

プログラムの著作物性

平成 18 年度著作権委員会 第一部会 井上 正



1. 著作権法上のプログラムとは何か

(1) 概論

まず、著作権法におけるプログラムの概念を明らかにする。

「プログラム」とは、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をいう（第 2 条第 1 項第 10 号の 2）。

「電子計算機」とは、データ処理を行うコンピュータのことで、入出力装置が無くとも少なくとも中央処理装置の機能があればよい⁽¹⁾。パーソナル・コンピュータだけでなくテレビゲーム、エアコンなどに組み込まれているマイクロプロセッサも含まれる。プログラムには、機械語で表現されたオブジェクト・プログラム、COBOL、FORTRAN などのソース・プログラム⁽²⁾のいずれも含まれる。また、オペレーティング・システム、コンパイラ、アプリケーション・プログラムも含まれる⁽³⁾。

「一の結果を得る」ことができればよいから、プログラム全体に限らず、複数のモジュールからなるプログラムにおける各モジュールもプログラムである⁽⁴⁾。プログラム著作物におけるプログラムであるというためには、「一の結果を得る」ことができる程度の数の命令が必要である。

「指令の組み合わせ」であるから、一の命令だけではプログラムとならない。

「表現したもの」である必要があるから、抽象的なアルゴリズムではプログラムとならない⁽⁵⁾。

(2) 裁判例

著作権法上のプログラムに該当するか否か等についての裁判例には次のものがある。

① 「スペース・インベーダー・パート II 事件」東地

判昭 57 年 12 月 6 日

原告は、アセンブリ言語によるプログラムによって表現される映像を主体として競技するテレビ型ゲーム・マシン「スペース・インベーダー・パート II」を販売又は賃貸しているものである。「スペース・インベーダー・パート II」の ROM には、プログラムが機械語に変換されたオブジェクト・プログラムが収納されている。被告会社は、別ゲーム・マシンの ROM に、「スペース・インベーダー・パート II」の ROM に格納されているオブジェクト・プログラムを、訴外会社に収納させ、別ゲーム・マシンに「スペース・インベーダー・パート II」のゲームの内容が映し出されるように改造したものである。

次のように判示されている。

第三者に伝達可能な記号語（アセンブリ言語）によって、種々の命令及びその他の情報の組み合わせとして表現されたものであり、・・・本件プログラムは、その作成者の独自の学術的思想の創作的表現であり、著作権法上保護される著作物に当たると認められる。

② 「スペース・インベーダー・事件 II」横地判昭 58 年 3 月 30 日

本件も上記の「スペース・インベーダー・パート II」と同様の事件であり、アセンブリ言語によって表現されたプログラムは、著作物に当たることが認められたものである。

③ 「STRATEGY X 事件」大地判昭 59 年 1 月 26 日

原告は、テレビ型ゲーム・マシン「STRATEGY X」を製造、販売している。「STRATEGY X」の ROM には、アセンブリ言語が機械語に変換されたオブジェクト・プログラムが収納されている。被告は、ROM に収納されているオブジェクト・プログラムを、ROMライター等を用いて取り出して、別の ROM に収納し、この別の ROM を装着した PC 基板を販売したもので

ある。

次のように判示されている。

アセンブリ言語のプログラムは、オブジェクト・プログラムの複製物であり、オブジェクト・プログラムは、思想を創作的に表現したものであり、学術の範囲に属するものであり、著作物に当たる。

④ 「BASIC インタプリタ事件」東地判昭 62 年 1 月 30 日

原告は、主にパーソナル・コンピュータの用途に使用するソフトウェアを開発し、製作、販売する会社であり、日本電気から本件パソコン用の BASIC インタプリタの開発を依頼されて開発し、日本電気に引き渡した。日本電気は、インタプリタをオブジェクト・コードにして ROM に収納し、本件パソコンに組み込んで販売した。被告は、本件オブジェクト・プログラムをアセンブリして解読し本件プログラムの解説書を出版、販売した。

次のように判示されている。

本件パソコンに搭載するためのインタプリタを複製する場合であっても、ゲームのプログラムやアプリケーション・プログラムと同様に、作製者の個性や思想を反映させるものであり、個別性に価値を見出すことができる。

⑤ 「IBF ファイル事件」東高決平 4 年 3 月 31 日

原告人である一の債権者は、MENU・XE プログラム、IBF ファイルなどから構成されている EO システムという債権者プログラムを完成し、他の債権者は、その債権者プログラムをハードディスクに格納して販売していた。相手方である債務者は、ハードディスク・ユーザ・サポート・プログラムを格納したディスクを販売した。債権者らは、IBF ファイルについて著作権を主張し著作権侵害であるとして、仮処分の申請が却下された第一審の原告審である。

次のように判示されている。

プログラムは指令の組み合わせであり、電子計算機を作動させ一定の処理をさせるものでなければならない。電子ファイルとして記録媒体に電磁的に記録され、電子計算機がそれを読み取ることができるものであっても、右の機能を有しないものはプログラムとはならない。IBF ファイルは、簡単な日本語と英単語とからなりプログラム言語ではなくコンパイルできず、

MENU・EXE プログラムに読み込まれる組み込み情報を記載したものにすぎず、指令の組み合わせではなく、単なるデータ・ファイルである。IBF ファイルは著作権法第 2 条第 1 項第 10 号の 2 のプログラムではない。

⑥ 「三国志Ⅲ事件」東地判平 7 年 7 月 14 日

原告は、「三国志Ⅲ」と題するコンピュータ用シミュレーション・ゲーム・プログラムを創作した。被告 Y は、被告プログラムが入ったフロッピー・ディスクが添付されている「三国志Ⅲ非公式ガイドブック」と題する書籍を発売した。原告は、被告の製造頒布するフロッピー・ディスクに記憶されている被告プログラムが、原告の著作物であるプログラムについての同一性保持権を侵害すると主張したものである。

次のように判示されている。

本件著作物の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いうことではできないし、データもプログラムの著作物ではない。

⑦ 「ときめきメモリアル事件」

(i) 大地判平 9 年 11 月 27 日 (第一審)

原告は、コンピュータ用ゲームソフトを製作、販売することを主たる業務内容とする法人であり、従業員に本件ゲーム・ソフト「ときめきメモリアル」を職務上作成させ、発売した。被告は、本件ゲーム・ソフトで利用されるパラメータがデータとして収められている本件メモリ・カードを輸入し、日本国内で販売した。

次のように判示された。

本件ゲーム・ソフトのプログラムを実行することにより、映像としてモニターに、音としてスピーカーに出力されるところのものは、通常の映画と比べて映像の連続的な動きという点では格段に劣るものではあるが、映画の著作物に準ずる著作物に当たるといえることができる。

本件メモリ・カードにより、パラメータの数値についてのデータを入力しても、本件ゲーム・ソフトのプログラム自体が書き換えられるわけではなく、正常にゲームを進行できるから、本件メモリ・カードに収められたデータは、本件ゲーム・ソフトのプログラムの許容範囲内である。メモリ・カードに保存されている

データを利用してプレイを続行でき、プレイヤー自身によって保存されたデータを読み込むことによってするか、他人によって保存されたデータを読み込むことによってするかはプレイヤー自身の選択に委ねられている。以上のように、本件ストーリーを改変しているということとはできない。

(ii) 大高平 11 年 4 月 27 日 (控訴審)

本件ゲーム・ソフトが再生機器を用いてモニターに各場面に応じて(連続的でないにしろ)変化する影像を映し出し、登場人物が当該場面に相応しい台詞を述べて一定のストーリーを展開している点で、本件ゲーム・ソフトは「映画の著作物」に該当するものということができる。また、本件ゲーム・ソフトのプログラムはコンピュータ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含むと認められるから「プログラムの著作物」にも該当する。本件ゲーム・ソフトにおいては、データに保存された影像や音声をプログラムによって読み取り再生した上、プレイ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なく、両者が関連して「ゲーム映像」とでもいふべき複合的な性格の著作物を形成している。

本件ゲーム・ソフトにおいて主人公の能力に関する初期設定は勿論、コマンドの選択に関連付けられた各能力項目の数値の加減は、本件ゲームソフトの本質的構成部分となっているもので、これを改変し無力化することは、それによる表現内容の変容をもたらす。

(iii) 最高裁平 13 年 2 月 13 日 (上告審)

本件ゲームソフトの影像は、…著作権法 2 条 1 項 1 号にいう著作物ということが出来るものであるところ、…本件メモリ・カードの使用は、本件ゲーム・ソフトを改変し、被上告人の有する同一性保持権を侵害するものと解するのが相当である。けだし、本件ゲーム・ソフトにおけるパラメータは、それによって主人公の人物像を表現するものであり、その変化に応じてストーリーが展開されるものであるところ、本件メモリ・カードの使用によって、本件ゲーム・ソフトにおいて設定されたパラメータによって表現される主人公の人物像が改変されるとともに、その結果、本件ゲーム・ソフトのストーリーが本来予定された範囲を超え

て展開され、ストーリーの改変をもたらすことになるからである。

2. どのようなプログラムが保護されるのか

(1) 概要

著作権法上のプログラムであってもすべてが保護対象となるわけではない。どのようなプログラムが保護されるのかを明らかにする。

著作権法の保護対象は、著作物であるから(第 1 条)、著作物であるプログラムがプログラムの著作物(第 10 条第 1 項第 9 号)として保護される。したがって、プログラムであっても著作物ではないものは著作権法の保護対象とはならない。「著作物」とは、思想又は感情を創作的に表現したものである(第 2 条第 1 項第 1 号)。

プログラム言語(第 10 条第 3 項第 1 号)は、表現のための手段であり、規約(第 10 条第 1 項第 2 号)は、目的を達成するためには表現が同じとなり創作性が無いために、解法(第 10 条第 3 項第 3 号)は、表現ではなくアイデアであるから、それぞれ著作物とされない⁽⁶⁾。特定の規約にしたがってプログラムを作成することはその規約を作成した者の著作権を侵害するものではないが、プログラムの著作物として表現されたインターフェイスやプロトコルなどの複製は著作権侵害となる⁽⁷⁾。

「創作性」プログラム以外の著作物は、既存の著作物とは別に著作者が自ら創作することが要求され、プログラムの著作物においても、「作成者によって個性的な相違が生じるものであること」が必要である⁽⁸⁾。プログラムにおいても自らの創作が要求されるから、創作性が無いプログラム、たとえば、誰が書いても同じとなるような簡単なプログラムは著作物に該当しないものとしてプログラムであっても保護されない。

プログラムの著作物においてもプログラム以外の著作物と同様に、自らが創作することが要求されている。また、誰が創作しても同じものとなるプログラム、簡単な内容をごく短い表記法によって記述したもの、ごくありふれたものは創作性が無い⁽⁹⁾。当業者間で一般的である指令の組み合わせは著作物性が無い⁽¹⁰⁾。プログラムに、誰が創作しても同じとなる部分とその他の部分とが含まれている場合には、誰が創作しても同

じとなる部分を除いたその他の部分について創作性が判断される。

「創作性の程度」プログラム以外の著作物であれば、陳腐なものでも感性が表現されていればよいが、プログラムの場合、陳腐なものに独占権を与えると侵害を回避するために無用な努力を強いることとなるので、特許法における進歩性の考え方を導入する必要がある⁽¹¹⁾、平均的なプログラマが作成し得るありふれたものについては創作性を否定し、著作権が発生してもその範囲は狭く解釈すべきと指摘されている。この点については、著作権で保護されているが、本質は、工業所有権と同列に扱うべきだからということも指摘されている⁽¹²⁾。しかしながら、平均的プログラマが容易に創作できるものであっても創作性を欠くとはいえないとする裁判例があり⁽¹³⁾、作成者の個性が表現されていれば、プログラムの著作物となる⁽¹⁴⁾。

「表現」ソース・プログラムのように人間が読めるように紙に書かれたものだけでなく、人間には読めずにコンピュータのメモリに格納されたものも含まれる。

表現とアイデアとが混同している場合、著作権の保護対象とならない、あるいはデッドコピー以外には権利が及ばないとするマージ理論が存在する。プログラムの場合、機能的な著作物であり、限られた表現方法しか無いということが起こり得る⁽¹⁵⁾ためマージ理論の適用も考えられるが、その適用は慎重にする必要がある⁽¹⁶⁾。

ソース・プログラムがコンパイルされることにより生成されたオブジェクト・プログラムにおける変換行為は、コンパイラにより自動的に行われており、オブジェクト・プログラムはソース・プログラムの複製物に該当する⁽¹⁷⁾。

フローチャートなどはプログラムではないからプログラムの著作物としては、保護されないが、著作物性を有していれば言語の著作物(第10条第1項第1号)、図形の著作物(第10条第1項第6号)となり、著作権法の保護対象となり得る。もっとも、プログラムの著作物ではないから、プログラムの著作物に特有の規定(第15条第2項など)は適用されない。このように、プログラムの著作物かプログラム以外の著作物かはプログラムの著作物についての規定が適用されるか

どうかという点で差異がある。

(2) 裁判例

次の裁判例がある。

① 「パックマン事件」東地判昭59年9月28日

原告は、ビデオゲーム「パックマン」を開発し、販売、賃貸している。被告らは、多数の喫茶店を経営しているものであり、その経営店舗に「パックマン」の無断複製ゲーム機を設置してお客に利用させたものである。

次のように判示されている。

「パックマン」において、パックマンがエサを食べる際のしぐさ、モンスターに食べられて消滅する際の有様等映像の動的变化、プレイヤーがゲーム機にコインを投入した際等に演奏される音楽によって表現されているところは、「パックマン」に独特のものであり、著作者の精神的活動に基づいて、その知的文化的精神活動の所産として産み出されたものであり、著作物性を有すると認めることができる。

② 「ナムコ対ティー・アイ・エム事件」東地判昭60年3月8日

原告は、ビデオゲーム「ディグダグ」を開発した。訴外者は、原告が「ディグダグ」の印刷回路基板を市販したころから「ディグダグ」の印刷回路基板に装着されたROMに収納されたオブジェクト・プログラムとほとんど同一のオブジェクト・プログラムを収納したROMを用いて基板を製造して被告に販売した。被告は無断複製品であることを知りながら販売したものである。

ソース・プログラムは、アセンブリ言語によって表現されたものであり、解法の発見、命令の組み合わせの方法においてプログラム作成者名の論理的思考が必要とされ、作成者の個性的な相違が生じるものが明らかであるから、作成者の独自の学術的思想の創作的表現であり、著作物に当たる。

③ 「CA-7Ⅱプログラム事件」東高決平元年6月20日

抗告人は、「CA-7Ⅱプログラム」の著作権者であり、被抗告人は、「CA-9プログラム」を創作して、「CA-9プログラム」を収納したROMを回路基板に装着した装置を頒布していた。抗告人Xは、

「CA - 9 プログラム」は、「CA - 7 II プログラム」の翻案であるとして仮処分を申請したが却下されたので抗告したものである。

次のように判示されている。

あるプログラムがプログラム著作物の著作権を侵害するものと判断し得るためには、プログラム著作物の指令の組み合わせに創作性を認め得る部分があり、かつ後に作成されたプログラムの指令の組み合わせが著作物の創作性を認め得る部分に類似していることが必要であるが、「CA - 7 II プログラム」のうち原告人が指摘する部分における指令の組み合わせはハードウェアの規制などがあるため同様の組み合わせとならざるを得ず、指令の組み合わせに創作性を認めることはできない。

④ 「在庫管理プログラム事件」名地判平7年3月10日

被告Y1は、三進製作所に入社し、売り上げ管理等のプログラムを作成した。被告Y1は、三進製作所を退社し、原告Xに入社した。原告Xの代表者は、被告Y1にプログラムを作成させたところ、被告Y1は、三進製作所において作成したプログラムを手直しして利用した。原告Xの取締役Y2が原告Xを退社し、会社Y3を設立したので被告Y1も原告Xを退社し、会社Y3に入社し、被告Y1の作成したプログラムを会社Y3において利用しているので、原告Xが被告Y1, Y2, Y3を訴えたものである。

次のように判示されている。

Y1は、コンピュータ・プログラムの著作物としての特殊性から、平均的プログラマが容易に作成できるものは、創作性を欠くと主張するが、コンピュータ・プログラムについての創作性を、このように限定的に解すべき合理的根拠はなく、本件プログラムが平均的プログラマであれば容易に作成することができるとしても、創作性を欠くことはできない。

⑤ 「サイボウズオフィス事件」東地決平13年6月13日

債権者は、ビジネス・ソフトウェアを製作、販売する株式会社であり、債務者もビジネス・ソフトウェアを製作、販売する株式会社である。債務者が債権者ソフトを複製ないし改変した被告ソフトを記憶媒体に格納する行為は著作権を侵害するものであると主張した

ものである。

次のように判示されている。

表現者の個性が表れた選択・配列方法の下、一定の創作性を認める余地のある態様でソフトの画面表示がなされていれば、全体として一個の著作物性を肯定できる場合がある。独創的とまではいえないにせよ、誰が行ってもほとんど同じにならざるを得ないとはいえない程度の個性をもって具体的な画面表示がなされていれば、ソフトは著作権法上の保護対象になる。

⑥ 「サイボウズオフィス事件2」東地判平14年9月5日

原告は、ビジネス・ソフトウェアである原告ソフトを製作・販売する株式会社である。被告もビジネス・ソフトウェアを製作・販売する株式会社である。被告ソフトは、原告ソフトを複製ないし翻案したソフトウェアであり、被告が被告ソフトを記憶媒体に収録して、これを頒布し、自社のホームページから利用者にダウンロードさせた上で、使用許諾する行為は、原告のソフトにおける著作物に関して原告の有する著作権を侵害する行為に該当すると主張したものである。

次のように判示されている。

「電子計算機に対する指令により画面上に表示される影像についても…著作物として著作権法の保護対象となるというべきである。…コンピュータゲームにおいて画面上に表示される影像などには美術の著作物に該当するものが少なくないが、この点はいわゆるビジネスソフトウェアについても同様にあてはまる」。

「ソフトウェアにおける表示画面は、これを見る利用者に、画面全体を一体のものとして認識されるものであるから、それが「思想又は感情を創作的に表現したもの」として著作物に該当するかどうかは、画面全体を基準として判断すべきものである。「原告ソフトの表示画面については、各表示画面における書式の項目の選択やその並べ方などの点において、作成者の知的活動が介在する余地があり、作成者の個性が創作的に表現される可能性がないとはいえないが、…（ビジネス・ソフトウェアにおいては）多様な制約が存在することから、作成者の思想・感情を創作的に表現する範囲は限定されており、創作的要素が認められるとしても画面における部分的な範囲に存在するにとどまる」。

⑦ 「グリーン・グリーン事件」東地判平 14 年 12 月 18 日

原告 X は、ゲームソフトの企画、製作などを目的とする株式会社である。被告 Y1 は、フリーのソフトウェア製作ディレクターであり、原告 X と業務委託契約をしていたが、その委託契約中からゲームソフトの企画当を目的とする被告 Y2 会社に雇用された。被告 Y3 は、出版物の保管などの株式会社であり、被告製品を販売した。

被告製品を製作、販売する被告らの行為は、原告が著作権を有する「基本シナリオ」を翻案する行為であり、原告の著作権を侵害すると主張したものである。

次のように判示されている。

本件シナリオには、(i) 「グリーン・グリーン」のシミュレーションゲームとしての作品の特徴、(ii) 男女間の恋愛や友情をテーマにしたストーリー展開、(iii) 主要登場人物の性格や身体的な特徴等の設定、(iv) その他の登場人物の設定、などが文章により記述されているから、作者の個性が発揮されており、思想又は感情を創作的に表現したものであるから著作物性を有する。

⑧ 「電車線設計用プログラム事件」東地判平 15 年 1 月 31 日

原告は、被告に対し、被告プログラムを搭載した被告製品を製造、販売するなどの被告行為が、原告の有する原告プログラムに係る著作権を侵害すると主張したものである。

次のように判示されている。

原告プログラム記述は、全体として短く、その大部分が一般的な関数を用いて、簡単な指令を組み合わせたものにすぎない、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、したがって、制作者の個性が発揮された表現とはいえ、創作性はない。また、原告プログラムにおいて利用されるシェイプ定義は、記述方法については、制作者の選択の幅は極めて狭いものであるから、創作性が生じるものということではできない。さらに、原告プログラムの処理の流れは法 10 条 3 項 3 号所定の「解法」に当たるといふべきであり、著作権の保護が及ばない。

⑨ 「ProLesWeb 事件」東地判平 16 年 6 月 30 日

原告は、コンピュータ・ソフトウェア

「ProLesWeb」の製造、販売を開始した。被告は、原告ソフトウェアに被告商標である「Webcel」を付して販売する OEM 契約を締結し、原告から供給を受けたソフトウェア「Webcel1」の販売を開始し、OEM 契約終了後に被告ソフトウェアを製作、販売した。

次のように判示されている。

著作物に必要な創作性は、制作者の何らかの個性が表現されたものであれば足りるというべきであるが、コンピュータのディスプレイ上に表示される画面については、(i) 所定の目的を達成するために、機能的で使いやすい作業手順は、相互に似通ったものとなり、その選択肢が限られること、ユーザーの利用を容易にするための各画面の構成要素も相互に類似するものとなり、その選択肢が限られること、(ii) 各表示画面を構成する部品もありふれたものが多いこと、(iii) 特に既存のアプリケーション・ソフトウェア等を利用するような場合には、設計上の制約を受けざるを得ないことなどの理由から、表示画面の創作性の有無を判断するに当たっては、これらの諸事情を勘案して、判断する必要がある。この結果、原告各画面表示はありふれたものと認められ創作的な表現とは認められない。

3. データベース

(1) 概要

次に著作権法におけるデータベースの概念を明らかにする。

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、著作物として保護される（第 12 条の 2 第 1 項）。データベースとは、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（第 2 条第 1 項第 10 号の 3）。

すべてのデータベースに著作物性を認めている訳ではなく、「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」に著作物性を認めている（第 12 条の 2 第 1 項）(i) 情報の選択に創作性を有するもの、(ii) 体系的な構成によって創作性を有するもの、のいずれかに該当する場合、保護の対象のデータベースとなる。

「情報の選択に創作性を有するもの」とは、データベースに蓄積する情報を取捨選択することを意味し、選択しないで単純に順番にデータが格納されていくものはその限りにおいてデータベースの著作物としては保護されない⁽¹⁸⁾。また、「情報の選択によって創作性を有する」ことが必要であるから、機械的に選択されたデータが格納されたものもデータベースの著作物としては保護されない⁽¹⁹⁾。

「体系的な構成に創作性を有するもの」とは、データの分類用のフラグを立てるなどして、キーワードに応じてヒットの有無が変更するような構成をいうと考えられる。単純に、アルファベット順や日付順に取り出すようなデータベースは保護されない。

もっとも、データは、データベースの中に格納されているので、配列が問題とされることはなく、体系的な構成が問題とされる⁽²⁰⁾。但し、体系的な構成が無くとも情報の選択に創作性があれば、データベースの著作物となる。

紙の百科事典、紙の辞書のように電子計算機を用いて検索することを想定していないものは著作権法上のデータベースではない。検索対象となる情報の集合体のみをデータベースといい、データベースを検索するプログラムはデータベースには含まれない⁽²¹⁾。データベースの種類は、文献データベースかファクトデータベースかを問わない⁽²²⁾。

データベースの著作物は、データベースの部分を構成する著作物の著作権者の権利には影響を及ぼさない(第12条の2第2項)。これは、データベースの内容が著作物であった場合の注意規定である。しかしながら、法はデータベースの内容を「数値、図形その他の情報」と規定しており、その内容が必ずしも著作物である必要は無い。

次の裁判例において示すように、「タウンページ・データベース事件」においてはデータベースであるために、体系的な構成の再現があれば、データの変更があっても侵害とされているのに対し、「ケイコとマナブ事件」においては編集著作物であるために配置方針に表現とは認められず非侵害とされている。

(2) 裁判例

データベースに関する裁判例には次のものがある。

① 「タウンページ・データベース事件」(東京判平成12年3月17日)

原告は、日本電信電話株式会社であり、職業分類体系を作成し、キーワードを入力すると必要な電話番号情報が検索できる電子的なデータベースであるタウンページ・データベースおよびタウンページ(職業別電話帳)を作成した。被告による業種別データの作成および頒布が、原告の著作権を侵害するものと原告が求めたものである。

次のように判示されている。

業種別データは、タウンページ・データベースに依拠して作成されたものであり、その創作性を有する体系的な構成が再現されている。被告は、業種別データを作成し、その中から特定の地域、業種など、顧客の要望する単位でデータを抽出して頒布しているのであるから、このような業種別データの作成および頒布は、タウンページ・データベースの著作権を侵害する。

タウンページ・データベースおよびタウンページの職業分類体系は、個々の職業を分類して階層的に積み重ねることによって全職業を網羅するように構成され、原告独自の工夫が施され、これに類似するものが存するとは認められないから、体系的な構成によって創作性を有するデータベースの著作物である。

タウンページ・データベースおよびタウンページの職業分類に個々の電話番号を当てはめる過程は掲載するかどうかを選択するものではなく創作的なものとは認められない。掲載名についての当然の配慮、随時見直しを行っていることのみではいずれも創作的なものとは認められない。

② 「自動車用整備業データベース」事件(東地判平成13年5月25日)

原告は、コンピュータ・ソフトウェアの開発、販売等を業とする株式会社であり、顧客や車両等に関する入力データをデータベース化し、実在の四輪自動車に関する一定の情報を収録したデータベースを構成要素とする自動車整備業用システムを開発した。被告も顧客や車両に関する入力データをデータベース化し、実在の自動車に関する一定の情報は収録したデータベースがその構成要素である被告システムを製造販売した。

次のように判示されている。

実在の自動車の選択は、国内の自動車整備業者向けに製造販売される自動車される自動車のデータベースにおいて通常選択されるべきものであり、本件データベースに特有のものとは認められない、実在の自動車か否かの判断、ダミー・データおよび代表データの収録では対象となる自動車の選択に創作性があるとは認められない。自動車検査証に記載する必要のある項目と自動車の車種は、データ項目の選択につき創作性があるとは認められない。本件データベースは、型式指定-類別区分番号の古い自動車から順に所定の順序で並べたものであり、それ以上なんらの分類もされず、他のデータベースにおいても型式指定-類別区分番号の古い順に並べた構成を採用していることが認められるから本件データベースの体系的構成に創作性があるとは認められない。

③ ケイコとマナブ事件控訴審（東高判平成 17 年 3 月 29 日）

控訴人（被告）は、各種学校等およびその講座内容等の情報を掲載した情報誌「ケイコとマナブ」を編集、発行しており、被控訴人（被告）は、これと同様の情報を掲載した情報誌「ヴィー・スクール」を編集、発行している。

控訴人情報誌は、広告主から出稿されたスクール・講座情報を素材として、控訴人の独自に定めた分類、配列方針に従って配列したものであり、その具体的配列は創作性を有するが、配置方針自体は、読者が当然に必要とする情報を誌面に割り付ける際の方針、すなわち、アイデアにすぎず、表現それ自体ではない。分類自体も、同様にアイデアにすぎず、分類項目のその選択、配列に表現上の創作性を認めることはできない。

以上

注

- (1) 中山信弘『ソフトウェアの法的保護 新版』有斐閣（1988 年）26 頁
(2) 東地判昭 57 年 12 月 6 日（スペース・インベーター・パート II 事件）

- (3) 東地判昭 62 年 1 月 30 日（BASIC インタプリタ事件）
(4) 加戸守行『著作権法逐条講義 三訂新版』社団法人著作権情報センター（2000 年）44 頁～45 頁，作花文雄『詳解著作権法 第 2 版』ぎょうせい（2002 年）101 頁～102 頁
(5) 著作権法・商標法判例研究会『著作権法・商標法判例解説集』新日本法規出版（1992 年）1371 頁
(6) 田村善之『著作権法概説 第 2 版』有斐閣（2001 年）22 頁
(7) 作花・前掲注（4）103 頁
(8) 東地判昭 57 年 12 月 6 日（スペース・インベーター・パート II 事件）
(9) 東地判平成 15 年 1 月 31 日（電車線設計用プログラム事件）
(10) 東高決平成元年 6 月 20 日（CA - 7 II プログラム事件）
(11) 中山・前掲注（1）104 頁～105 頁
(12) 三山裕三『著作権法詳説 第 3 版』東京布井出版（1998 年）47 頁～48 頁
(13) 名地判平成 7 年 3 月 10 日（在庫管理プログラム事件）
(14) 東地判平成 15 年 1 月 31 日（電車線設計用プログラム事件）
(15) 中山・前掲注（1）115 頁～117 頁
(16) 作花・前掲注（4）708 頁
(17) 加戸・前掲注（4）121 頁
(18) したがって、情報収集に多大な努力があったとしてもデータベースの著作物としては保護されない。
(19) 齊藤博，牧野利秋『裁判実務大系 27 知的財産関係訴訟法』青林書院（1997 年）111 頁～112 頁
(20) 第 12 条における編集著作物では「素材の選択又は配列」の創作性であるのに対し、第 12 条の 2 では「情報の選択又は体系的な構成」に創作性が要求されている。
(21) 加戸・前掲注（4）46 頁，作花・前掲注（4）115 頁
(22) 著作権法令研究会『著作権関係法令実務提要 1』第一法規出版 314 頁

（原稿受領 2007.5.7）