



# 情報処理をめぐる 知的財産権概説

## 1

### なぜ知的財産をとりあげるか

「知的財産」とは、①発明、考案、植物の新品種、意匠、著作物等の人間の創造的活動により生み出されるもの、②商標、商号その他事業活動に用いられる商品または役務を表示するもの、および③営業秘密その他の事業活動に有用な技術上または営業上の情報をいう（知的財産基本法第2条1項）。そして、これらの知的財産について、一定の場合に創出した者に独占させ、特許権、実用新案権、育成者権、意匠権、著作権、商標権等の法律により排他的権利（他の者の利用を禁止することのできる権利）を付与する制度が知的財産権である（同法第2条2項）。知的財産権は、特許庁への登録を権利の発生要件とする産業財産権と、登録その他の様式を要しない営業秘密（不正競争防止法により保護される）や著作権に分類される（図-1）。

情報処理に携わる者にとって、知的財産は守られるべきものであると同時に、侵害してはいけないものである。知的財産権の認識がないために、自らの権利保護や権利行使の機会を逸し、また、他人の権利を侵害してしまうことも少なくない。そこで、本稿においては、まず情報処理の各側面において、どのような知的財産がどのように保護されるかを概観する。

なお、本稿により引用した裁判例については、いずれも最高裁 Web サイトで全文（および場合により添付図面等）が参照できるため、より具体的に知りたい方には、注釈の URL でご参照いただきたい。

### 情報処理と著作権

#### ❖ プログラムとデータベース

著作権は、歴史的には、文芸・学術・美術・音楽

市毛由美子（のぞみ総合法律事務所）

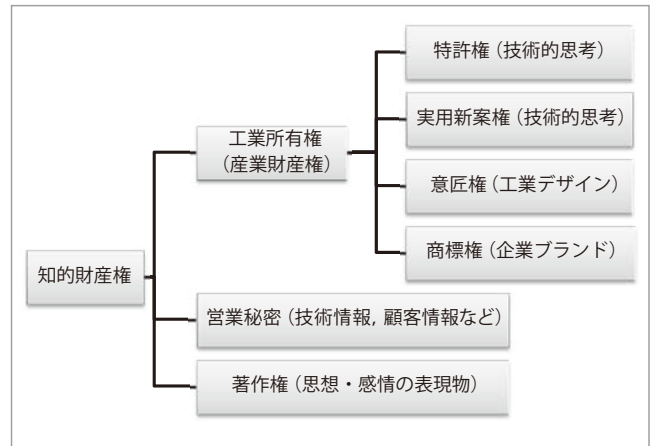


図-1 知的財産権の分類

の分野において独創的な思想・感情の表現物に対して、文化の発展に寄与することを目的として法が与えた権利である（著作権法第1条）。

著作権は、複製権を中心とした、著作物の利用をコントロールすることのできる権利であり、複製権、上演権、演奏権、公衆送信権、伝達権、上映権、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、貸与権、翻案権といった権利（支分権）が束になったものである。

また、法は著作権とは別に、著作者の一身に専属し、譲渡も放棄もできない人格的権利として、公表権、氏名表示権、同一性保持権といった著作者人格権を定めている（図-2）。

現行著作権法は、著作物の例示として、①小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物、②音楽の著作物、③舞踊または無言劇の著作物、④絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物、⑤建築の著作物、⑥地図または学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物、⑦映画の著作物、⑧写真の著作物、⑨プログラムの著作物を掲げており（同法第10条1項）、コンピュータプログラムやデータベース等といった経済的（商業的）価値を有する表現物も

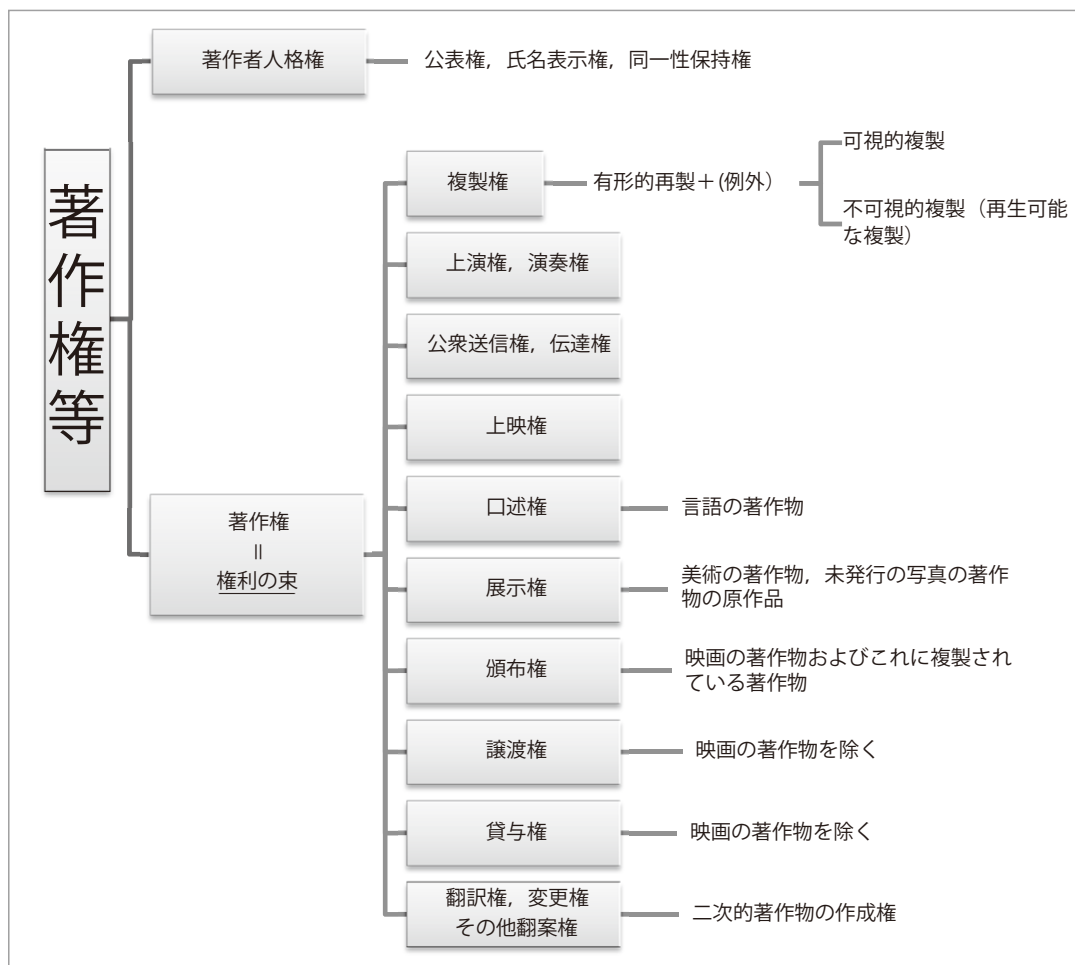


図-2 著作権の内容

保護の対象に取り込んでいる。

著作権法上で「プログラム」は、「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に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」と定義され(同法第2条1項10号の2)ている。媒体に電磁的に記録された電子ファイルであっても、コンピュータを動作させ一定の処理をさせるものでなければ「プログラム」ではない(IBFファイル事件・東京高決平4・3・31知的裁集24巻1号218ページ<sup>☆1</sup>)。著作権法上の保護対象は、具体的表現であるので、機能やアイデアを保護するものでなく、「プログラム言語、規約及び解法には及ばない」(同法第10条3項)。

また、データベースは、「論文、数値、図形その他の情報の集合物であって、それらの情報を電子計算

機を用いて検索することができるように体系的に構成したものをいう」と定義され(同法第2条1項10号の3)、「データベースでその情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するもの」は、「データベースの著作物」として保護されている(同法第12条の2)。

### ❖プログラムの創作性

著作権の対象となる著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したもの」と定義されている(著作権法第2条1項1号)。プログラムも著作物の1つであるため、創作性がないものは著作物としての保護を受け得ない。創作性とは、創作者の何らかの個性が発揮されている状態をいい、個性とは「他の表現の選択の余地があること」が前提となる。プログラムのよ

☆1 IBFファイル(Install Batch File)とは、市販のアプリケーションプログラム等のファイルをコンピュータのハードディスクへ自動的に組み込み、組み込んだファイルをメニュー形式で呼び出したり、管理を行ったりするプログラムを構成するファイルである。本件は、①IBFファイルが著作権法上の「プログラム」に該当するか、また、②プログラムであるとしても創作性が認められるかが争われた。東京高裁判決では、IBFファイルは、環境設定や転送操作のための本体プログラムに読み込まれる組込み情報を記載した単なるデータファイルにすぎず、電子計算機に対する指令を組み合わせたものではないとして、「プログラム」にあたらぬと判断された。(http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=14758&hanreikbn=07)

うな一定の機能を果たすことを目的とした著作物の場合、その機能を果たすための指令を効率的に表現しようすると、表現の選択の余地は必然的に小さくなる傾向にある。このため、創作性が認められる範囲には一定の限界がある。

電車線設計用プログラム事件（東京地判平 15・1・31 判時 1820・127）<sup>☆2</sup>では、「仮に、プログラムの具体的記述が、誰が作成してもほぼ同一になるもの、簡単な内容をごく短い表記法によって記述したもの又は極くありふれたものである場合においても、これを著作権法上の保護の対象になるとすると、電子計算機の広範な利用等を妨げ、社会生活や経済活動に多大の支障をきたす結果となる」として著作物性を否定した。

ほかにも、宇宙開発事業団プログラム事件（知財高判平 18・12・26 判時 2019・92<sup>☆3</sup>）では「FORTRAN 言語で表現された 15 ステップのプログラムについて全体として表現に選択の余地がほとんどなく、わずかに表現の選択の余地がある部分においてもその選択の幅は著しく狭いものであるから、（中略）作成者の個性を反映させる余地はない」として、また、コンテンツ配信ソフトウェア事件（知財高判平 23・2・28 最高裁 Web サイト<sup>☆4</sup>）においても、携帯端末またはパソコン向けコンテンツ配信ソフトウェアの各プログラムが「作成者の個性が発揮された表現と評価することはできない」として、それぞれプログラムの創作性が否定されている。総じて言えば、機能等による制

約から誰が書いても同じ表現になるようなプログラムは表現に選択の余地がないことから、創作性が否定されることになる。

### ◆表示画面・アイコンの創作性

プログラムとは別に、アイコン等のユーザ・インタフェースに関する著作物についても、アイコンその他の表示が配置された画面の著作物としての創作性が争われた事案がある。アイコンの表示画面は図面の著作物としての保護が、アイコンをクリックすることなどによって画面が転換していくことが前記の「データベースでその情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するもの」すなわち「データベースの著作物」としての保護が考えられるが、いずれの著作物であっても「創作性」は必要な要件となる。

サイボウズ事件（東京地判平 14・9・5 判時 1811・127<sup>☆5</sup>）では、①ビジネスソフトウェアの表示画面は、「作業の機能的遂行や利用者による操作や閲覧の容易性等の観点からその構成が決定されるものであって、当該ビジネスソフトウェアに要求される機能や利用者の利便性の観点からの制約があり、作成者がその思想・感情を創作的に表現する範囲は限定的」であるとして、また、②原告ソフトの「スケジュール」「行き先案内板」「施設予約」「掲示板」「共有アドレス帳」等のアプリケーションについては、コンピュータ利用以前から、企業や学校で黒板やホワイトボード

☆2 AutoCAD 上で作動する電車線設計用プログラム等を製造・販売する原告が、実質的に同一のプログラム製品を製造・販売する被告に対し、著作権（複製権・翻案権・譲渡権）侵害にあたるとして被告製品の製造、販売の差止および損害賠償を求めた事案で、原告プログラム中、①「電車線-基準線作成プログラム」と②「シェイプ定義（特殊文字等を定義する記述）」の創作性が争点となった。

裁判所の認定によると、①の電車線-基準線作成プログラムのメインプログラムは、画面上に、「1. データファイルの作成」、「2. データファイルの修正」、「3. 基本線作成」、「4. データファイルの文法説明」、「0. 終了」というメニュー一覧を表示し、ユーザが入力したメニュー番号に応じて、各機能を実行するファイル呼び出す（ロードする）機能を有するもので、ユーザが入力した文字列を、AutoLISP 言語で通常用いられる関数を用いて変数に設定するというきわめて簡単な内容を、ごく短い構文で表現するものであるため、制作者の個性が発揮された表現とはいえ、創作性はないとされた。

②の「シェイプ定義」の記述方法は、シェイプ定義ファイルを実行するプログラムである AutoCAD によって規定されており、その記述は、ベクトルの始点と終点を定める変位点の座標値（-128 から +127 まで）またはベクトルの長さおよび方向コードを表現する 3 文字の文字列と、これらの座標値間の移動を指示する 1 から 10 までの特別指定コードの組合せにより表現されているが、特定の形状のフォントまたはシェイプを、通常の筆順で記述しようとするれば、その変位点の座標値の記述方法について、制作者の選択の幅はきわめて狭いものであるとし、原告の特殊文字のシェイプ定義にかかる記述は、当該文字を描く筆順として通常の筆順に従っているから、原告のシェイプ記述の座標値の記述に、創作性があるとはいえないと判断した。（<http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=11333&hanreiKbn=07>）

☆3 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=33985&hanreiKbn=07>

☆4 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=81146&hanreiKbn=07>

☆5 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=11657&hanreiKbn=07>

原告が、グループウェアである被告のサイボウズ office2. は、個々の表示画面が著作物であるほか、相互に牽連関係にある各表示画面の集合体としての全画面も全体として 1 つの著作物であるとした上で、類似の被告ソフトウェアは原告の複製権ないし翻案権を侵害しているとして販売差止および損害賠償を請求した事案である。本判決は、原被告双方のソフトウェアの各表示画面およびその選択・配列を詳細に対比検討し、被告ソフトウェアが原告ソフトウェアの創作的特徴を共通にするものとはいえないとして著作権侵害を否定した。



等を用いた予定表、掲示板や帳簿等を用いた施設予約簿や、システム手帳等も存在し、過去に利用されていたこのような掲示板、帳簿等の書式の慣行を引き継ぐ必要性から来る制約が存在することから、デッドコピー<sup>☆6</sup>かそれに準ずるもののみが著作権法で保護されるとの判断を示している。同様に、ユーザの作成したデータベースのデータと表計算ソフトウェアで作成する表などを相互に関連させる機能を有するソフトウェアを製造している原告が、被告の類似ソフトウェアディスプレイ上の画面表示の一部を複製権侵害であるとして、使用差止および損害賠償請求を行ったマイクロラボ事件（東京地判平16・6・30 判時1874・134<sup>☆7</sup>）でも表示する情報の選択、色彩等がありふれているとして創作性が否定されている。

なお、建築積算アプリケーションソフトの表示画面の複製が争われた積算くん事件（大阪地判平12・3・30<sup>☆8</sup>）では、ビジネスソフトについて、不特定多数の実務的利用を想定して、その表示画面においては、できるだけ利用者が分かりやすい一般的・普遍的な表現が用いられる傾向があるが、「ビジネスソフトであるからといって、直ちにその表示画面に創作性がないということとはできない」との判断基準が示されている。しかし、原告ソフトウェアの表示画面と被告ソフトウェアの表示画面の共通点を比較検討した結果、共通点の大部分はいずれも思想感情の創作的表現がなされているといえず、また原告ソフトウェアの個性が発揮されている個所は、いずれもアイディアに属する事柄で著作権法上の保護の対象でないとして、複製権侵害を否定した。一般に、表示画面については、一部分に創作性が認められたとしても、機能等から選択肢が限定されている場合は、他の著作物に比べて創作性が認められない部分が多くなる。ここで、著作権侵害が認められるのは、創作性のある部分の複製または翻案が認められる場合のみである。創作性がない部分が同一であっても複製または翻案には該当しないた

め、アイコン等の表示画面については、複製等の侵害が認められる範囲が狭くなる点に注意を要する。なお、最近では意匠法による表示画面の保護も注目されている。

## ❖ マルチメディアと映画の著作物

コンピュータゲーム等のマルチメディアソフトは、一定の統一的な創作意図のもと、シナリオ、イラスト、テキスト、音源、写真、動画等のコンテンツ（素材）とプログラムの組合せにより、個々の素材の表現を超えた新たな思想または感情を表現する著作物である。マルチメディアソフトには、その創作に多数のクリエイターがかかわることが想定される。ゲームソフトの例を挙げれば、作品の企画・構想に始まり、多角的・立体的なストーリーの組み立てを可能とするシナリオ制作、グラフィクスや音源といった素材の制作や調達（ライセンスの取得）、素材のデジタル化、オーサリング、プログラミング、テスト等の過程を経て、さまざまな人が創作活動に関与する。このため、著作者が誰であるかが問題となる。個別の具体的実態を踏まえて判断されることになるが、映画の著作物に類するものとして考えられる場合も少なくない。

著作権法は、劇場用映画のみならず、「映画の効果に類似する視覚的又は聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」は「映画の著作物」に該当すると定めている（同法第2条3項）。ゲームソフトについては、業務用ビデオゲーム「パックマン」の著作権者である原告が、無断複製ビデオゲーム機を設置して顧客に使用させていた喫茶店経営者である被告に対し上映権侵害を主張したパックマン事件（東京地判昭59・9・28<sup>☆9</sup>）、日本国内のパソコン通信において流布されていたフリーウェアのゲームによる著作権侵害を理由に損害賠償等を請求したパックマンもどき事件（東京地判平6・1・31<sup>☆10</sup>）において、裁判所は、ビデオゲームが映画の著作物に該当することを認めた。また、主人公が架

☆6 機械的な複製のことでバグ等や意図的な無益記載についても複製してしまうことから判別されることが多い。  
 ☆7 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=10220&hanreiKbn=07>  
 ☆8 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=13269&hanreiKbn=07>  
 ☆9 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=14067&hanreiKbn=07>  
 ☆10 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=13887&hanreiKbn=07>

空の高校生となって3年間にあこがれの女生徒から愛の告白を受けるのにふさわしい能力を備えるための努力を重ねる内容のシミュレーションゲームに関し、主人公（プレイヤ）の能力値パラメータを早期に高数値にすることができるメモリカードを販売したことが、ストーリーの無断改変として著作者人格権（同一性保持権）の侵害にあたるとしたときめきメモリアル事件（最三小判平13・2・13<sup>☆11</sup>）では、映画の著作物性を論ずることなく、著作権法第2条1項1号にいう著作物であると判示されている。

他方で、同じシミュレーションゲームであっても、ディスプレイに現れる映像および効果音に関するデータ容量がきわめて限られて、映像も静止画像が圧倒的に多く、同じ内容の定型的な画像および効果音がたびたび現れ、ユーザが思考を練っている間は静止画の画面構成の前で思考に専念できるよう配慮されている歴史シミュレーションゲームについて、映画の著作物性を否定した裁判例もある（三国志III能力値不可事件・東京高判平11・3・18<sup>☆12</sup>）。

映画の著作物は、頒布権（著作権法第26条）や著作権の帰属（同第29条）、保護期間（第54条）等において、一般の著作物とは異なる取扱いが定められている。ただし、劇場用映画とは異なる家庭用テレビゲームの中古品の販売については、頒布権の消尽（1回適法に流通に置かれた後は権利行使できないという理論）を認めて侵害を否定する最高裁判決がある（最一小判平14・4・25<sup>☆13</sup>）。

映画の著作物の著作者は、①その映画の著作物において翻案され、または複製された小説、脚本、音楽その他の著作物の著作者（クラシカル・オーサーと言われる）を除き、②制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者（モダン・オーサーと言われる監督、プロデューサー、カメラマン、美術監督等）とされている（同法第16条）。ただし、法人の職務著作に該当する場合には、その「全体的形成に創作的に寄与し

た者」を業務上使用した法人その他の使用者が著作者となる（同法第15条）。また、「全体的形成に創作的に寄与した者」が複数存在する場合には、その者たちの共同著作物になる（同法第2条1項12号）。

さらに、映画の著作物の著作権は、その著作者が映画製作者に対し、当該著作物の製作に参加することを約束しているときは、当該映画製作者に帰属すると定められている（同法第29条1項）。ここでいう映画製作者は、劇場用映画における映画会社ないしプロダクションを想定している。映画製作者は巨額の製作費を投入して映画を製作すること、著作者の地位に立ち得る多数の関与者のすべてに著作権行使を認めると映画の円滑な市場流通を阻害することになることから、従前からの契約慣行に鑑みこのような権利の集中規定が置かれている。

## 情報開発と特許権

### ❖特許によるアイデアの保護

特許法は、発明の保護および利用を図ることにより、発明を奨励し、もって産業の発達に寄与することを目的とする（同法第1条）。

従前プログラムに関する発明は、プログラムを記録した記憶媒体を「物の発明」として取り扱って保護してきたが、2002年の特許法改正によって、特許法における「物」に「プログラム等」が含まれることとなり（特許法第2条3項1号）、媒体に記憶されているか否かにかかわらず、「物の発明」として保護されることになった。「プログラム等」とは、「プログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせられたものをいう）その他電子計算機による処理の用に供する情報であってプログラムに準ずるものをいう」と規定されている（同法第2条4項）。

特許庁の「コンピュータ・ソフトウェア関連発明の審査基準」（2000年改訂）によると、コンピュータとソフトウェアを一体として用い、あるアイデアを具

☆11 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=52268&hanreiKbn=02>

☆12 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=13724&hanreiKbn=07>

☆13 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=52335&hanreiKbn=02>

体的に実現しようとする場合は、そのソフトウェアの創作は、特許法上の「発明」（ソフトウェア関連発明）に該当するとされている。しかし、ソフトウェアがあるアイデアを具体的に実現するためには、ハードウェア資源（CPU やメモリ等）を用いることが不可決であり、審査基準によっても、ハードウェア資源との関連を明確にすることが求められている。また、コンピュータを用いたビジネス関連発明についても同様である。プログラムの技術的思想の創作としての発明が、新規性、進歩性を有する場合は、特許法によっても保護される。

### ❖ コンピュータソフトのアイコン

コンピュータソフトのアイコンについては、前記のように著作権が認められる範囲がきわめて狭いが、アイデアを保護する方法として特許の出願をするという方法も考えられる。マルチウィンドウ表示に関する特許権侵害が争われたカシオ計算機対ソーテック事件（東京地判平 15・4・16<sup>☆14</sup>）は、ウィンドウ搭載パソコンを開発・販売している被告に対して、原告がマルチウィンドウ表示に関する特許（パソコン画面の複数のウィンドウを、自動的にあらかじめ定めた優先順位に従って一定間隔ですらして整列させることにより、見やすく表示させるという考案についての特許）に侵害することを理由に差止および損害賠償を請求した事件で、原告の特許が上記の特許要件である新規性ないし進歩性を欠くかが争点となった。裁判所は、特許出願前にサンフランシスコで販売され公開されていたマッキントッシュ向けのグラフィックソフトのマニュアルと、本件特許出願前に頒布されたマッキントッシュの技術解説書を組み合わせることにより、「当事者が容易に想到し得たものである」。すなわち進歩性がないと判断して請求が棄却された。このような例からも、ユーザ・インタフェースの特許については、進歩性の要件をクリアすることが難しいと言われている。

### 情報処理と営業秘密

プログラムのユーザに提供されるのは、通常コンピュータに指令を送ることのできるオブジェクトコードで十分であり、ソースコードについては、場合によるが、ユーザには提供されず、開発者の営業秘密として扱われることも多い。著作権法上は、ソースコードを作成後、コンパイラで変換されてきたオブジェクトコードは、ソースコードの複製物であり、新たな創作が加わったものではないと評価される。また、ソースコードの前の段階で、要件定義、外部設計、詳細設計等やフローチャートが作成されるが、これらは、ソースコードのアイデアが記されているもので、言語の著作物または図面の著作物であり、直接コンピュータに指令をするプログラムの著作物ではない。

通常、ライセンスによるソフトウェアの提供の場合は、ベンダはソースコードや設計図書等のアイデアが感得できるものは開示せず、ユーザはコンピュータが一定の機能を実現し、そのためのマニュアルがあれば十分であると考えられる。

しかし、バグ対応、バージョンアップによる改変、他のシステムとのインタフェースをとるための改変等が必要になる場合、ソースコードが必要になる場合が多い。通常このような場合は、ソースコードを保有している開発者ベンダが、保守作業として別料金で請け負うことになる。このため、開発者はソースコードを営業秘密として開示しないことが多い。

営業秘密は、不正競争防止法上の不正競争の1つとして、同法により保護されている。ただし、法的に保護に値する営業秘密は、①有価性、②非公知性、③秘密としての管理性の要件を満たす必要がある（不正競争防止法第2条6項）。特に③の秘密管理性の要件は、いざ裁判となった場合に必要とされる管理のレベルがきわめてハードルが高いことに注意を要する。裁判例等を参考に、十分な管理体制を作ることが求められる。

ユーザが自ら改変し、または開発者とは別の業者

☆14 <http://www.courts.go.jp/search/jhsp0030?hanreiid=11160&hanreiKbn=07>



