

# 科学技術の進歩に伴って揺れる著作権制度(3)

The Copyright System that is shaken by Progress of Scientific Technology (3)

岩 田 英 朗  
Iwata, Hideaki

1. はじめに
2. 事件の背景
  - 2-1. 我が国の著作権制度とコンピュータプログラム
  - 2-2. コンピュータゲームと映画の著作物
  - 2-3. コンピュータゲームと複製
  - 2-4. コンピュータゲームと同一性保持
3. 中古ソフト事件第一審
  - 3-1. 中古ソフト事件の経緯
  - 3-2. 頒布権と貸与権及び譲渡権
  - 3-3. 東京訴訟第一審判決
  - 3-4. 大阪訴訟第一審判決
  - 3-5. 第一審両判決への反応と考察
4. 当事者を取り巻く環境
  - 4-1. 国内ゲーム市場の現状
  - 4-2. ゲーム機メーカーの立場
  - 4-3. ソフト製販会社の立場
  - 4-4. 著作権者の懸案
  - 4-5. 中古ソフト取扱業者の立場
5. 家庭用ゲーム機市場の変化とその影響
  - 5-1. 任天堂による市場支配
  - 5-2. 市場構造の変化
  - 5-3. SCE と公正取引委員会
  - 5-4. 価格競争への対応策
  - 5-5. 中古ソフト市場への対応策

## 6. 東京訴訟控訴審

### 6-1. 判決内容

東京訴訟控訴審判決（東京高裁平成13年3月27日判例時報1747号60頁）ではゲーム製販会社による控訴を棄却し、「本件各ゲームソフトの著作権は、同ソフトを記録したCD-ROM等の配布メディアの中古販売行為に対する差止請求権を有さない」とした第一審判決を支持した。しかし、結論に至る論理構成は原判決と大きく異なっており、従来の裁判例では一度も採用されたことのない新しい法律論を展開している。争点は拙稿 [1] の3-1. に示したAからCと同一のため、それに沿って判旨を紹介する。なお、『』部は同判決文からの引用を意味する。

争点Aに対し原判決では、2要件説<sup>(1)</sup>を採用して「本件各ゲームソフトは著作権法（以下「法」）2条3項にいう映画の著作物ではない」との判断を示した。しかし本判決では映画の著作物性を判定する基準としての2要件説を否定し、3要件説<sup>(2)</sup>を是として「本件各ゲームソフトはいずれも映画の著作物である」とした。

争点Bについては、本件各ゲームソフトが映画の著作物である以上、26条に基づき著作権は頒布権を専有するとの判断を下している。しかし同時に、「著作権者が専有する頒布権の客体は、配給制度による流通形態<sup>(3)</sup>を取る映画の著作物の複製物やそれと同等の保護に値する複製物に限定される」という頒布権適用限定論を展開する。同論に基づいて展開された裁判所の判断は以下の通りである。

映画の著作物たるゲームソフトを収録した配布メディアは『大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合』のもので

(1) 拙稿 [1] 15頁を参照のこと。

(2) 拙稿 [1] 5頁を参照のこと。

(3) 判決文によれば、配給制度とは『劇場や映画館等で公に上映されることを前提に、映画製作会社により製作され、完成したオリジナル・フィルムを本に一定数のプリント・フィルムが複製され、このプリント・フィルムが、映画製作会社から劇場、映画館等に貸与され、貸与の許諾を受けた各劇場、映画館等の間を転々と移転するという流通形態』を指す。

あることが自明であるため、頒布権適用限定論に従えば頒布権の対象たる複製物には該当しない。しかし、本件配布メディアが著作物の複製物であることは間違いなく、譲渡に際しては著作物一般と同様に26条の2が適用される。よって、著作権者の許諾を得て適正に譲渡された著作物では譲渡権が消尽する。以上より、著作者は本件配布メディアの中古販売を制限する権利を有しない。

また、頒布権適用限定論を採用した理由を次の様に説明する。

- (1) 劇場用映画の配給制度下では、配給対象となるプリント・フィルム（オリジナル・フィルムの複製物）の本数は限られており、その頒布先も劇場や映画館に限定される。その上で、頒布先においてプリント・フィルムを公に上映することにより多額の収益が生まれ、映画製作に要した資金の回収が図られている。
- (2) 立法者は頒布権を劇場用映画の配給権と同義であると理解し、プリント・フィルムが持つ高い経済的価値を保護し配給制度を実効ならしめる目的で26条を設けた。<sup>(4)</sup>つまり、(1)の構図を法的に保護することを目的に、複製物の流通を規制するという他の著作物にはない極めて強力な権利である頒布権を著作者に専有ならしめた。
- (3) (2)の立法趣旨に基づき、映画の著作物の複製物であっても『大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合』は26条にいう“複製物”に当たらず、頒布権の対象とはならないと解すべきである。

以上より、著作物一般に対し第一消尽付きの譲渡権を認める現行法下では、26条の立法趣旨に従うと、消尽無しの譲渡権を内包する頒布権を認めるという差別的待遇は映画の著作物の中でも特に、配給制度に基づいた（あるいは同等の保護の必要性が認められる）ものに限定すべきである、との結論を導出している。

---

(4) この考えは、東京訴訟第一審判決における配給制度立法趣旨説に等しい。配給制度立法趣旨説については、拙稿 [1] の15頁を参照されたい。

## 6-2. 関連裁判例

ゲームソフト以外の著作物を対象に頒布権適用の是非が争われた裁判例として、「101 匹ワンチャン事件」(東京地裁平成 6 年 7 月 1 日判時 1501 号 79 頁)がある。この事件では、アメリカ合衆国において著作権者の許諾を得て大量に製作され適正に販売されたビデオカセット(映画の著作物の複製物)を並行輸入し、我が国において著作権者の許諾を得ず販売する行為が頒布権侵害に当たるかが争われた。なお、本件ビデオカセットが映画の著作物の複製物である点は、原告・被告双方において争いの無い事実とされた。

アメリカ合衆国著作権法 109 条 (a) では、著作物の種類による譲渡権上の差異は存在せず、法によって保護される全ての著作物(複製物を含む)において譲渡権は第一消尽する、と定めている。該当部分の原文と筆者訳を以下に記す。

### 【原文】

Notwithstanding the provisions of section 106 (3), the owner of a particular copy or phonorecord lawfully made under this title, or any person authorized by such owner, is entitled, without the authority of the copyright owner, to sell or otherwise dispose of the possession of that copy or phonorecord.

### 【筆者訳】

106 条 (3) の規定(筆者注:著作物の著作権者はその複製物またはレコードの譲渡権や貸与権を専有する、との規定)に関係無く、著作権法に従って適法に複製された(著作物の)複製物またはレコードの所有者、あるいは同所有者の許諾を得た者は、著作権者の許諾無く、同複製物または同レコードを販売し、あるいは同所有権を処分することができる。

本件ビデオカセットは著作権者の許諾を得てアメリカ合衆国内において一度は適法に販売されており、アメリカ合衆国内においては第一消尽が成立している。しかし、映画の著作物の複製物に対し頒布権の第一消尽を認めない我が国に持ち込まれた場合、著作権者は頒布権を専有できるのか、が争点となった。学説とし

では、頒布権を専有できないとする国際消尽論と専有できるとする国内消尽論の双方が存在するが、裁判所は国内消尽論を採用し、国内で著作権者に無断で本件ビデオカセットを販売する行為は頒布権を侵害すると判断した。

その際、『26条1項では、劇場用映画の特定の形態の頒布権のみを著作者に専有させるといような限定をしていないのであって、劇場用映画の複製であるビデオカセットを公衆に販売する行為も26条1項所定の頒布権の対象となることは明白である』(判決文より引用)との判断が示されている。

### 6-3. 注目すべき点

頒布権適用制限論は、中古ソフト事件における東京・大阪両第一審判決や「101匹ワンチャン事件」判決のいずれでも採用されたことのない、非常にユニークな26条の文理解釈である点に注目する必要がある。

この解釈は、中古ソフト取扱会社側の主張である「頒布権が与えられるべき映画の著作物は、少数の複製物しか製作されず、製作された複製物の経済的効果が劇場用映画のオリジナル・フィルムに比肩するものに限定されるべき」という考えに類似している。しかし、上記主張は映画の著作物と頒布権の一体性を前提に、「映画の著作物は配給制度に基づく劇場用映画フィルムのみが該当するため、本件各ゲームソフトは映画の著作物足りえない」との考えに立脚する点で頒布権適用制限論と大きく異なっている。

裁判所もこの点は認識しており、同論が26条の文理に反している事実を判決文内に明記する。また、「当該条項の文言自体に含まれない限定を解釈によって加え適用対象を限定する行為は、実質的根拠が認められない限り許されない」とも述べている。しかし、『特に、立法当時予想されていなかった事態が時の経過等に伴って出来した場合など、何らかの形で、むしろ立法の目的自体に反する不当な結果となることが避けられなくなる<sup>(5)</sup>』場合、解釈において条項の文言に含まれない限定を加えることは『法解釈として許されるのみでなく、むしろな

(5) 『』部は東京訴訟控訴審判決文からの引用を意味する。以下同じ。

されなければならないこと』である、との考え（以下「条文解釈論」）を示し、頒布権適用制限論の正当性を主張する。

その反面、著作物（の複製物）が中古品として公衆に販売され、新品販売と差異の無い著作物享受を消費者に提供する事態が発生した場合は、『現行の著作権法が規定する権利のみでは著作権者の保護として不十分であり』『中古品販売による利益を何らかの形で著作権者に還元する立法等の措置を講ずる必要がある』との議論には十分な合理性が認められる、と述べている。ただし、同見解は「映画の著作物の複製物のみを特別視し、他の著作物の複製物には認められていない極めて強力な流通支配権（頒布権）を現行制度下で無条件に認める根拠とはならない」としている。この点にも注目する必要がある。

更に判決文では、ゲームソフトに留まらず全ての映画の著作物においても頒布権適用制限論が成立するとの見解を示している。従って、一般にセルビデオと呼ばれる、家庭での視聴を目的に大量の複製物が製作され流通に置かれたビデオソフト（映画の著作物の複製物）に対しても、著作者は中古品の売買をコントロールする権利を有しない旨を明記している点も注目し値する。

## 7. 大阪訴訟控訴審判決

### 7-1. 判決内容

大阪訴訟控訴審判決（大阪高裁平成13年3月29日判例時報1749号3頁）では原判決を取り消し、ゲーム製販会社が求めた「頒布権の行使による中古ソフトの販売差止請求」を棄却した。これにより、東京訴訟第一審・同控訴審および大阪訴訟控訴審の3裁判においてゲームソフトの中古販売行為に対する著作者のコントロール権が否定されたことになる。争点は他の裁判例と変わらず、結論も同一であるにも関わらず、展開された法律論はいずれとも異なっていた。その判旨を以下に示す。なお、『』部は判決文からの引用部である。

争点Aに対しては、第一審判決同様3要件説の適正さを認めた上で本件各ゲームソフトは映画の著作物であるとの判断を示している。争点Bに関しても原判

決と同じく、本件各ゲームソフトを収録した配布メディアが26条のいう映画の著作物の複製物であると認め、著作者は頒布権を専有すると判断する。しかし争点Cについては、本件ゲームソフトの配布メディアに対しては頒布権の一部について第一消尽が認められるという、原判決とは正反対の判断を下した。同判断に至る過程を次に示すが、以降はこれを頒布権一部消尽論と称する。

- (1) 一般論として、譲渡とは目的物について有するすべての権利を譲渡人から譲受人に移転する行為である。
- (2) 『所有権の絶対と自由契約を内容とする自由な商品生産・販売市場の維持、保護』は『資本主義経済の繁栄と拡大の前提』である。
- (3) 著作物であっても(2)の前提は変わらない。従って、『現代資本主義経済の下における著作権の保護は、自由な商品生産・販売市場の発展のうちにその実現が保証される』。
- (4) 著作物やその複製物が市場での流通に置かれた場合、『譲受人が著作権者の権利行使を離れて自由にこれを利用し再譲渡などを行うことができる権利を取得することを前提として、取引行為が行われる』と認識すべきである。
- (5) (4)の認識に基づかないならば、著作物やその複製物の市場における自由な流通が阻害され、著作権者の利益が害される。これは法1条に示された法の目的「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与する」に反する。『著作権法による著作物の保護は社会公共の利益との調和の下において実現されなければならない』。
- (6) 従って、著作物やその複製物一般に対し、first sale doctrineに基づく譲渡権の第一消尽(権利消尽)の原則が成立する。これは『著作権法の明文の法律の規定の有無にかかわらず論理的帰着』である。
- (7) 他方では、著作権者は著作物やその複製物の譲渡に当たり『著作物の利用の対価を含めた譲渡代金を取得』し、または著作物の利用を許諾するに当たっては『著作権料を取得することができる』。つまり『著作権者が著作物

- を公開することによる代償を確保する機会は保障されている。適正に譲渡された著作物の複製物に対し、著作権者がその後の流通過程において二重に利得を得る必然性は存在せず、この点からも (6) は適正と認められる。
- (8) ただし、『具体的行為態様において、自由な商品生産・販売市場を阻害するものでない場合』かつ別に明文規定が存在する場合に限り、『例外的に権利消尽の原則の適用を免れる』<sup>(6)</sup>。26条下では、劇場用映画に関する配給制度のみがこの例外に該当する。
- (9) 以上より、『大量に生産され、直接、大衆に対し大量に販売され』、『一次卸店を通じて、卸店、小売店を経由して最終ユーザーに譲渡された』映画の著作物の複製物の場合、『権利消尽の原則という一般の原則』が適用される。
- (10) 本件各ゲームソフトの配布メディアは (9) に相当するため、ゲーム製販売会社は『少なくとも最終ユーザーに譲渡された後の譲渡につき頒布禁止の効力を及ぼすことができない』。しかし、頒布権が内包する貸与権相当部<sup>(7)</sup>は権利消尽せず、貸与行為に対しては他の著作物や著作物の複製物同様、作者の権利が保護される。

## 7-2. 関連裁判例

本判決文では、頒布権一部消尽論は「BBS事件」最高裁判決（平成9年7月1日民集51巻6号2299頁）が示す法理に準拠する旨が明記されている。「BBS事件」の概略は次の通りである。

上告人Xは我が国とドイツ連邦共和国の双方で同一の発明につき特許権を有しており、同特許を実施してドイツ連邦共和国内において本件各製品を製造・販売した。一方、被上告人Yは本件各製品をドイツ連邦共和国内で適正に購入

---

(6) 判決文では、『映画製作会社や映画配給会社がオリジナル・ネガフィルムから少数のプリント・フィルムを複製し、これを映画館経営者に貸し渡すにとどめて、上映機関が終了した際に返却させ、あるいは、指定する別の映画館へ引き継がせるという取引慣行実態』をもって配給制度と定めている。

(7) 拙稿 [1] の表3 (14頁) を参照のこと。



した上で我が国に並行輸入し、一般に販売した。Yのこの行為は、我が国において自らが有する特許権の侵害に当たるとXは主張し、並行輸入品の販売差止を求めた。

土肥 [2] の 164 頁以下によれば、特許権者は業として特許発明を独占的に実施することができる（特許法 68 条）。この排他的効力により、第三者が特許権者に無断で特許発明を業として実施した場合は、特許権の侵害が成立する。そこで X は、並行輸入品の販売行為自体が我が国における特許発明の実施に当たると主張した。しかし最高裁は、『特許権者又は実施権者が我が国の国内において特許製品<sup>(9)</sup>を譲渡した場合には、当該特許製品については特許権はその目的を達成したも<sup>(10)</sup>のとして消尽し、もはや特許権の効力は、当該特許製品を使用し、譲渡し又は貸し渡す行為等には及ばない』との判断を示した。展開された法律論を以下に記す。

特許製品の譲渡に関する原則は以下の通りである。

- (A) 『特許法による発明の保護は社会公共の利益との調和の下において実現されなければならない』。
- (B) 譲渡の一般論<sup>(11)</sup>より、特許製品が市場での流通に置かれた場合は特許権者の権利行使を離れ、譲受人が自由に業として使用や再譲渡等を行う権利を取得することを前提に取引行為が行われる。『特許製品について譲渡等を行う都度特許権者の許諾を要するということになれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、特許商品の円滑な流通が妨げられて、かえって特許権者の利益を害する』。これは、「発明の保護および利用を図ることにより、発明を奨励し、もつて産業の発達に寄与する」(特許法 1 条) という特許制度の目的に反する。

✓ (8) 特許法における「実施」の定義については、特許法 2 条 3 項を参照のこと。

(9) 発明特許を業として実施することにより製造された製品のこと。

(10) 『』部は「BBS 事件」最高裁判決文からの引用を意味する。以下同じ。

(11) 頒布権一部消尽論の (1) と同一のものである。

(C) 『特許権者は、特許製品を自ら譲渡するに当たって特許発明の公開の対価を含めた譲渡代金を取得し、特許発明の実施を許諾するに当たって実施料を取得するものであるから、特許発明の公開の代償を確保する機会は保障されている』。『特許権者又は実施権者から譲渡された特許製品について、特許権者が流通過程において二重に利得を得ることを認める必然性は存在しない』。

しかし、我が国の特許権者が国外で特許製品を譲渡した場合は、上記原則を無条件で適用することはできない。「特許権者が特許製品を譲渡した地の所在国において、特許権者が我が国と同一の特許（対応特許）を有している保証はなく、仮に有していたとしても国内特許権と他国対応特許権は別個の権利である」というのがその理由である。従って、『特許権者が対応特許権に係る製品につき我が国において特許権に基づく権利行使したとしても、これをもって直ちに二重の利得を得たものということとはできない』。

一方、国際経済取引が極めて広範囲かつ高度に発達している現代社会においては、輸入を含む商品流通の自由を最大限尊重すべきである。また、国外で適正に譲渡された特許製品が我が国に輸入され、業として使用され、または他者に譲渡される事態は当然想定できる。

以上より我が国の特許権者が国外において特許製品を譲渡した場合、次の2つのケースを除き特許権者が当該製品に対し我が国内で特許権を行使することは許されない。

- 1) 譲受人との間で当該製品の販売先または使用地域から我が国を除外する旨の合意がなされた場合
- 2) 譲受人から特許製品を譲り受けた第三者及びその後の転得者に対し、譲受人との間で1)の合意があることを明確に表示している場合

本件各製品は、上記2つのケースのいずれにも該当しない事を確認した上で、

最高裁は先の結論を導出した。

### 7-3. 注目すべき点

大阪訴訟控訴審判決では、『本件各ゲームソフトが映画の著作物に該当する以上、法 26 条が適用されることになるのは当然であって、明文によって認められる権利を否定するにはそれだけの十分な理由付けが必要』<sup>(12)</sup>であると述べている。また、『法 26 条は、劇場用映画の配給制度という取引実態を踏まえて、映画の著作物について頒布権という特別の支分権を認めて作られた規定である』との事実認定も行っている。以上 2 点に類似の認識は東京訴訟控訴審判決内でも示されているが、そこから導出された結論は違っていた。

本件配布メディアの流通や取引の形態が劇場用映画の配給制度と異なっている事実が著作者による頒布権専有を否定するに十分な理由とは認めず、『頒布権を有しない映画の著作物に該当するとすることはできない』との見解に至っている。つまり、中古ソフトの販売行為を著作者がコントロールできない理由は 26 条の立法趣旨に無く、著作権法を超越したより高次の法理念である、と主張している。

注目すべきは、明文上は消尽が認められない頒布権の一部に第一消尽を例外的に認めるという判断の正当性を示す証左として、「BBS 事件」で最高裁が示した特許製品譲渡の原則を挙げている点である。判決文では、同原則を本件ゲームソフトの配布メディアに準用した理由を次の様に説明する。

我が国において特許制度や著作権制度を整備する目的は、自由な商品取引という公共の利益と無体財産権を有する者の利益を調整するという点で本質的に等しい。それは、特許法と著作権法の 1 条より明らかである。従って、特許権や著作権『それ自体の保護が自己目的化することは避けねばなら』ず、特に合理的な理由が存在しない限り資本主義経済の根幹をなす所有権の絶対と契約の自

---

(12) 『』部は大阪訴訟控訴審判決文からの引用を意味する。以下同じ。

由は著作権法の明文規定に優先して適用されるべきである。

また、特許製品譲渡の原則を著作物に適用する正当性は、著作権審議会報告[3]の内容および多数の国では著作物全般に渡って譲渡権の第一消尽を法制化している点からも裏付けられる、との見解を示している点も注目する必要がある。

## 8. 控訴審両判決の考察

### 8-1. 東京訴訟控訴審判決の考察

映画の著作物性を判断する基準として3要件説を採用した理由は、2.で紹介した過去の裁判例との整合性を重視した結果だと考察できる。「過去の複数の裁判例において3要件説が採用されているという事実を無視し、新たな判定基準を唐突に提示した東京地裁の判断は適切でない」との姿勢は、3要件説を採用しなかった根拠を第一審判決が十分に提示できていない点を考えれば妥当と言える。

しかし、「立法者は頒布権を劇場用映画の配給権と同義だと認識していた」という事実認定を下している点で、控訴審判決は第一審判決と一致する。従って、本件各ゲームソフト配布メディアへの著作者による頒布権行使を認めるべきではない、との見解を堅持しつつ、従来裁判例との整合性を保つ必要から26条の文理に反した見解（頒布権適用制限論）を主張せざるを得なかったと分析する。だが過去の裁判例との整合性を重視するのならば、「101匹ワンチャン事件」で東京地裁が示した判断と対立する文理解釈を提示した件についても説明する責任があるはずである。しかし、本判決文内に該当する箇所は見受けられない。

一方、26条の文理に反した頒布権適用限定論の正当性を示すために、条文解釈論を持ち出すこと自体に強い疑念を抱く。条文解釈論自体は適切な法理論であると考えが、26条への適用に妥当性は認められない。条文解釈論を適用する理由として東京高裁は、26条の立法趣旨を挙げている。しかし、東京高裁が示す26条立法趣旨は大阪訴訟の第一審および控訴審両判決において裁判所が認めた26条の立法経緯<sup>(13)</sup>と矛盾する。いずれの裁判でもソフト製販会社・中古ソフ

ト取扱会社双方が提出した証拠はほぼ一致するにも関わらず、裁判所毎にかような事実認定の違いが発生している現状では、26条の立法趣旨のみをもって条文解釈論適用の正当性を主張することは適切ではない。

また小松・岩坪 [4] では、頒布権適用限定論が結果として『頒布につき著作権者の許可が必要とされる「複製物」を「一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される場合の複製物、したがって、通常は、少数の複製物のみが製造されることの予定されている場合のもの」に限定解釈<sup>(14)</sup>』している点を問題視する。つまり、法2条1項15号によって「複製」とは「印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に再製すること」だと定義されているが、それを曲げてまで頒布権適用限定論を採用する必要性は薄いとのかえりを示している。

中古ソフト市場の存在によって現行法制度下における著作権者の権利が十分に保護されないのであれば、中古品販売による利益を著作権者に還元する新たな立法措置を検討すれば良い、との裁判所の見解は、私的録音録画補償金制度<sup>(15)</sup>の存在を念頭に置いたものと想像できる。判決文中で、中古品販売補償金制度（仮称）導入に向けた立法上の議論を容認したのは、拙稿 [6] の4. に示した経済環境をもとにソフト製販会社が行った弁論内容に対し、裁判所が一定の合理性を認めた証左であろう。

田村 [7] の131頁によれば、私的録音録画補償金請求権は差止請求権を含まず、著作権者が個別に行使することも104条の2により制限されているため、著作権法上の「著作権」として位置付けることできない。また、1992年に我が国で導入された私的録音録画補償金制度に対しては、10年を経た現在でも運用実態のみならず制度自体に対する様々な批評・批判が有識者の間から発せられて<sup>(16)</sup>いる。中古品販売補償金制度（仮称）は私的録音録画補償金制度をモデルとすることが予想されるため、同様の問題を内包する可能性が高く、その実現と運用

✓ (13) 拙稿 [1] 17頁の3-5.を参照のこと。

(14) 『』部は、小松・岩坪 [4]・256頁からの引用である。

(15) 詳細については拙稿 [5] の24頁以下を参照されたい。

(16) 田村 [7] の132~137頁を参照のこと。

には様々な困難が想定される。本裁判中に私的録音録画補償金制度が争点となったことはなく、かような現実を東京高裁が十分に理解した上での言及とは認められない。

## 8-2. 大阪訴訟控訴審判決の考察

本判決におけるポイントは、特許製品譲渡の原則を著作物に準用する行為の是非に集約できる。紋谷 [8] の3頁以下によれば、発明特許と著作物はいずれも知的財産と呼ばれ、個別的な排他的独占権の対象として特別法により規定された無体財産という点で共通する。しかし知的財産権について論じる場合は、『主として物質文化の発展に寄与する創作的活動および識別標識』である工業所有権と『主として精神文化の発展に寄与する創作的活動』<sup>(17)</sup>である著作権に区分するのが一般的である<sup>(18)</sup>。なお、本稿では我が国従来<sup>(19)</sup>の習慣に従い、特許権・実用新案権・意匠権・商標権の4つに限定して工業所有権と称することとする<sup>(19)</sup>。

工業所有権と著作権の区分に対し半田 [9] は、その12頁において次の様に説明する。

『工業所有権は経済的利用の保護を目的とする権利として認められているのに対し、著作権はどちらかといえば文芸、学術、美術または音楽に関する著作物を他人の侵害から保護するところにねらいがおかれており、権利者の経済的利益保護の面もなくはないが、それ以上に、著作物を保護することがとりもなおさず文化の発展に寄与することになるという、精神的文化的目的のために認められたものである点で、両者は区分される。』

同時に、前者が国家の行政処分によって初めて権利が発生する方式主義を採

(17) 『』内はいずれも紋谷 [8] からの引用を意味する。

(18) 紋谷 [8] によれば、産業的価値が近年認識されたため、特別法により保護が図られたその他の無体財産権として、植物品種保護権と回路配置利用権が存在する。

(19) 広義の工業所有権では、前記4種のほか商法や不正競争防止法で保護される商号等の諸権利も内包する。詳細については、拙稿 [5] の18頁を参照のこと。

るのに対し、後者は著作物の誕生と同時に排他的独占権を著作者に無条件で与える無方式主義を採る事実からも、この認識は適切だと主張する<sup>(20)</sup>。なお、諸外国においても、工業所有権制度と著作権制度の間に同様の相違を設けているケースが多数見受けられる<sup>(21)</sup>。

判決では、各々の1条が示す特許法と著作権法の目的が本質的に同一であるとの認識に基づき、特許製品譲渡の原則を著作物に無条件で適用するのは当然だと述べている。しかし、特許権制度と著作権制度は区分して論じられるべきとする上記考え方に従えば、特許法と著作権法が目指すものを無条件で同一視することは認められない。本来は「精神文化」に属する著作物を「物質文化」の所産として扱う行為の是非は、著作権制度の根幹に関わる重大な問題である、との認識が必要である。また、各法1条の文言はその認識と矛盾しない。以上より、頒布権一部消尽説は、その論理構成の基礎部分において十分な配慮に欠けると考察できる。

「BBS事件」における特許製品譲渡の原則の基盤を成す譲渡の一般論は、民法85条に基づく有体物（または有体物類似の存在）に対する所有権を対象としている。しかし半田[9]の9頁以下に従えば、著作権の目的物が無体物であることから所有権と著作権の並存が可能であり、一方を処分しても他方は影響を受け<sup>(22)</sup>ない。所有権と著作権の目的物の違いは同時に、次の様な相違も生じさせている。

- (A) 所有権の場合、目的物を複数箇所ですべて同時に使用することは物理的に不可能である。しかし著作権の場合、それが可能である。
- (B) 所有権の場合、目的物の使用は物理的または担保的に限定される。しかし

(20) 紋谷[8]の65～120頁「第四章 無体財産権の発生」も同時に参照されたい。

(21) 著作権に対し長らく方式主義を堅持してきたアメリカ合衆国も、1989年にベルヌ条約パリ改正条約への加盟を果たし、無方式主義を導入した。

(22) 半田[9]・9頁によれば、作家が記した小説原稿を例にとると、同原稿には所有権と別に著作権も発生する。原稿を出版者に譲渡した場合、譲渡されるのは原則として原稿所有権のみであり、著作権は著作者たる作家に留保される。

著作権の場合、担保的以外に出版・上映・放送等、多岐に渡る使用が可能である。

- (C) 所有権は使用权・収益権・処分権という3権限から構成される（民法206条）が、これらを個別的に処分または各権限を分割してその一部を処分することはできない。しかし、著作権の内容を成す複製権や上映権・放送権等の各権限は個別的に処分可能であるだけでなく、各権限を分割して別個に処分することも可能である。
- (D) 所有権は排他性と永続的存続性を特徴とする。しかし著作権の場合、公衆による著作権の利用は社会的拘束を完全に排除できないだけでなく（法30条・32条）、その存続期間も設定されている（法51条から54条）。

また白田 [10] では、15世紀初頭から18世紀末までのコピーライト制度に関する歴史的検討から「著作権が有する排他的独占性は産業上のものであり、著作者の権利とは後に結合されたことが明らかである」と述べている。その結合の過程で最も強く主張されたのは、売却すれば直ちに移転する永久不滅の財産権としてのロックの財産権論であったが、白田 [10] は著作権法の実質に対しその109頁において以下の様に結論付けている。

『創作者が創作物の対価として貨幣を受け取った瞬間から、全面的に貨幣による評価を彼が承認したと考えることは、創作者を著しく不利にする。（中略）著作権法はこのような創作者の不利益を回避しようとする制度であるから、貨幣の導入に伴う自然状態からの移行は、従業員としての創作の場合を除き、国家の政策によって制限されていると見るべきだろう。（中略）筆者は、とくに知的創作の精神的所有から導かれるとされる作品公開後の創作者の排他的独占権が、自然権によって裏付けられるとする説を否定する。作品公開後の排他的独占権は特許と同様に国家によって与えられた実定法上の権利であり、他の競合する諸利益との政策的衡量を許すものである。』



一方、田村 [7] では、著作権制度の趣旨は『より容易に対価を還流する手段を著作者に与えて、創作活動のインセンティブをさらに増大させるところにある』(7頁より引用) とするインセンティブ論が展開されている。その上で、同9頁において価値解釈論と呼ぶに相応しい以下の主張を行っている。

『解釈論を提唱する際にも、現行法の制度のうち、それが設けられることとなった積極的な根拠がインセンティブ論などの民主的な決定に求められるものに関しては、現行法の構造上、いかなる制度を設けようとする民主的な決定がなされていると認められるかということを探る手法で、現行法の合理的な趣旨を明らかにする必要があるが、他方で、法がその内実を具現化すべき価値 (ex. 私人の行動の自由の確保) が存すると思われる領域に関しては、現行法の構造よりも、むしろ守るべき価値を重視して、ありうべき解釈論を構築すべきであると考えられる。』

田村 [7] が主張する価値解釈論は、半田 [8] や白田 [10] による「著作権は所有権と本質的に異なり国家によって与えられた実定法上の権利であるため、可能な限り法の文理に沿った解釈を行うべき」とする文理解釈論との間で、学説において決定的な対立を生み出している。文理解釈論に基づいた判断を下したのが大阪訴訟第一審判決であり、価値解釈論に基づくのが大阪訴訟控訴審判決である。

従って、文理上は「映画の著作物の複製物に関し著作者は無条件に頒布権を専有する」とする26条に対し、学説上の対立に十分な検討を加えることなく、特許製品譲渡の原則をそのままの形で無条件に転用する大阪高裁の判断は、慎重さに欠けると考える。

次に、特許製品譲渡の原則を著作物に適用する行為の正当性を示すものとして大阪高裁が提示した、著作権審議会報告 [3] について考察する。判決文には、<sup>(23)</sup>『WIPO におけるベルヌ条約議定書の検討のための事務局文書では、「この規定の頒布権とは著作物の著作物の最初の公衆への頒布行為に適用されるのみであり、

一旦頒布された後の再配布には及ばない」と説明されて』いる、との記述が見受けられる。しかし、大阪高裁が参照したと思われる該当部<sup>(24)</sup>と比較すると、上記要約は不適切であることが判る。正確には「この規定の頒布権とは著作物の著作物の最初の公衆への頒布行為に適用されると解するべきであり、一旦頒布された後の再配布については特に言及されていない」と表記すべきである。事実、WIPOが1996年に作成したWIPO著作権条約やWIPO実演・レコード条約では、「固定された著作物（複製物を含む）の著作者は頒布権を専有するが、第一譲渡以降の消尽については締約国自由に定めることができる」と規定されている<sup>(25)</sup>。従って、仮に消尽なしの頒布権を映画の著作物の複製物に認めたとしても、両条約に反する恐れはない。ただし2002年3月現在、我が国は両条約を締結していない<sup>(26)</sup>。

最後に、「中古ビデオソフト事件」（東京地裁平成12年（ワ）第15070号）において、大阪高裁判決とほぼ同じ法理論に則った判決が2002年1月31日に下された事実を記しておく。判決内容は、「頒布権一部消尽論に従い、本件中古ビデオソフトにおける譲渡権相当部分は既に消尽しており、著作者は当該中古ビデオソフトの流通を差止る権利を有しない」というものであった。

## 9. 最高裁判決

2002年4月25日、最高裁第一小法廷の5人の裁判官は全員一致でソフト製販会社による上告を棄却した<sup>(27)</sup>。これにより、本件各配布メディアの中古販売行為

- ✓(23) World Intellectual Property Organization（世界知的所有権機関）の略。WIPOの目的は、文学的及び美術的著作物に関する著作者の権利保護を目的とするベルヌ条約と工業所有権を扱うパリ同盟条約を統一的に扱うことにより、全世界規模での知的所有権保護を実現することである。詳細については拙稿 [5] 22頁を参照のこと。また、著作権の国際的保護に関する詳細は半田・紋谷 [11] の300～327頁を参考にされたい。
- (24) 第3章・第8節「映画に関する規定の見直し」内における“(3)「頒布権・輸入権」が該当部だと推定できる。
- (25) 詳細については拙稿 [5] の32頁以下を参照されたい。
- (26) 締結とは、我が国が国際条約に署名した時を指すものとする。
- (27) 最高裁判所第一小法廷・平成13年（受）第952号・著作権侵害行為差止請求事件。

を著作者が差止る行為は著作権の行使には当たらない、との判断が確定した。

判決では、「BBS 事件」最高裁判例において示された特許製品譲渡の原則を著作物にも適用することは適切とした点で、大阪高裁が示した法律論とほぼ同じである。しかし、その基礎部分には重大な修正が加えられている。それは、「立法者が法 26 条において映画の著作物の著作者に頒布権専有を認めた理由は、文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約・ブラッセル改正条約<sup>(28)</sup>の履行義務からである」と認定している点である。ブラッセル改正条約における「映画の著作物」が配給制度<sup>(29)</sup>に基づく劇場用映画を想定している以上、26 条の存在意義もまた配給制度の保護に限定される、との論理である。

加えて、『26 条は、映画の著作物についての頒布権が消尽するか否かについて、何らの定めもしていない以上、消尽の有無は、専ら解釈にゆだねられると解される』（判決文より引用・以下同じ）と明示している点で、大阪高裁判断から一步踏み込んだ認識を示す。また、26 条の 2 により映画の著作物の複製物を除く著作物に対し第一消尽付きの譲渡権が規定されているが、その『反対解釈に立って本件各ゲームソフトのような映画の著作物について譲渡する権利の消尽が否定されると解するのは相当ではない』との考えも明記している。一方で、新たな立法措置により著作物を譲渡の一般論の埒外に置くことの是非については言及がなく、最高裁は立法府に対し何らの意思表示も行っていないと判断するのが妥当である。

以上より、配給制度に基づく映画の著作物では適法譲渡後も頒布権は消尽しないが、『公衆に提示することを目的としない家庭用テレビゲーム機に用いられる映画の著作物の複製物』の場合は、公衆に対し適法に譲渡されることにより

(28) 1948 年 6 月 26 日、ブラッセル（ベルギー）にて作成。ブラッセル会議時、我が国は占領下にあり参加を許されなかったが、現行法制定前年の 1974 年に同条約を締結。

(29) 判決文における配給制度とは、『映画館等で公に上映されることを前提に、映画製作会社や映画配給会社がオリジナル・ネガフィルムから一定数のプリント・フィルムを複製し、これを映画館経営者に貸し渡し、上映期間が終了した際に返却させ、あるいは、指定する別の映画館へ引き継がせることにより、映画館等の間を転々と移転する』（判決文より引用）制度を意味する。

頒布権の中の譲渡権相当部は消尽する、と結論付けている。ただし、譲渡権相当部が消尽するのは『小売店を介して需要者に購入された』時点とする点で、法26条の2における譲渡権の規定（第一消尽）とは異なっている。また、適用対象は家庭用ゲーム機向けソフト配布メディアに限定されておらず、家庭用ビデオソフトをも含むと考えるのが適切である。

## 10. 最高裁判決後の展望と課題

中古ソフト事件を構成する各裁判の判決内容を分析および考察すると同時に、事件の当事者が置かれた状況について主に経済的側面から分析を試みた。その結果、本事件が我が国の著作権制度の根幹に関わる非常に大きな問題を提起していることが明らかとなった。現代社会が認知すべき著作権の本質こそが論争の中心であり、それを巡る学説上の大きな対立が判決内容にも多大な影響を与えている現実が浮き彫りとなった。

白田 [10] が明らかにした通り、排他性を基本とする著作権（copyright）概念は出版技術の発達に伴う印刷物の大量生産と大量消費という社会状況の中で生まれた。つまり、著作権はその誕生時点からビジネスと密接な関係を有していたことになる。著作権制度の発達過程において出版社による出版物独占が問題視された結果、著作者の死後一定期間を経た著作物の copyright は、その排他性が消失する事を実定法により国家が規定する様になった。文化の発展という公共の福祉と、著作権者による利益の追求という著作権ビジネスの対立の中で、著作権制度は整備され今なお発達し続けていると考えられる。

「パックマン事件」では、著作者の権利を保護する制度が十分に整っていなかった当時の状況を憂えた裁判所が、3要件説をもとにゲームソフトを映画の著作物と認め、著作者による上映権の専有を認めた。以来、我が国における著作権制度の拡充が進む中で複数の裁判例において3要件説を支持する判断が下され、同説の適正さに対する社会の認知を高めてきた。1999年の法改正によって、それまでは映画の著作物（の複製物）の著作者にのみ専有が認められていた頒布権

の一部としての譲渡権と上映権が、全ての著作物の著作者に対し一律に認められる状況となったが、映画の著作物を定義した法2条3項が改正されることは一度としてなかった。

そもそも、映画の著作物のみを差別的に扱う構図は、我が国における著作権制度の理念に反する。2-4. で述べた通り、「10条における著作物の例示はカテゴリーによる特定著作物の差別的待遇を意味するものではない」と考えるのが立法理念に則しているとされる。しかし、現行法成立以来1999年の改正までは制度整備が不十分であったため、結果として映画の著作物を特別扱いしてきた。拙稿 [12] の10頁に示した通り、現行法制定のわずか3年後（1978年）に答申された著作権審議会報告 [13] は既に、科学技術の進歩に伴うライフスタイルの変化により、映画の著作物に対するかような特別措置が近い将来、大きな社会問題を引き起こす可能性を指摘している。しかし、四半世紀を経てもなお、映画の著作物に対する特段の立法措置は講じられてこなかった。

一方で、あらゆる著作物において、特にデジタル形式の情報を記録した頒布メディアの中古市場形成が関係する産業界にとって大きな脅威となっている現実が、経済統計データにも現れている。情報通信技術の急速な発達により、著作物をデジタル情報として生産あるいは保存することが一般的となったため、オリジナルと寸分違わぬ複製物が簡単に、しかも大量に生産可能となった。また、物に固定されているとはいえデジタル形式のまま流通し消費されるため、デジタル著作物は消費行動に伴う劣化（消耗）が理論上発生しないという特徴を有する。有体物に基づく従来の消費概念とは異質な状況が生まれているが、物に固定されているがゆえに、現行制度下では有体物一般に用いられる社会規範がそのまま適用されることが判例により決定的となった。また、放送や通信行為とは異なり、著作隣接権<sup>(30)</sup>には物に固定されたデジタル著作物に対する配慮が存在しない。

この様な社会的・経済的状况を考慮すれば、少なくともデジタル著作物配布

(30) 著作隣接権は、89条から104条までに規定される。

メディアの中古販売に対し、同行為によって生じた利益の一部を何らかの形で著作者に還元する制度を立法府は早急に整備する必要があると考える。また、先進各国のみならずアジアや中南米においても、今後はデジタル情報を記録した各種配布メディアの中古販売が社会問題化する事態が十分に予想される。また WIPO の場においても、デジタル著作物の中古売買行為の国際的ルール制定を我が国が率先して提唱する必要があると考える。

東京・大阪両控訴審判決および最高裁判決が述べる通り、頒布権は個人の所有権にも影響を及ぼす非常に強力な権利であり、かような利益還元制度を整備するためには主権者による十分な議論と理解・支持が不可欠である。一方で、最高裁による 26 条の解釈が示された現在では、映画の著作物の定義を含めた著作権制度の根幹に関わる大規模な法改正への社会的圧力が、今後は増加することが予想される。実際、ゲーム製販会社らは最高裁判決後の記者会見において、立法措置を伴った新たな制度整備を国に強く働き掛けていくとの意思を示している。

## 11. おわりに

テレビゲーム機産業において、我が国が世界のリーダー的存在となって久しい。4-1. に示した通り、家庭用ゲーム機関連だけでも出荷額は 1 兆円を超えその 6 割近くを輸出が占める現状から、次世代の輸出産業の柱として大きな期待を集めている。しかし、今後は地球規模での市場拡大が予想されており、世界を相手に競争が一層激化することは必死である。

また、我が国における製造業の国際競争力が低下する社会状況下で、産業構造をハード偏重からソフト重視へと変革することの重要性が叫ばれている。政府も『知的財産の創出、保護と活用は、我が国産業の国際競争力を高め、“経済の活性化”を実現していくための重要なポイントのひとつであり、まさに“国家戦略”<sup>(31)</sup>として、国をあげて取り組むべき課題』であるとの認識から知的財産戦略会議を 2002 年 3 月に設置し、国家としての知的財産戦略を早急に樹立し推進す

ることを表明している。

同時に、ゲームソフトのみならずほとんど全てのデジタル著作物が、物に固定した形ではなく、放送や通信といった物への固定を伴わない形式<sup>(32)</sup>での流通へと急速に切り替わることが予想される。放送や通信はデジタル著作物の普及以前から一般化しており、著作隣接権の一部としての保護形態が既に整備されているのがその理由である。

実際、映画配給制度自体が大きな変革期を迎えていると言われている。映画配給会社を排し映画会社と劇場を大容量通信回線で直結することにより、映画会社が設置したサーバ・コンピュータから上映の度にデジタル化された映画の著作物を劇場のスクリーンに直接投影する形式が研究され、一部では既に実用化が始まっている。劇場経営者は、人気度が未定である劇場用フィルム購入によるリスクの回避や、フィルムの交換や管理に必要な場所・時間・人員を削減することにより初期投資を軽減できるだけでなく、客の反応に応じた上映作品の時間単位での動的変更さえ可能となる。映画会社も、物への固定を伴わないがゆえに著作物の全てを自らの監督下に置くことができるため、著作権ビジネスにとってプラスになると考えている。その結果、劇場用フィルムが消滅するだけでなく、映画配給会社自体が存続の危機に瀕することになる。

家庭用テレビゲームについても状況は同じである。大容量コンピュータ通信回線の各家庭への急速な普及に呼応する形で、拙稿 [6]・26 頁の表 2 に示した各社の最新家庭用ゲーム機では、ネットワーク機能が標準またはオプションで用意あるいは準備されている。ソフト製販会社は専用のサーバを用意し、利用者は各家庭のゲーム機を通信回線経由で同サーバに接続する。接続の際には常にソフト配布メディアが必要となるだけでなく、サーバへの接続時間に応じて一定額が課金されるシステムを採用する<sup>(33)</sup>のが一般的である。ネットワーク化され

✓ (31) 2002年3月20日、総理大臣官邸で行われた第一回知的財産戦略会議の冒頭においてなされた、小泉純一郎内閣総理大臣の発言より引用。

(32) 著作物を利用する目的で、情報機材上に一時的に固定される場合を除く。

た多数の利用者がサーバ内の仮想世界を共有することにより、対戦相手がコンピュータではなく知能や感情を有する人間となる点がゲームの面白さを掻き立て、急速に支持を集めている。この様な形態のゲームは一般に、ネットゲームあるいはオンラインゲームと称されている。

ネットゲーム開発には従来と比べ格段に高度な技術と多額の資金が必要となるにも関わらず、ゲーム機メーカーやゲーム製販会社は積極的に研究開発を進めている。ゲーム配布メディアの販売ではなくサーバを利用する行為に対する課金システムが収益の安定をもたらすだけでなく、ゲームが持つ商品価値を配布メディアではなく自らが管理するサーバ内に閉じ込めることが可能となる点が、ゲーム製販会社にとって大きな魅力となっている。

家庭での視聴を目的とした各種映像作品もまた、同様の形態を模索し続けている。物への固定を伴わず、サーバと各家庭の情報端末を通信回線で結び必要に応じてデジタル著作物を配信するというメカニズムの構築と普及は、著作権者にとっての理想である。<sup>(34)</sup>しかし、そこには著作物（の複製物）を利用者自身が所有するという概念はなく、従来とは異質な社会が登場することになる。この様な近未来は、法1条が唱える「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作権者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与する」社会と言えるのだろうか、との疑念を強く抱く。文化の発展とは、文化的所産を利用するだけでは達成されず、自らも文化的所産を作り上げる努力が必要不可欠である。そのためには、場合によっては著作物（の複製物）を自らが管理し、新たな著作物を生み出すための訓練として、他人の手によって生み出された著作物を加工する権利と能力が求められる。そういった機会を提供することも、著作権制度の重要な目的の一つと考える。

✓ (33) 課金形式については他にも様々なバリエーションが見受けられる。ソフト配布メディアに一定時間の利用権が付属するケースや、利用者の負担は通信費用のみでサーバ利用は無料となっているケースも見受けられる。

(34) 物に固定して配布するのではなく、通信回線を介してデータを配信し、利用後は同データが自動的に破棄される情報配布形態を一般にストリーミングと呼ぶ。



一方、現行制度下では、著作権は精神活動の所産であるとの事実から財としての工業所有権とは異なった扱いを実定法により定めている。その代表例は、権利の一部または全てを譲渡可能<sup>(35)</sup>とする財産権としての著作権（狭義の著作権：21条から28条）と著作者人格権（18条の公表権・19条の氏名表示権・20条の同一性保持権）を、著作物誕生と同時に自動的かつ無条件に著作者が享有することを定めた17条である。また59条では、著作者人格権の一身専属性と不可譲渡性を定めて<sup>(36)</sup>いる。著作者の死去により著作者人格権は消滅するが、60条により著作者人格権に相当する部分は生前と同様に最大限尊重される。以上から、我が国においては著作者人格権の一部または全ての放棄は認められないというのが従来<sup>(37)</sup>の通説であった。

しかし、高度情報化社会の進展に伴って様々な情報機材がネットワークで結ばれる現代においては、著作者人格権の放棄を認めない制度は著作権ビジネスの障害となり、ひいては文化の発展を阻害する恐れが強いとの観点から、少なくとも部分的放棄は認めるべきとの59条解釈論が一部で唱えられて<sup>(38)</sup>いる。確かに、59条は著作者人格権の譲渡を明文により禁止しているが、放棄については一切の記述が無い。従って、先の最高裁判決で示された考えを準用すると、「59条は、著作者人格権の放棄が可能か否かについて何らの定めもしていない以上、放棄の可否は専ら解釈にゆだねられると解される」との結論が導出できる。また、実定法として職務著作が定められている現実を考えると、著作者人格権の部分放棄を認める解釈論が通説となる可能性が高まったと判断できる。

この様に、我が国の著作権制度は大きな変革の波に曝されている。科学技術の発達に伴う産業構造の変化に揺れる産業界は、著作権を含む知的財産権制度

---

(35) 法61条（著作権の譲渡）により規定。

(36) ただし、15条に基づいて職務上作成した著作物に限っては、著作者人格権は著作者本人に帰属せず、法人その他使用者に帰属する。この様な状況を職務（法人）著作と呼ぶ。

(37) 三山 [14] の80頁を参照のこと。なお同書では、著作者人格権不行使特約の有効性については、有効とする説が有力であると紹介している。

(38) たとえば、田村 [7] の338～341頁。

全般の抜本的改革を訴えている。一方で、著作物の可処分性を高めることによって市場での著作物流通を促すことこそが文化の発達に結びつくとする、司法の考えが鮮明に示された。その中で、著作物を日々消費する主権者の知的財産権に対する理解と関心を高め、新時代の著作権制度構築に向けた議論の場を提供することが、まさに今、政府および立法府に求められている。

(2002.3.31.)

(2002.4.30. 一部加筆訂正)

### 参考文献

- [1] 岩田英朗, “科学技術の進歩に伴って揺れる著作権制度 (1)”, 『経済理論』第305号 (1~21頁), 和歌山大学経済学会, 2002年
- [2] 土肥一史, 『知的財産権法入門【第二版】』, 中央経済社, 1998年
- [3] 文化庁著作権審議会マルチメディア小委員会, “ワーキング・グループ検討経過報告—マルチメディアに係る制度上の問題について—”, 1995年
- [4] 小松陽一郎・岩坪 哲, “中古ゲームソフトと頒布権”, 『判例著作権法』(221~265頁) 村林隆一先生古稀記念論文集刊行会編, 東京布井出版, 2001年
- [5] 岩田英朗, “科学技術の進歩と著作権法の改革—1999年著作権法改正の検証—”, 『経済理論』第293号 (17~53頁), 和歌山大学経済学会, 2000年
- [6] 岩田英朗, “科学技術の進歩に伴って揺れる著作権制度 (2)”, 『経済理論』第306号 (23~44頁), 和歌山大学経済学会, 2002年
- [7] 田村善之, 『著作権法概説』, 有斐閣, 1998年
- [8] 紋谷暢男, 『無体財産権法概論【第6版】』, 有斐閣, 1996年
- [9] 半田正夫, 『著作権法概説【第7版】』, 一粒社, 1995年
- [10] 白田秀彰, “コピーライトの史的展開 (7) —書籍業者の戦争(後編) および自然権論批判—”, 『一橋研究』第21巻第3号 (83~112頁), 一橋大学大学院, 1996年
- [11] 半田正夫・紋谷暢男 編著, 『著作権のノウハウ【第五版】』, 有斐閣, 1995年
- [12] 岩田英朗, 『ゲームソフトと著作権制度』, 和歌山大学経済学部 Working Paper No. 99-10, 1999年
- [13] 文化庁著作権審議会第3小委員会, “第3小委員会(ビデオ関係)報告書”, 1973年
- [14] 三山裕三, 『著作権法詳説【第3版】』, 東京布井出版, 1998年

### その他の参考文献

- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開 (1) —近世イギリスの出版特権—”, 『一橋研究』19巻4号, 一橋大学大学院, 1995年
- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開 (2) —営業独占内部のコピーライター—”, 『一

橋研究』20巻1号, 一橋大学大学院, 1995年

- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開(3) -17世紀イギリスにおける検閲制度とコピーライト-”, 『一橋研究』20巻3号, 一橋大学大学院, 1995年
- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開(4) -検閲制度からのコピーライトの分離-”, 『一橋研究』20巻4号, 一橋大学大学院, 1996年
- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開(5) -成文法の制定とその影響-”, 『一橋研究』21巻1号, 一橋大学大学院, 1996年
- ・白田秀彰, “コピーライトの史的展開(6) -書籍業者の戦争(前編)-”, 『一橋研究』21巻2号, 一橋大学大学院, 1996年
- ・岡 邦俊, 『著作権の法廷』, きょうせい, 1992年
- ・半田正夫, 『転機にさしかかった著作権制度』, 一粒社, 1994年
- ・斎藤 博・半田正夫 編, 『著作権判例百選【第二版】』(別冊ジュリスト No.128), 有斐閣, 1994年
- ・藤田康幸・藤本英介・小倉秀夫, 『著作権と中古ソフト問題』, システムファイブ, 1998年
- ・金井重彦・小倉秀夫 編著, 『著作権法コンメンタール【上巻】』, 東京布井出版, 2000年

なお, 本文中の「判時」は判例時報社発行の「判例時報」を意味する。