著作物として保護される可能性もあるでしょう。一方、単なるキートレース機能で自動記述されるマクロや、パソコン通信のマニュアル実行時に自動記述されていくマクロなどには創作性がなく、著作物として保護されない可能性が高いでしょう。

なお、ゲームのように画面に現れたキャラクターの動きに特徴のあるものは、プログラムの中身とは別に画面の動きが映像の著作物として保護されます。

② リバースエンジニアリングについて

他人のプログラムを解析するリバースエ

ンジニアリング（RE）については多くの議論があるところです。日本では最近、このREを許容する条文を著作権法に明記しようとする動きがありましたが、米国などからの反対に合い結局、明文化されませんでした。しかしREに反対した米国でも、ゲームマシンのインターフェイスを調べてそのゲームマシンに適したゲームを作成するためにいったREを一定条件で許容する判決が出ています（セガV. アコレード事件、



アタリV. ニンテンドー事件）。結局REそのものが問題になるのではなく、REの結果をどのように反映させるかが問題になるでしょう。たとえば、REをインターフェイスを一致させるために用いて、そこから新たに創作性を発揮してまったく別のプログラムを作り上げた場合は問題がないでしょう。

③ データベースについて

データベースも著作権法で保護されます（著作権法12条の2第1項）。しかしすべてのデータベースが著作物として保護されるわけではなく、情報の選択的な体系や構成が創作性を有するものだけが保護されます。わが国とは多少事情は違いますが、米国ではABC順に名前を並べただけの電話帳は

著作物として保護されないとした判決があります（ファリスト判決）。

ところでデータベースは個々のデータの集まりでデータそのものにも著作権が発生している場合がありますし、個々のデータは単なる事実の記述にすぎず、著作権が発生していない場合もあります。ネットワークでデータベースにアクセスして得られたデータをレポートとして外部に発表する場合に注意しなければいけないのは、このような個々のデータに著作権が発生している場合で、データベースの著作権者から許諾を受けるとともに個々のデータの著作権者からも許諾を得なければなりません。たとえば俳句や歌詞のデータベースから特定のものをピックアップしてレポートを作成した場合などがこれにあたるでしょう。

④ プログラムの類似性

プログラムが著作物として保護される場合、自分のプログラムと他人のプログラムが似ているかどうかはその表現の仕方が問題になるわけです。

他人のプログラムをデッドコピー（丸写し）した場合にはもちろん著作権侵害となりますが、他人のプログラムの動作や画面インターフェイスを似せて作ったプログラムであっても著作権侵害になる場合があります。米国では先発のロータス1-2-3の画面構成や操作感覚を真似したとして後発の表計算ソフトに著作権侵害を認定したケースがあります。

また、言語体系を書き換えたようなプログラム、たとえばBASICで記述されたものをC言語に書き換えた場合については複製、翻訳、翻案のいずれに該当するかで専門家の間では議論がありますが、いずれにしてもこれらの行為は原著作権者の権利範囲内となります。

（つづく）



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp