



ソフトウェアの法的保護とイノベーション に関する考え方について

経済産業省
商務情報政策局
情報処理振興課



日本におけるソフトウェアの法的保護の考え方の流れ

1972年	通産省重工業局ソフトウェア法的保護調査委員会中間報告:独自の保護方法の提言(登録制度、形式審査主義、プログラム概要書の公開、仲裁または調停制度、短い保護期間)
1973年	文化庁著作権審議会第二小委員会:著作権法による保護の提言
1975年	特許庁「コンピュータ・プログラムに関する発明についての審査基準(その一)」ハードウェアと一体となったソフトウェア等について特許権付与明確化
1982年	日立・IBM事件
1983年	プログラム権法立法化作業開始
1985年	著作権法改正(著作権法による保護の明確化)
1993年	特許庁審査基準改定(非技術的ソフト特許対象化)
1997年	特許庁審査基準改定(プログラムを記録した記録媒体を特許の対象化)
2000年	プログラム自体を特許対象とする旨の審査基準改定
2002年	特許法改正(プログラム自体も特許に認める)

1980年 米国著作権法改正
(著作権による保護明確化)

1981年 Diamond v. Diehr事件
(ソフトウェア関連技術も特許対象化)



最近のソフトウェアの法的保護に関する検討

- ◆ 経済産業省「ソフトウェアの法的保護とイノベーションの促進に関する研究会」
(2005年6月～、中間論点整理発表2005年10月)

<http://www.meti.go.jp/press/20051011003/20051011003.html>

<問題意識>

- ソフトウェア・ソフトウェア産業固有の特質
- 固有性から導かれるソフトウェアの法的保護に係る課題

※国際的な議論

- “Innovative America” 2004年12月
 - 「知的財産権の保有はイノベーションの重要な推進力であるが、一方で、多くの最先端分野におけるテクノロジーの進歩は共有された知識、標準、共同的なイノベーションへの取り組みから生まれている」
- CII Directives 2002年



(参考)「ソフトウェアの法的保護とイノベーションの促進に関する研究会」委員

- ・委員長 野村 豊弘 (学習院大学 法学部 教授)
- ・委員 石黒 一憲 (東京大学 法学部 教授)
- 井上 純一 (株式会社野村総合研究所 知的財産部長)
- 上野 剛史 (日本アイ・ビー・エム株式会社 知的財産 第二知的財産担当)
- 大谷 和子 (株式会社日本総合研究所 法務部長)
- 加藤 幹之 (富士通株式会社 法務・知的財産権本部長)
- 今野 浩 (中央大学 理工学研究所 教授)
- 白石 忠志 (東京大学 大学院法学政治学研究科 教授)
- 椛山 敬士 (虎ノ門南法律事務所 弁護士)
- 長岡 貞男 (一橋大学 イノベーション研究センター 教授)
- 中村 嘉秀 (ソニー株式会社 業務執行役員 上席常務 知的財産担当)
- 中山 信弘 (東京大学 大学院法学政治学研究科 教授)
- 平嶋 竜太 (筑波大学 大学院ビジネス科学研究科 助教授)
- 本間 忠良 (日本大学 法科大学院 専任教授)
- 光主 清範 (株式会社東芝 知的財産部知的財産権法担当部長)
- 南方 郁夫 (松下電器株式会社 スタンダードコラボレーションセンター所長)

(2005年10月11日現在 敬称略)



ソフトウェアの特性を勘案したアプローチにより、継続的なイノベーションを促進するための制度的環境を整備することが、真の意味でのイノベーションにつながる。

◆ソフトウェア自体の特徴

1. 多層レイヤー構造、コミュニケーション構造
2. ユーザーのロックイン傾向

◆ソフトウェア産業の特徴

(“To Promote Innovation: The Proper Balance of Competition and Patent Law and Policy” A Report by FTC, October 2003)

1. イノベーションが、累積的(Cumulative)な形で発生する、
2. 他のハイテク産業、特に、製薬産業、バイオ産業、ハードウェア産業に比して資本コストが低い、
3. 技術変化のスピードが速く、製品ライフサイクルが短い、
4. 著作権による保護やOSS(オープンソースソフトウェア)を含め、代替的なイノベーション促進手段が存在する、
5. 特許による保護のあり方が歴史的に見て変化してきている。



- ◆ 一定の方法で権利の制限を行うことが、ソフトウェア分野全体のイノベーションにつながる可能性があるとの考え方あり
 - パテントミスユース法理と同様の効果が得られる法理の導入
 - 「ソフトウェアに係る知的財産権に関する準則」として整理
 - ライセンスを利用したパブリックドメイン構築が促進するような環境整備(オープンスタンダード、OSS、パテントコモンズ等)
 - 長期的な検討課題:
 - 特許法における裁定実施権制度(「公共の利益のための通常実施権の設定の裁定」(特許法第93条))のあり方の検討
 - 独禁法による対応(「特許・ノウハウ契約に関する独占禁止法の指針」等)



ソフトウェアに係る知的財産権に関する準則

◆ 制定経緯

- 2006年4月 ソフトウェアに係る知的財産権に関する準則について「ソフトウェアの法的保護とイノベーションの促進に関する研究会」において審議
- 2006年6月 同準則について「産業構造審議会ルール整備小委員会」において審議、パブリックコメントの募集開始(期間:6月13日~7月12日)
- 2006年10月 パブリックコメントを受けて(75件)修正を行い、準則を公表(10月18日)

http://search.e-gov.go.jp/servlet/Public?ANKEN_TYPE=3&Pcm1090&KID=595206007

◆ 準則とは:

- 経済産業省が電子商取引等に関する様々な法的問題点について、関係する法律がどのように適用されるのか、その解釈を示し、取引当事者の予見可能性を高め、取引の円滑化に資することを目的として策定するもの(個別具体的な事例において、現行法がどのように適用されるかを最終的に判断するのは裁判であり、「準則」は裁判所の判断を拘束するものではない)

※中央省庁改革基本法第21条・経済産業省設置法第4条において「市場における経済取引に係る準則の整備」が経済産業省の果たすべき機能として規定。

※解釈を明確化するものなので、TRIPS27条(技術分野による差別的な特許制度の禁止)、TRIPS(排他的な権利の保障)には違反しない(米国政府からの意見への反論)。



ソフトウェアに係る知的財産権に関する準則の概要・考え方①

◆ 考え方

ソフトウェアに係る特許権の行使において、以下のような権利行使(①から③のいずれか若しくは複数に該当するもの)は、権利濫用と認められる可能性がある。

- ①権利行使者の主観において加害意思等の悪質性が認められる場合
- ②権利行使の態様において権利行使の相手方に対して不当に不利益を被らせる等の悪質性が認められる場合
- ③権利行使により権利行使者が得る利益と比較して著しく大きな不利益を権利行使の相手方及び社会に対して与える場合

※権利濫用である旨の主張は、権利主張に対する抗弁として、又は差止請求権等の請求権について不存在確認訴訟の請求原因として行うことが可能である。

※(ソフトウェア分野だけでなく)一般的な権利濫用規定に関する判例等から考え方を整理、ソフトウェア分野で適用のあり得る場合についての考え方を整理。

※標準、相互運用性等との関係の事例を想定事例として公表。



ソフトウェアに係る知的財産権に関する準則の概要・考え方②

- ◆ 個別具体的な事案毎における原告側の事情、被告側の事情、社会的事情等について、下記「総合的に検討」し、権利濫用の適用可能性を判断

(1) 権利主張の正当性・悪質性の評価分析 ←①②

- 権利主張者の主観的態様
 - もっぱら加害の目的で権利行使する場合は、原則として、その権利行使の正当性を欠く
 - もっぱら不当な利益の獲得を目的として権利行使をする場合はその権利行使の正当性を欠くものと判断される可能性が高い
- 権利主張者の客観的行為態様(下記は正当性がないと判断される要素の一つとして考慮される可能性)
 - 権利行使を行うに至った過程
 - － 信義則に違反する行為をした場合
 - － 通常受忍できないライセンス契約を強要、差止請求等
 - － 合理的な理由なく交渉に応じないで差止め請求等
 - 権利主張の行い方
 - － 不当な利益の獲得、利用者の便益を大きく害する
 - － 自身には客観的な利益がなく、相手方を害する

(2) 権利行使を認める場合・認めない場合の利益考量 ←③

- 権利行使の方法(差止請求・損害賠償請求・不当利得返還請求・信頼回復措置請求等)
- 権利行使の対象物(権利行使の対象となる特許技術が用いられているソフトウェアの用途・利用状況・性質): インターオペラビリティ確保に必要な機能、OS、プラットフォームとなるソフトウェア機能である場合等は権利行使の相手方の不利益大
- 特許の利用状況及び利用可能性(特許権者の利益と有無・多寡)



今後の方向性

- ◆ 具体的な事例の収集・分析

- ◆ ライセンス等を活用したオープンイノベーションの促進
 - GPLv3等のライセンスの解釈の明確化