

4 ソフトウェアの著作権

4-1 著作権法

ソフトウェアに関する契約を結ぶ上で著作権の問題は非常に重要です。著作権について定めている著作権法の著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、芸術、美術又は音楽の範囲に属するもの」(著作権法第2条1項1号)と規定されています。プログラムは思想や感情ではないため、著作物には該当しないようにも見えますが、ソフトウェアの急速な普及に対応して著作権法で保護される対象となっています。

著作権の他にも特許権や実用新案権のような発明や考案を保護するための権利があり、これらをまとめた知的財産権という言葉も知られるようになっていきます。このうち、特許権、実用新案権、意匠権、商標権を産業財産権といい、産業の発展に寄与することを目的としています。これらの中でも、やはり著作権がソフトウェアと最も関係が深いといえますので、以後、著作権について詳しく説明させていただきます。

著作権

著作権について定めた著作権法は、著作者などの権利保護と第三者による文化的所産の公正な利用によって文化の発展に寄与することを目的としている。思想または感情を創作的に表現したものであつて、文芸、芸術、美術または音楽の範囲に属するものを保護対象としている。アイデアは表現の背後にあるものだが、表現そのものではないため著作権では保護されない。アイデアは特許権や実用新案権で保護されることになる。保護期間は著作者の生存中および死後50年、法人などの団体名義の著作物は公表後50年、映画の著作物については公表後70年となっている。

特許権や実用新案権などが登録を要件としているのに対し、著作権は登録を要件とせず創作と同時に著作権が発生する(無方式主義)。なお、著作権の登録制度が設けられているが、これは第三者への対抗要件である。

自然法則を利用した高度な技術的アイデアを保護し、公開により産業の発展に寄与することを目的としている。

自然法則を利用した技術的アイデアで物品の形状、構造または組み合わせに関するものを保護し、公開により産業の発展に寄与することを目的としている。物品の形状、構造または組み合わせが保護対象であるのでプログラム等は対象とならない。

物品の形状、模様、または色彩からなるデザインを保護し、産業の発展に寄与することを目的としている。物品と結びついていることが必要で、工業上の利用可能性があることが求められるので、美術作品など量産化できないものは対象とならない。

事業者が商品やサービスにつけるマークを保護することで使用者の業務上の信用維持し、産業の発展に寄与し、あわせて需要者の利益を保護することを目的としている。

第三者に対してすでに成立した法律上の権利関係であることを主張するために必要な条件のこと

4-2 強行規定

著作権法で規定されている事項の多くは強行規定です。強行規定とは契約の内容が法律の規定に反するものであれば、その部分についての契約の内容が無効になるような法律規定です。例えば、著作権法では開発されたプログラムの著作権は、開発者であるベンダーが取得するように規定されています。契約でプログラムの著作権はすべて発注者であるユーザーに帰属するという条項を設けても無効になってしまいます。

ソフトウェアは著作物ですから著作権法の規定に従った扱いを受けます。著作権法の内容を確認しながら、希望する効力を持った契約書を作成することが必要になってくるわけです。ソフトウェア関連の契約書と、他の契約書との最大の違いはこの点にあり、最も注意しなければならない部分といえます。

なお、民法や商法では任意規定と呼ばれる事項が多く、法律の規定と異なる契約を結んでも無効とならない条文が多くなっています。

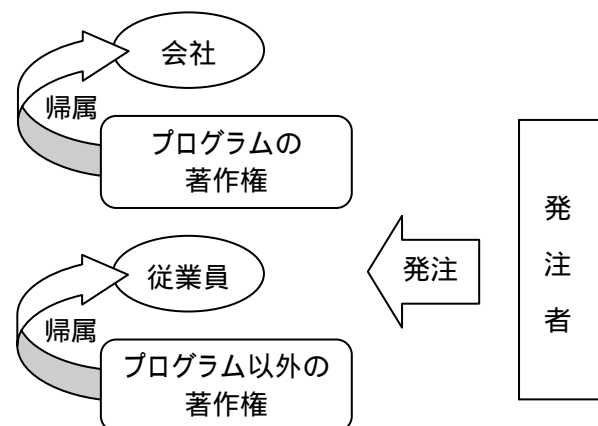
4-3 著作権の範囲

著作権の及ぶソフトウェアの範囲にも注意しなければならないことがあります。一般的にソフトウェアといえばプログラムを指すと考えられていますが、ソフトウェアにはマニュアルなど、開発過程で作成された付属文書を含めて考えることもあります。誤解を生みやすい表現ですので、契約書の中でも定義を定め、確認しておくことが必要になります。

開発の直接の対象であるプログラムを著作権の対象とすることを見落とすことはあまりないようですが、開発の過程で作成される定義書や仕様書、利用者のために作成されるマニュアルのような文書についてもプログラムとは別に著作権が発生し、次に述べるように取り扱いも異なります。契約書を作成するときに、このような文書をどのように取り扱うのかを記載しておかないと、後にトラブルとなる可能性があります。

4-4 著作権の帰属

著作権が誰に帰属するのかという点については、少し話がややこしくなります。著作権は著作物を作成した個人に原則として帰属します。絵画や文章はこの原則に基づいて作成した本人に著作権が帰属します。



ところが、会社の業務で作成されたプログラムの著作権は、その会社が著作権者となること
が規定されています。これを法人著作、あるいは職務著作といいます。

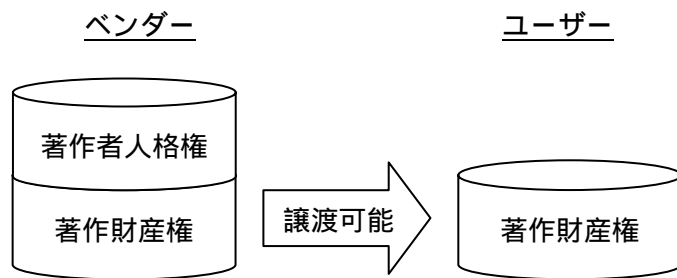
一方、プログラム以外の文書の著作権者はこれらを作成した従業員個人となり、複数で作
成した場合は複数の個人の共有となります。ただし、会社名義で公表すると会社が著作権
者となります。また、事前に職務で作成した著作物が全て会社に帰属することを就業規則
などで規定しておけば、プログラムとプログラム以外の文書を含む全てのソフトウェアの
著作権を開発した会社（ベンダー）が取得できるようになります。

4-5 ソフトウェアの所有権

建物や工作物など製品は通常オリジナルが納品されます。プログラムはCDなどにコピー
された複製が納品されるのが通常でしょう。この場合もオリジナルと同一のものが引き渡
されたことになり、検査や支払いなどの一定の手続を経れば所有権はユーザーに移転しま
す。しかし、所有権は移転しても著作権はそのままでは移転しません。所有権はユーザー、
著作権はベンダーが保有している状態になります。

4-6 著作権の譲渡

著作権はプログラムを引き渡しただけでは譲渡したことになりません。CDなどにコピ
ーされたプログラムは所有権を得ることで自由に利用できるようになり、ユー
ザーが自らのために利用するのであれば一定の範囲でプログラムを改変することも可能に
なります。ベンダーとユーザ
ーの二者だけでプログラムが
活用されるのであれば、問題
はほとんど生じないでしょう
が、これを第三者に譲渡する
か、改変したものを販売する
ようなときに問題が生じます。ここで、確認しておきたいのですが、著作権は譲渡できな
いと書きました。しかし、著作権が持つ権利の一部を譲渡することは可能です。この譲渡
可能な権利が著作財産権です。



著作権は著作者の一身専属的な人格的利益を保護のための著作者人格権と、他人に勝手に
利用されることを禁止し、経済的な利益を保護するための著作財産権に分かれます。

労働時間、休日など職場のルールをまとめたもので、常時10人以上の労働者を雇用する事業所に作成が義務づけられている。

0 1 ソフトウェア開発委託基本契約書

ソフトウェア開発委託基本契約書

表題に特に決まりはありません。一目で契約内容が分かりやすいタイトルをつけます。

ユーザー (以下甲という)と ***ベンダー*** (以下乙という)とは、ソフトウェアの開発に係る業務の委託に関して、以下の通り契約を締結する。

第1条 (目的)

甲は、本契約に基づくソフトウェア開発業務を乙に委託し、乙はこれを受託する。

前文及び目的で「誰」と「誰」が「何について」契約を結ぶのか明らかにします。

第2条 (定義)

本契約で使用する用語は以下に定める意味であることを甲乙は確認した。

誤解の生じやすい用語について本契約書でどのような意味で用いるのか確認しておきます。

1. ソフトウェア

本契約に基づき開発されたプログラムおよび本契約に基づき作成されたすべての文書。

2. 上流工程

対象となるソフトウェアを構築するための仕様を作り上げることが目的としたサービスを実行する工程。上流工程は、基本計画および外部設計の2つの工程で構成される。基本計画は、甲が対象ソフトウェアに求める機能を調査、分析し、要求定義書としてまとめる工程。外部設計は、対象ソフトウェアと外部からの操作・接続との関わりを決定し、外部設計書としてまとめる工程。

工程はどのようなプログラムを開発するかによって変わりますので、内容は適時変更してください。

3. 下流工程

上流工程で作上げられた仕様に基づき対象となるソフトウェアを構築する工程。下流工程は、内部設計、プログラム設計、プログラミング、テストの4つの工程で構成される。内部設計は、外部設計で決定された仕様をプログラムとしてどのように実現するかを設計し、内部設計書としてまとめる工程。プログラム設計は、対象ソフトウェアのプログラムの構造を設計し、プログラム設計書としてまとめる工程。プログラミングは、プログラムを作成する工程。テストは、作成したプログラムをテスト仕様書に基づいてテストする工程。

開発工程を繰り返すスパイラルモデルのようなケースでは表現に手直しが必要になることがあります。


4. 移行

開発された対象ソフトウェアの現実の運用を可能とするための準備を実施する工程。

ユーザーの環境に適合するように調整を行う工程ですが、中小規模の開発では下流工程に含まれます。


ソフトウェアの開発を発注した依頼者
ソフトウェアの開発を受注した受託者
ソフトウェアにはデータ本体であるプログラムと付属する書類が含まれ、著作権が別に発生することに注意します。

01 ソフトウェア開発委託基本契約書

5. 成果物  本契約に基づくソフトウェア開発の過程で作成されるもの。各工程で作成される成果物を別紙1に記載する。



上記各項で工程ごとに作成する仕様書、マニュアルなどが多岐にわたる場合は別紙にまとめて記載し、契約書の末尾に添付して綴ります。

第3条 (個別契約)

1. 対象ソフトウェアの開発工程は上流工程、下流工程、移行の3つの工程で構成されるものとし、甲と乙は各工程について個別契約を締結する。 
2. 個別契約には本契約の各条項が適用されるが、個別契約で本契約と異なる規定をした場合には、個別契約の条項が本契約に優先するものとする。
3. 上流工程の個別契約は、本契約の締結と共に締結する。下流工程の個別契約は、上流工程が完了し、対象となるソフトウェアを構築するための仕様ที่กำหนดした時点で、乙が下流工程のスケジュール、納期、委託料金の見積りを行い、これに基づいて締結する。移行工程の個別契約は、下流工程の締結と共に、もしくは下流工程の完了時に締結する。

工程ごとに個別契約を結ぶことを明らかにし、適用される優先順位を決めておきます。通常は個別契約など細かな内容を取り決める契約が優先され、基本契約など全体を規定するものは優先順位が後ろになります。

第4条 (成果物の納入および確定)

1. 乙は、甲に対して成果物を納入する。納入する成果物の明細、納入期日、納入場所は、個別契約で定める。 
2. 納入する成果物については、甲乙両者でその確認を行い、それぞれの主任担当者がその内容を記載した文書に署名捺印することをもって確定するものとする。 
3. 成果物の納入が遅滞する場合は、乙はただちに甲に通知し、両者協議のうえ新たな納入期日を設定する。


工程ごとに作成される仕様書の取り決めは個別契約に記載した方が分かりやすいでしょう。

署名とは自筆署名のことで筆跡が残ることから、スタンプやワープロ打ちされた記名よりも確実性が高いとされています。

第5条 (検収)

甲は乙が上流工程、下流工程、移行工程におけるソフトウェア開発業務を完了させた時点で、各工程についての検収を行う。検収の基準、方法等は、個別契約で定める。

第6条 (責任)

乙は、甲に対して、 本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発に関して、個別契約に定める責任を負う。

契約で定めない責任は法律に基づいて処理されます。しかし、契約に定めることで法律に優先して適用され、独自の責任を定めることができます。

第7条 (委託料および支払い)

検収は製品の開発や制作の委託取引では受け入れ検査の合格という意味で使われます。法律用語ではないため、内容について個別契約で明記しておかないと意味不明となるので注意します。

01 ソフトウェア開発委託基本契約書

甲は、乙に対して、本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発業務の対価として委託料を支払う。委託料の額、算定方法、支払い方法は、個別契約で定める。

工程ごとに計算方法が異なり、また、全体像が見えてない基本計画の段階などで下流工程の正確な見積もりは算出できません。詳細な見積もりは工程が進むごとに作成することになります。

第8条 (実施)

1. 甲および乙は、本契約および個別契約で定める役割分担に従い、相互に共同して開発作業を行う。
2. 甲および乙は、それぞれの役割分担である作業を誠実に実施すると共に、相手方の役割分担である作業に対しても誠実に協力する。
3. 甲および乙の役割分担、甲乙それぞれが行うべき作業および共同で行うべき作業の範囲は、個別契約で定める。

特に上流工程において共同で行う作業が多く重要になります。双方が実施すべき点、協力すべき点を個別契約で明らかにしておきます。

第9条 (作業実施場所)

1. 乙は、本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発作業を乙の事業所内で行う。但し、作業上必要のある場合は、乙は甲の事業所において作業を行える。
2. 乙は、甲の事業所内での作業にあたり、甲の定める諸規則を遵守し、秩序維持、安全管理等に努める。
3. 乙が甲の事業所内で作業を実施するにあたり、甲は当該の作業実施場所、開発設備、開発環境、必要な備品を無償で乙に提供する。

必要に応じてユーザーの事業所で作業を行う場合の取り決めをあらかじめ定めておきます。

第10条 (指揮命令)

1. 本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発に携わる乙の作業従事者に対する指示、安全衛生、労務管理等に関する一切の指揮命令は、乙が行う。
2. 本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発に携わる乙の作業従事者には乙の定めた就業規則が適用される。

従業員を他社の指揮監督の下で業務に従事させると、派遣労働と見なされる可能性があります。派遣事業の許可業者でなければ違法行為となりますので、自社の指揮監督の下での業務であることを明確にしておきます。

第11条 (主任担当者および開発体制)

1. 甲および乙は、本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発の履行のための連絡、確認を行う主任担当者を定め、書面で相手方に通知する。
2. 甲および乙は、本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発の履行のための開発体制を定め、書面で相手方に通知する。
3. 甲および乙は本契約および個別契約に基づくソフトウェア開発の履行に伴う連絡、確認は、それぞれの主任担当者を通じてのみ行う。
4. 甲および乙は、主任担当者および開発体制の変更がある場合、すみ

双方が窓口を一本化し、情報を一元管理できる体制を整えます。担当者はある程度権限のある人の方が決済もスムーズになるでしょう。

就業規則は労働条件や賃金について定めたもので、常時10人以上の労働者を雇用する事業所に作成が義務づけられています。