

—著作物—
コンピュータ・プログラムの保護

会員 川 崎 仁*

【相談】

コンピュータ・プログラムを作成したのですが、著作権で保護されますか。また、コンピュータ・プログラムの保護は他の著作物の保護と異なった点がありますか？

【相談解説】

コンピュータ・プログラムは、創作性があれば、プログラムの著作物として著作権法により保護されます(2条1項10号の2, 10条1項9号)。コンピュータ・プログラムは、一定の条件さえ具備すれば、特許法でも保護(登録)されますので、プログラムの内容が特許の対象とならないかを必ず検討することが必要です。

1. 定義

(1) 著作権法では、プログラムを次のように定義しています。「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をいう」(2条1項10号の2)。

①「電子計算機」とは

いわゆるコンピュータをいいますが、少なくとも記憶、演算、制御の3つの機能を備えていればよいと考えられており、エアコンや電気炊飯器のマイクロプロセッサ、テレビゲーム機等もこれに含まれるとされています。

②「電子計算機を機能させて一つの結果を得ることができるように」とは

コンピュータを作動させることにより、一つの仕事が行われるとの意味です。従って、プログラム全体でなくともよく、ルーチン、サブルーチン等であってもよいと解されています。また、実際にコンピュータを

作動させることのできる言語で書かれていなくともよく、オブジェクト・プログラムの他、ソース・プログラムであってもよいです。

③「指令を組み合わせたもの」とは

そのプログラムが、複数の指令からなることをいいます。

(2) プログラムの著作物に対する保護は、その作成のために用いられるプログラム言語、規約及び解法には及びません(10条3項)。

①「プログラム言語」とは

プログラムを表現する手段としての文字その他の記号及びその体系をいいます(10条3項1号)。機械語、フォートラン、ベーシック等がこれに当たります。

②「規約」とは

特定のプログラムにおける10条3項1号のプログラム言語の用法についての特別の約束をいいます(10条3項2号)。インターフェースやプロトコールがこれに当たります。

③「解法」とは

プログラムにおける電子計算機に対する組合せの方法をいいます(10条3項3号)。アルゴリズムがこれに当たります。

2. プログラムの著作物の創作性

プログラムの著作物の創作性は、他の著作物と同様、その表現に、作成者の何らかの個性が発揮されていることが必要です。しかしながら、プログラムの著作物においては、コンピュータの機能を表現する上で不可避な表現、ハードウェアに規制される表現、ありふれた表現、簡単な内容を極短い表記法により記述し

* 日本弁理士会 H17年度著作権委員会
 実務ガイドライン作成部会

た表現には創作性がないとされています {システムサイエンス事件 (平成元年 (ラ) 327 号, 東京高裁平成元年 6 月 20 日決定・判例時報 1322 号 138 頁—著作権侵害仮処分申請事件 (東京地裁平成元年 3 月 31 日決定) に対する抗告事件), JR-CAD プログラム事件 (平成 13 年 (ワ) 17306 号, 東京地裁平成 15 年 1 月 31 日判決参照)}。

3. 法人著作

15 条 2 項には、「法人等の発意に基づきその法人等の業務に従事するものが職務上作成するプログラムの著作物の著作者は、その作成の時ににおける契約、勤務規則その他に別段の定めがない限り、その法人とする。」と規定されています。他の著作物の場合には、法人著作の要件として、「……その法人等が自己の著作の名義の下に公表するものの著作物は、……」(15 条 1 項) としていますが、プログラムの著作物の場合には、本来公表を予定していないものや、無名又は作者以外の名義で公表されるものが多いので、公表や公表名義を要件にすると実態にそぐわなくなるので、この要件が外されています。(参考：新潟鉄工事件 (東京地裁昭和 60 年 2 月 13 日判決・判例時報 1146 号 23 頁—控訴審・東京高裁昭和 60 年 12 月 4 日判決・判例時報 1190 号 143 頁))

ちなみに、法人著作の著作権の存続期間は、公表された場合には公表後 50 年、公表されなかった場合には創作後 50 年です。

4. プログラムの著作物についての著作権

(1) プログラムの著作物についての著作権の内容は、著作者人格権としての公表権 (18 条)、氏名表示権 (19 条)、同一性保持権 (20 条)、財産権としての複製権 (21 条)、公衆送信権等 (送信可能化権も含む) (23 条)、展示権 (25 条)、譲渡権 (26 条の 2)、貸与権 (26 条の 3) [2 条 8 項には、『この法律にいう「貸与」には、いずれの名義又は方法をもってするかを問わず、これと同様の使用の権原を取得させる行為を含むものとする。』と規定されている。買い戻し特約付き売買等がこれに当たると考えられている。(中古販売形式のプログラムの無断貸与・著作権侵害に対する仮処分申

請 (東京地裁昭和 61 年 3 月 28 日決定・判例タイムス 597 号 95 頁)], 翻訳権, 翻案権等 (27 条) 等です。

(2) プログラム著作物については、その特異性から、上記権利のうち、同一性保持権 (20 条)、複製権 (21 条) 及び翻案権 (27 条) に他の著作物の場合と異なり次のような制限が設けられています。

① 同一性保持権の制限

「特定の電子計算機においては利用し得ないプログラムの著作物を当該電子計算機において利用し得るようになるため、又はプログラムの著作物を電子計算機においてより効果的に利用しうるようになるために必要な改変」は、同一性保持権の侵害にはならない (20 条 2 項 3 号)。

② 複製権, 翻案権の制限

プログラムの著作物の複製物の所有者は、自ら当該著作物を電子計算機において利用するために必要と認められる限度において、当該著作物の複製又は翻案(これにより創作した二次的著作物の複製を含む。)をすることができる (47 条の 2, 1 項)。

例として、田村「著作権法概説・第 2 版」224 頁では、『第一に、プログラムの滅失、毀損に備えるバックアップのための複製。第二に、プログラムをコンピュータで使用するための手順の一環として、ソース・プログラムからオブジェクト・プログラムへ変換するための複製、翻案、ランダムアクセスを可能とするためテープからディスクやドラムに記録媒体を変更するための複製。第三に、バグを取り除いたり、使用者のコンピュータで使用可能とするために必要となるプログラムの改変に伴うリプレイスのための複製、翻案。そして、第四に、処理の効率性を高めるため、例えば、機能追加等のバージョンアップのための複製、翻案などを挙げることができる』としている。

③ 複製権, 翻案権の制限の制限

a. 違法に作成された複製物であることを知っていて、この複製物の使用の権原を取得した場合は、その複製物を業務上電子計算機において使用する行為は著作権を侵害する (113 条 2 項)。参考：システムサイエンス事件 (東京地裁平成 7 年 10 月 30 日判決・判例時報 1560 号 24 頁)：著作権侵害を争っている者が、著作権法 113 条 1 項 2 号所定の「著作権……を侵害す

る行為によって作成された物」であるとの「情を知」とは、その物を作成した行為が著作権侵害である旨判断した判決が確定したことを知る必要があるものではなく、仮処分、未確定の第一審判決等、中間的判断であっても、公権的判断で、その物が著作権を侵害する行為によって作成された物である旨の判断、あるいは、その物が著作権を侵害する行為によって作成された物であることに直結する判断が示されたことを知れば足りるものと解するのが相当である」と判示)。

b. 上記47条の2, 1項により作成された著作物の複製物を頒布する等の行為は、21条の複製を行ったとみなされ(49条1項3号)、滅失以外の事由により、元となる複製物の所有権を有しなくなった場合には、その者は、上記47条の2, 1項により作成された複製物を保持してはならない(47条の2, 2項)。保持した場合には、21条の複製を行ったとみなされる(49条1項4号)。

c. 契約で別段の定めがある場合や、プログラムの複製物にプロテクトがかけられている場合にはバックアップコピーを取ることができないとされています。

5. リバースエンジニアリング

プログラムについてのリバースエンジニアリングとは、例えば、購入した媒体収納プログラムをオブジェクトプログラムからアセンブリ言語に変換してその研究を行うこと等が該当すると考えられます。リバースエンジニアリングは、特許法(69条)および半導体回路配置法(12条2項)では、明確に権利の侵害とならないとされていますが、著作権法では、このような明文の規定が無いので、問題となったことがありますが、今日では、違法でなく、行うことができると解されています。(例えば、田村「前掲」226頁以下参照)

ただし、リバースエンジニアリングによって得られたソースプログラムを図書として出版する行為は違法です{秀和システムトレーディング事件(東京地裁昭和62年1月30日判決・判例時報1219号48頁)}。

6. コンピュータ・プログラムの創作年月日の登録(76条の2, 1項)

(1) 要件

① 創作後、6ヵ月以内であることが必要です。

② 未発行、未公表であってよいです。

(2) 効果

登録に係る年月日において創作があったものと推定されます(76条の2, 2項)。

(3) 登録機関

財団法人ソフトウェア情報センター(TEL03-3437-3071)

(4) 他の登録

プログラム著作権は、他の著作権と同様、実名の登録(75条)、第一発行年月日等の登録(76条)、著作権の登録(77条:移転等の登録)を受けることができます。創作年月日の登録は、プログラム著作権だけです。

7. 権利侵害

(1) プログラムの著作権についての侵害における同一性の判断

プログラムの同一性は、被侵害プログラムの創作性のある部分と、侵害プログラムの該当部分とを比較して判断すべきであるとされています。{システムサイエンス事件(平成元年(ラ)327号,東京高裁平成元年6月20日決定・判例時報1322号138頁—著作権侵害仮処分申請事件(東京地裁平成元年3月31日決定)に対する抗告事件, JR-CADプログラム事件(平成13年(ワ)17306号,東京地裁平成15年1月31日判決参照)}

(2) プログラムの著作物の保護

プログラムの著作物の著作権者も他の著作物の場合と同様、民事上の救済措置および刑事上の制裁措置をとることができます。

なお、プログラムのうち、技術的保護手段の回避を行うことを専らその機能とするプログラムの複製物の頒布、頒布目的での製造、輸入、所持、又は当該プログラムを公衆送信、送信可能とした者は、120条の2(1号)の規定により罰せられます(非親告罪)。

8. プログラム著作権の譲り受けの際の注意

例えば、企業がソフトハウスにコンピュータ・プログラムの作成を依頼し、プログラムの納品を受ける際

に、そのプログラムの著作権をも譲り受けることがしばしばあります。その譲渡契約書には、27条「翻訳権、翻案権等」、28条「二次的著作物の利用に関する原作者の権利」を明記すべきです。明記（法律では「特掲」という用語が用いられている）しない場合には、翻案権等はソフトハウスに帰属したままと推定され（61条2項）、企業側での翻案の範囲でのバージョンアップ等ができなくなります。著作者人格権を行使しない旨の条項も記載すべきです。

9. 特許による保護

コンピュータ・プログラムは、特許法でも保護されます。特許法では、2条3項1号で、物の発明の「物」の中に、プログラム等を含め、そして、同条4項で、『この法律で「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、1つ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。以下……。）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。』と規定しています。ただし、特許・実用新案の審査基準では、プログラムが保護されるには（登録されるには）、「ソフトウェアがコンピュータに読み込まれることにより、ソフトウェアとハードウェア資源（CPU等の演算手段、メモリ等の記憶手段）とが具体的手段によって、使用目的に応じた情報の演算又は加工を実現することにより、使用目的に応じた特有の情報処理装置（機械）又はその動作方法が構築されなければなりません。」としています。

コンピュータ・ソフトウェアは、請求項に手順として表現される場合には、方法の発明として、それを記録した記録媒体あるいはプログラム自体として表現される場合には、物の発明として保護されます。

記録媒体の場合には、例えば、「コンピュータに手順A、手順B、手順C、……を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」と請求項に記載することができます。

プログラムの場合には、例えば、「コンピュータを手段A、手段B、手段Cとして機能させるためのプログラム。」と請求項に記載することができます。

10. 上記以外の主要判例

(1) スペースインベード・パートII事件（東京地裁昭和57年12月6日判決・判例時報1060号18頁）：コンピュータ・プログラムが著作物であることを初めて判示した事件

(2) 共和レジャーシステム事件（長野地裁昭和62年12月24日判決・著作権関係判例集VI64頁）：プログラム著作物についての刑事裁判・懲役8ヵ月、執行猶予2年の判決

(3) 三国志III事件（東京地裁平成7年7月14日判決・判例時報1538号203頁一控訴審・東京高裁平成11年3月18日判決・判例時報1684号112頁）：ゲームソフトにおいて、著作権者の予定外のデータを書き込んだものは、それをプレーするとき、著作権者の予定した範囲外の展開になったとしても、プログラム自体が改変されていない限り同一性保持権を侵害しない。著作物であるプログラムを実行してプレイした結果展開されるストーリーは、指令を組み合わせたものとしてのプログラムの著作物とはいえない。

(4) ときめきメモリアル（メモリーカード）事件（大阪地裁平成9年11月27日判決・判例タイムズ965号253頁一控訴審・大阪高裁平成11年4月27日判決・判例時報1700号129頁一上告・最高裁平成13年2月13日判決・最高裁判所民事判例集55巻87頁）：「ゲームソフトのプログラムを改変するメモリーカードを制作した制作者は、プレーヤーを介して本件著作物の同一性保持権を侵害した」と判示。本件ゲームソフトは、データに保存された映像や音声をプログラムによって読み取り再生した上、プレーヤーの主体的な参加によって初めてゲームの進行が図られる点で、「映画の著作物」と「プログラムの著作物」とが単に併存しているにすぎないものではなく、両者が相相関して「ゲーム映像」とでもいうべき複合的な性格の著作物を形成している。 **筆者注:**上記(3)の「三国志III事件」とニュアンスを異にし、ストーリー（展開）の改変を重要視していると思われます。

（原稿受領 2005.11.30）