

はじめに

米国では、著作権法適用の例外規定として幅広く適用される「フェアユース」という法律に規定された概念がある。当該フェアユースは、米国における著作物利用に適用されるため、日本においてのみ活動する場合は、考慮する必要がないと思われる。しかし、近年のコンピュータ技術の進展、インターネットの普及、研究活動のグローバル化などから、例えば米国での学会発表活動において、インターネットを通じて得た米国の著作物であるコンテンツを無断で使用し、著作権侵害の疑義が生じる場合などが考えられる。

今回、少なくとも大学が知っておくべきフェアユースの基本的な事項について、米国特許弁護士より講義を受けたので、その内容について一部筆者が加筆しながら報告する。

<ポイント>

- ・ フェアユースとは、米国における著作権侵害の例外適用を指し、アカデミックな活動など、様々な方面で広く適用されている。
- ・ インターネットなどの発展によって、米国のデジタルコンテンツなどの著作物を容易に手に入れることができる今日では、日本人がフェアユースを知っておく価値は増している。
- ・ フェアユースの適用要件は、法で次の4つが定められているが、実際のそれぞれの要件の解釈は、判例の積み重ねによる。
 - トランスフォーマティブ要素: 使用目的、態様
 - 著作物の性質
 - コピー部位の量、実質性
 - 潜在的マーケットに対する影響
- ・ 米国の大学では、フェアユースを適切に理解し、著作権侵害が起こらないような手当として、フェアユースにかかるガイドラインやチェックリストを作成しているところもある。
- ・ 米国ではフェアユースの判断基準の周知徹底及びフェアユースを適切に判断できる者の人材育成が今後必要になってくるだろう。

目次

1. フェアユースの重要性.....	231
2. フェアユースの定義について.....	231
2.1. Character of Use	232

2.2. Nature of the Copyrighted Work	232
2.3. Amount and Substantiality of the Work Copied	232
2.4. What is the effect on value of the copyrighted work	233
3. 大学におけるフェアユースの管理	233
4. フェアユースの判例.....	235
5. DMCA (Digital Millennium Copyright Act)	236
6. 著作物を合法的に使うために	237

1. フェアユースの重要性

フェアユースとは、米国の著作権法侵害とならずに、文章や音楽を複製できるとする、法律に明文化された概念である。近年では、デジタルコピー技術の進展やインターネットの普及から、ソフトウェアやコンテンツの複製に関してこのフェアユースの適用の可否が関心を集めている。

米国の大学で行われる様々な教育・研究活動において、特にこのフェアユースの定義・基準・その解釈を理解しておくことは、大学を守るために非常に重要であると考えられる。教員はその研究等のために広く世界にある物を使おうとし、またこれに加えて、フェアユースの概念からその物を使う権利が自分たちにあると信じていることが多い。しかしながら、後述するように、単に学術的な使用だからフェアユースだ、教育目的だから著作権違反にならないだろう、という考えは間違いである²⁴²²⁴³。そして、米国では、著作権の権利侵害に対して、裁判所が複製 1 部につき \$150,000 までの支払いを命じることもあるので、単にフェアユースの詳細を知りませんでした、すみません、と言うわけにはいかない。また、インターネットの普及により、授業の資料や学会発表資料を作成する時に、意識せず、ふとした瞬間に著作権を侵害してしまうこともあると考えられる。このような状況から、大学として著作物使用、フェアユースの適用等について管理していくべきと考えられる。

2. フェアユースの定義について

米国では、各州個々に及ぶ州法と、各州を含む全米に及ぶ USC (United State Code) に記載される連邦法がある。フェアユースはこの連邦法に分類される著作権法 (17 U.S.C. 107) に定義されている。なお、よく間違われるが、著作権の管轄は米国特許商標庁 (USPTO) ではなく、米国議会図書館 (Library of Congress²⁴⁴) である。

²⁴² 例えば、以下のような間違いがよく見られる。
 大学教員や学生が使うから絶対フェアユース
 雑誌や新聞からの適切な引用だから絶対フェアユース
 非営利目的だから絶対フェアユース

²⁴³ 日本でも同様に、教育・学術目的の使用だから著作物の複製は必ず許されるという風潮があると思われるが、米国同様間違いである。例えば、複製の部数が度を超している場合や著作権者の利益を不当に害する場合、未公開の著作物を複製する場合などは、著作権侵害になる恐れがある (著作権法 35 条 1 項)。

²⁴⁴ <http://www.loc.gov/index.html>

フェアユースの定義については、非常に主観的に判断される。例えばカリフォルニア州の裁判官は著作権法に則りフェアユースとは A であると定義をし、ニューヨーク州の裁判官は法を別に解釈し B と定義するということが多々ある。これは、著作権法に定められたフェアユースの定義は敢えて曖昧にし、個別のフェアユースの適用は各州の裁判所が行うという、判例法的な取扱いがされているからである²⁴⁵。

フェアユースは以下に述べる4つの要件で定義されている。これらの4要件を勘案し、総合的に見てフェアユースに該当するか否かが判断されるので、以下に述べる個々の事項に当てはまるからと言って、必ずフェアユースが認められる、認められないということではないので注意が必要である。

2.1. Character of Use

例えば、商業目的か教育目的かなどの要件がここに当てはまる。商業目的であれば、そこで利益を得た分、おそらく著作権者の得べき利益が減っている可能性があるため、フェアユースが認められない方向に働く。これに対して教育目的の場合は、利益を得ていなく、著作権者の利益の侵害性が低いため、フェアユースが認められる方向に働く。

2.2. Nature of the Copyrighted Work

批判やコメント、レポート、教育、学問(例えば卒業論文論文)、研究のための使用の場合は、フェアユースが認められる方向に働く。例えば、A さんがある記事を書いて、B さんがその記事に対して意見があるような時に、B さんが A さんの記事をコピーして引用し、その引用に対して批評やコメントをする場合は、フェアユースが認められる可能性が高い。これは、米国では憲法の下、言論の自由(freedom of speech²⁴⁶)が非常に重要視されているためである。なお、ここで挙げたのはあくまでも例示であって、これらに該当するとしても、無条件でフェアユースが認められるわけではない。

2.3. Amount and Substantiality of the Work Copied

どのくらいをコピーしたかという量を問題とする要件である。コピーが2文なのか、2ページなのか、2章なのか、また全体の 15%なのか、10%なのか、2%なのかなどである。

また、コピーした部位がどのくらい重要であるかもフェアユースの判断に關与する。例えば、たとえ 50%をコピーしたとしても、その部分が、著作者の表現の要部でなければ、フェアユースが認められるかもしれないが、たとえ 1%だけのコピーであっても、それが要部であれば、フェアユースが認められる。

²⁴⁵ もともと、著作権法に定義されたフェアユースの判断基準も、判例の積み重ねから出てきたものである。

²⁴⁶ 発行当初の憲法では権利章典の条項が欠けていたので、1791年に米国憲法が修正されたが、その修正第1項で言論の自由が認められている。

Amendment 1 - Freedom of Religion, Press, Expression. Ratified 12/15/1791

Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the Government for a redress of grievances.

ースは認められない可能性が高まる。

2.4. What is the effect on value of the copyrighted work

この要件はお金に関与する要件であり、著作者の経済的保護を重視する米国では、当要件は非常に重要な要素となる。例えば、買って来たテキストからコピーして自分のテキストに記載して販売を行ったら、それは著作権者が本来販売又はライセンスして得るべき利益を搾取していることになり、著作者である現権利者にとっては重大な問題であろう。このためフェアユースは認められない方向に働く。大学が技術移転を進めて対価を要求するようなケースが増加すると、この要件が満たされないような事例が増えてくると考えられる。

3. 大学におけるフェアユースの管理

フェアユースが認められるか否かを大学が決定するのは非常に難しいと考えられる。それは、フェアユースドクトリンは過去のたくさんの判決をもとに作られてきているものであり、全部を把握し判断するというのが困難であるからである。また、フェアユースが認められるか否かの最終判断は、結局裁判所でしかないことや、その時の判断基準となる先に示した4つの要件の解釈が主観的で、裁判所により判断がまちまちになることも、その原因としてあげられる。このため、大学は、フェアユースの判断基準となるガイドラインや判断手順を示したものを作成するのが望ましいと考えられる。

大学としてガイドライン等を作成している例を下記に示す。

<スタンフォード大学の例>

スタンフォード大学では、「Stanford Copyright & Fair Use Center」があり、そのホームページで、一般的な著作権に関する FAQ やフェアユースについての解説、ガイドライン等の説明²⁴⁷が成されている。

参考にフェアユースに関する目次を掲載するが、内容の詳細はホームページを参照のこと。

- A. フェアユースとは何か。
 - 1. コメント、批評
 - 2. パロディ
- B. フェアユースの判断: 4つの要素
 - 1. トランスフォーマティブ要素: 使用目的、態様
 - 2. 著作物の性質
 - 3. コピー部位の量、実質性
 - 4. 潜在的マーケットに対する影響
 - 5. 5つめの要素: あなたは誠実ですか²⁴⁸

²⁴⁷ http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview/

²⁴⁸ フェアユースの要素として先に述べた4要件に加え、5番目の要件を提案している。ここでは、フェアユースに関して主観的な判決がでること、陪審員の心証がフェアユースの判決に大きく作用

- C. フェアユース事件の要約
1. 文章にかかる事件
 2. インターネットにかかる事件
 3. 音楽にかかる事件
 4. パロディにかかる事件
- D. フェアユースについての意見の相違:いつあなたは訴えられそうですか

<インディアナ大学の例>

インディアナ大学には「Copyright Management Center」があり、このホームページにおいてフェアユースに関してかなり詳細の説明²⁴⁹を行っている。この中で興味深い取組として、誰でも簡単にフェアユースの要件を確認ができるようフェアユースチェックリストを作成していることがあげられる。このチェックリストは、コンテンツ等を使用する前にフェアユースに該当するかを教員が確認することを目的とするが、これ以外にも大きなメリットとして、記入後のチェックリストを保管することで、裁判時に、著作物の使用が善意使用であったことを立証する証拠とすることができる点があげられている。ただし、チェックリストに基づいて、最終的に各案件がフェアユースに該当するか否かの判断は大学として行わず、各教員が使用状況等を勘案し判断することとなっている。

以下にフェアユースチェックリストを掲載する。

<フェアユースチェックリスト>	
フェアユースが認められる方向	フェアユースが認められない方向
① 目的	
<input type="checkbox"/> 教育(授業用の複数コピーを含む) <input type="checkbox"/> 研究 <input type="checkbox"/> 学問 <input type="checkbox"/> 非営利教育機関での使用 <input type="checkbox"/> 評論 <input type="checkbox"/> コメント <input type="checkbox"/> 報道 <input type="checkbox"/> トランスフォーマティブ ²⁵⁰ 又は創作のための使用	<input type="checkbox"/> 商業活動 <input type="checkbox"/> 使用により利益を得る目的 <input type="checkbox"/> エンターテイメント <input type="checkbox"/> 背信行為 <input type="checkbox"/> 原著作者の名誉否定

することから、本人が誠実か、道徳的かなど人格的な要素がもう一つの隠れた要件であるとしている。

²⁴⁹ <http://www.copyright.iupui.edu/fairuse.htm>

²⁵⁰ トランスフォーマティブは、新たな価値を付加するような使用であり、例えば、本から映画を作成した場合があげられる。

²⁵¹ 制限されたアクセスとは、教授が限られた生徒やグループのために使う場合である。

²⁵² パロディはフェアユースとして認められる。新聞ではよく風刺画が使われ、滑稽な大統領が登場することもあるが、これはフェアユースの使用であると考えられる。

<input type="checkbox"/> 制限されたアクセス ²⁵¹	
<input type="checkbox"/> パロディ ²⁵²	
② 性質	
<input type="checkbox"/> 刊行物	<input type="checkbox"/> 未発表物
<input type="checkbox"/> 事実やノンフィクションに基づく物	<input type="checkbox"/> 高い独創性のある物
<input type="checkbox"/> 教育目的に重要な物	<input type="checkbox"/> フィクション
③ 量	
<input type="checkbox"/> 少量使用	<input type="checkbox"/> 大部分又は全部を使用
<input type="checkbox"/> 使用部分が全体のコア部分や重要部分でない	<input type="checkbox"/> 使用部分が全体のコア部分や重要部分
<input type="checkbox"/> 使用量が教育目的に照らして適切	
④ 効果	
<input type="checkbox"/> 合法的に取得した又はオリジナルコピーを購入した	<input type="checkbox"/> 著作物の販売と置き換わる可能性がある
<input type="checkbox"/> 少量のコピー	<input type="checkbox"/> 著作物や派生物の既存又は潜在的な市場を阻害する
<input type="checkbox"/> 著作物の既存又は潜在的な市場に重大な影響がない	<input type="checkbox"/> 著作物の使用に関する合理的で利用可能なライセンス機能がある
<input type="checkbox"/> 同様の物が著作者により販売されていない	<input type="checkbox"/> 著作物の使用の良心的な許諾が可能
<input type="checkbox"/> ライセンス機能を欠いている	<input type="checkbox"/> 大量のコピー
	<input type="checkbox"/> ウェブやその他公共の場において入手可能な状態にした
	<input type="checkbox"/> 繰り返し又は長期間使用した

4. フェアユースの判例

以下にフェアユースに関する代表的な判例を挙げる。

フェアユースが認められた例
<ul style="list-style-type: none"> Wright v. Warner Books, Inc., 953 F.2d 731 (2d Cir. 1991) Richard Wright の伝記作者が未公開の文章を引用した事件で、文章の1%以下のコピーやその目的が情報提供である場合は、フェアユースであると認められた。 Sony Corp. of Amer. V. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984) Sony の家庭用ビデオテープレコーダー(VTR)でTV番組を録画することが、著作権侵害にあたるかで争われた事件で、裁判所は、実際 100%のコピーとなるが、それは単にテレビを見る時間を遅らせたものであるため、このコピー行為はフェアユースであると判示された²⁵³。

²⁵³ このコピー行為は、テレビを見る時間を遅らせるだけのものであるから認められるものであると考え、テレビCMをスキップするような機能のあるビデオデッキはフェアユースに当たらないのではないかと米国弁護士に質問したところ、テレビCMをスキップする機能を持たせたとしても、実際のテレビCMが流れるときも、それを見るか見ないかの権利は視聴者にあるから、フェアユース

- Kelly v. Arriba, 336 F.3d 811 (9th Cir. 2003)

サーチエンジンがウェブサイトの一部のイメージ画像をコピーすることの著作権法侵害の有無が争われた事件では、このイメージは小さく、質も低く、このコピー行為がこれらイメージのマーケットやライセンスを不当に害するものではないので、フェアユースに該当するとされた。

フェアユースが認められなかった例

- Salinger v. Random House, Inc. 811 F.2d 90 (2d Cir. 1987)

有名な著者の未発表の文章の大部分を言い換え、これを一般にはじめて公表したことの是非が争われた事件で、この公表されたコピーの商業的価値は、著者の批評ではなく、著者そのものへの興味にあるとし、フェアユースを認めなかった。

- Harper & Row v. Nation Enterprises, 723 F.2d 195 (2nd Cir. 1983)

前大統領フォード氏の未公開の手記の大部分が雑誌で公開された事件では、フォード氏が持つ市場に出す権利を著しく侵害したとして、フェアユースを認めなかった。

- Castle Rock Entertainment, Inc. v. Carol Publ'g Group, Inc., 150 F.3d 131137 (2nd Cir. 1998)

Seinfeld という有名な TV 番組の 84 のエピソードをクイズ形式の本で出版し、実際のテレビでのやり取りが 41 のクイズに含まれていたという事件では、これらの番組から派生するものの利益に影響するとして、フェアユースを認めなかった。

5. DMCA (Digital Millennium Copyright Act)

コンピュータやインターネットの普及により、その完全な複製力、伝搬力、匿名性などが著作者の権利を脅かす事例が多く見られるようになり、これらをうまく規制すべきであるという国際的な動きから、1998年に米国でDMCA (Digital Millennium Copyright Act) が成立した。内容の例としては、デジタル情報の暗号化を外すような行為を著作権侵害行為とし、罰則を与えるというもので、例えば、マイクロソフトのセキュリティを外して違法にコピーをする場合などがあげられる。これらプログラムは、ウィンドウズやその周辺プログラムなど、コンピュータを使用する場合の基本的なものが多く、その影響力は非常に大きい。

この法律により、著作権のあるプログラムなどのデジタル情報に関して主張できるフェアユースの範囲は狭くなった。つまり、従来の著作権法におけるフェアユースの範囲内での使用であっても、入手が暗号解読によるものであれば、フェアユースではなくなるわけである。例を挙げると、通常の書籍からの正当な引用はフェアユースの範囲であるが、その書籍をインターネットを通じて、さらに暗号解読等を用いて不正に入手した場合は、たとえ正当な引用であってもフェアユースに該当しない。従って、同じものであっても、入手経路がインターネットか紙媒体かなどによりフェアユースに該当するかどうか異なるわけである。

6. 著作物を合法的に使うために

スが認められる可能性が高いとの意見であった。

大学として合法的に著作物を使うためには、まずフェアユースに関するガイドラインを作り、そこで、著作物をどのように使えばフェアユースの範囲に入るかを示すことが重要と思われる。そして、大学は、フェアユースを判断できるような職員を置き、教員が相談に来たときに、フェアユースに該当するか否かをアドバイスできるような環境をつくるのが好ましいだろう。もちろん、その職員はフェアユースに関する最新の判例等の情報を収集し続ける必要がある。

また、使用する側としては、教育目的であっても最小限の使用、適切な引用、そして、限られた範囲での使用(例えばあるクラスのみでの使用)とすることがまず重要であろう。これに加え、先に示したチェックリストに示したこれ以外の要素についても常に念頭に置くことが必要である。使用頻度が高いものについては、フェアユースが認められなくなる可能性もあるので、やはり原則に戻って、著作権者の紙面による許可を得ることが望ましいだろう。

以上

【参考 Web】

- ・ アメリカ議会図書館
 - <http://www.loc.gov/index.html>
- ・ スタンフォード大学ホームページ
 - http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview/
- ・ インディアナ大学ホームページ
 - <http://www.copyright.iupui.edu/fairuse.htm>

はじめに

2007年10月26日に Business Software Alliance (BSA) に訪問し、Director of International Trade and Intellectual Property の JESSE M. FEDER、Senior Director 及び Legal Affairs の Jennifer Blank より BSA の活動についての説明を受け、また質疑応答を行ったので報告を行う。

<ポイント>

- ・ ソフトウェアは複製が容易なため、中国などでは多数の海賊版の CD や DVD が売られるなど、市場への損害は計り知れない状況である。BSA はそれらのグローバルに広がる問題の状況改善に教育・啓発活動、政策提言や権利保護支援を通じて取り組んでいる。

- ・ 教育・啓発活動

米国教育機関で P2P などのソフトを使いインターネットを通して、直接ファイルなどの情報を送受信するなどして、ソフトウェアや音楽、ソフトウェアなど違法に複製され流通するなどの問題が生じているが、BSA では、小学生、中学生、高校生、大学生まで幅広く、セミナー開催や PR ポスターを配布するなどの教育啓発活動を行っている。改善されない場合には直接警告を行うこともある。

- ・ 権利保護支援

世界各国 65 箇所にホットラインを設けるなどして、ビジネスソフトウェアに関する違法コピー情報の収集・調査・分析を通じて、権利保護を支援している。インターネット上での違法コピーについても調査を行ったり、訴訟を起こすために支援などを行っている。裁判により違反した企業が損害金の支払いなどをした場合にプレスリリースを行うことにより、違反した企業は諸々のリスク（裁判費用の用意や損害金の支払い）があることを知らしめ、ソフトウェアの適正使用を促している。

1. BSA について.....	239
1.1. 概要.....	239
1.2. BSA のメンバー.....	239
2. BSA の活動.....	239
2.1. 教育啓発.....	239
2.2. 政策提言.....	239

2.3. 権利保護支援.....	240
3. Q&A セッション.....	240
4. Question List.....	242
5. まとめ.....	243

1. BSA について²⁵⁴

1.1. 概要

ビジネス ソフトウェア アライアンス(BSA)は、世界 80 カ所以上の国や地域で政策提言・教育啓発・権利保護支援などの活動を通じて、著作権保護、サイバー・セキュリティ、e コマース ビジネスソフトウェア産業を促進し、安全で信頼できるデジタル社会の実現に貢献している非営利団体である。

本部は米国ワシントン DC にある。主な海外オフィスは、ロンドン、ブリュッセル、シンガポールにある。現在は特に北京でその活動の存在を表している。活動は、アメリカ政府ほか他国の政府とも協調して行っており、プレス関係や教育活動など幅広く行っている。教育活動では、グローバルに広がるビジネスソフトウェアの状況改善のために、企業、大学、公共に対する教育(software piracy によりどれだけ損害をこうむるか、知的財産がいかに価値を持つのかについて指導を行う。)を行い、政府に対しても著作権保護について提言を行っている。

また、活動費はメンバーのソフトウェアの収入からなっており、著作権違反について裁判を起こし、和解金などから資金を得ている。

1.2. BSA のメンバー

Adobe、Apple、Autodesk、Avid、Bentley Systems など世界で急成長を遂げているビジネスソフトウェア産業を代表する企業で構成されており、1988 年に米国で設立された。また、社団法人コンピュータ ソフトウェア著作権協会(ACCS)、不正商品対策協議会(ACA)などの業界団体や関係官庁とも積極的に協力している。

2. BSA の活動

2.1. 教育啓発

セミナー開催や PR ポスターの配布など、ビジネスソフトウェアの著作権を尊重する教育・啓発活動を通じて、知的財産に関する意識の向上およびユーザーの問題解決支援を行っている。

2.2. 政策提言

ビジネスソフトウェアをめぐる政策提言活動を通じて、知的財産の創造・保護・活用を促す環境づくりへの貢献を行っており、関係省庁との会合を持ったり、政策立案時のパブリックコメント

²⁵⁴ 米国本部ウェブサイト www.bsa.org/usa/ (英語)
<http://www.bsa.or.jp/index.html> (日本語)

提出などを行っている。

2.3. 権利保護支援

世界各国 65 箇所にホットラインを設けるなどして、ビジネスソフトウェアに関する違法コピー情報の収集・調査・分析を通じて、権利保護を支援している。インターネット上での違法コピーについても調査を行ったり、訴訟を起こすために支援などを行っている。裁判による和解金などは BSA の活動資金にも利用されている。

3. Q&A セッション

BSA 訪問時の質疑応答により得た知見を以下に紹介する。

<教育啓発関係>

Q. アメリカの大学に対して行っている教育活動の事例を教えてください。

A. 大学に対して学生がソフトウェア著作権を侵害することのないような教育啓発を行っている。ポスターや簡単な冊子を作成して学生にソフトウェアを複製することのリスク(大学生がよく理解していない事項)について説明を行うなどの情報提供を行っている。ウェブサイトを通して同様の情報提供を行っている。また、コンピュータはいまや大学生だけでなく、小さい子供まで使える時代になっているため、小学生、中学生、高校生まで幅広く啓発活動を行っている。そこでは、知的財産とはなにか?という基礎的なところから教え、Piracy はなぜ悪いのかについて教えている。小さい子供には、サイバーツリー255 と呼ばれるサイトがあって、ゲーム、ビデオ、クイズなど楽しみながら、学べるようになっている。

Q. もし大学がソフトウェア著作権を侵しているような状態を見つけた場合等、BSA が大学に警告を発した事例はあるか。

A. 大学が不正にソフトウェアを利用しているという報告を受けたら、BSA から「ライセンスされていないソフトウェアを使っていますよ。そうしなければ罰金を払わないといけませんよ。」というような内容の文書を通知して警告をすることがある。たとえば、P2P(不特定多数のコンピュータが相互に接続され、直接ファイルなどの情報を送受信するインターネットの利用形態)256のようなシェアソフトを使って、不正にソフトウェアをコピーしているのを発見した場合に警告を発する。そのような不正を見つけるために、無料の電話ホットラインを設けていて、またウェブサイトでも情報を提供してもらう(匿名性はもちろん確保する)。

流れとしては、まず情報を受けた場合、BSA 自体で調査を行い、会社又は大学などに警告を

²⁵⁵ <http://www.cybertreehouse.com/> を開くと、まずアニメーションが流れ、ゲームやビデオなどを選択できる。ゲームの中の”Be a Smart CYVER Kid!”では、3 択の質問が流れそれに回答できるようになっている。第 1 問目の問題は、My friends Max has a cool, new computer game. I would like to have the game too. Should I... 1) make a copy of his game, even though it is illegal? 2) save up my money and buy the game for myself? (正解) 3)download the game from the internet without paying for it?

²⁵⁶ <http://e-words.jp/w/P2P.html>

発する必要がある場合は、弁護士をたて、郵便で(あなた方は unlicensed software を使用していますよというような内容)通知を行い。相手の対応状況を鑑み、裁判以外で解決する手段を図ったり、相手先に内部調査をさせその報告を受けた上で罰金をいくらにするかなどを決定する。

Q. P2P についてですが、BSA はどうやって大学で学生が P2P をつかっていることをみつけるのか。

A. P2P を使ってアップロード、ダウンロードしていることを知らせてくれるソフトウェアプログラムを使い、インターネットを通して見つけている。IP アドレスと使用時間を入手して、それが学校であると特定でき、また学生が使用していることが分かれば大学に対して警告をする場合がある²⁵⁷。

Q. 警告を受けた大学はどのように対処するのか。

A. 大学によるが、多くの大学では、PIRACY にたいして厳しい措置をとる。なぜなら、ネットワークに多大な影響(ネットワークが遅くなるそれ以上の影響)を与えるからである。それが3、4回の常習犯なら、退学という手続きをとることもある。

Q. P2P の開発者に対して働きかけることはあるか。

A. 今のところはない。ユーザーに働きかけることがほとんどである。しかしながら、ソフトウェア業界はとて競争が激しいため、多数の音楽ファイルや映画ファイルなどがダウンロードされるなどの被害がさらに拡大していけば、ファイルシェアソフトを作成した開発者に対して法的手段をとることもでてくるかもしれない。

Q. 中国における PIRACY による損害は1年間に 200 億ドルから 240 億ドルと言われるが、今後経済発展が見込まれる国などで懸念している国などはあるのか？

A. いまだ中国市場が急速に拡大しているので注意が必要である。ここ3年間の中国の Piracy Rate(違法コピー悪用率)は 92%から 82%と 10%縮小したが、いまだ高い水準である²⁵⁸。ロシアやブラジルなども比較的 Piracy Rate が高く注意が必要である。なお、アフリカ市場などは今後どのくらい成長していくのが不明であり、現段階では非常に小さいため、アフリカ諸国へのプログラムは現在存在しない。

²⁵⁷ 事例報告はなかったが、2007年2月28日に全米レコード工業会(RIAA)は、P2Pによる著作権侵害について大学に警告を行っている。

<http://japan.internet.com/ecnews/20070301/12.html>

²⁵⁸ 2006 Piracy Study (BSA 報告書) p.4 表 1 参照

<http://w3.bsa.org/globalstudy/upload/2007-Global-Piracy-Study-EN.pdf>

Q. フロリダ Settlement の記事を HP259 で読んだのだが、ソフトウェア著作権違反に対して BSA は企業の代わりに訴えるのか。

A. 企業が著作権保護の権利を BSA に委譲し、企業の代わりに訴えることがある。BSA は弁護士と契約し、まず彼らに調査を依頼した上で訴えることになる。裁判によって、違反した企業が損害金の支払いなどをした場合プレスリリースを行うが、それはある種の教育啓発を兼ねており、違反した企業は諸々のリスク(裁判費用の用意や損害金の支払い)があることを知らしめるのに役立っていると思われる。

4. Question List

BSA訪問を前に事前に質問を準備した。これらの質問リストを事前に送付した上で、上記の質問を再度行い、先方に質問の誤解のないように努めた。

1. The activities of BSA

We have reviewed <http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>.

We would like to hear some introduction of BSA's general activities, as well as what BSA is recently emphasizing.

According to a recent article "Florida Settlements Help Deter Businesses from Using Unlicensed Software (10.03.2007)," using illegal or unlicensed software causes economic loss. So, we are interested in how BSA finds out about illegal activities. And we have a fundamental question whether BSA is eligible to take the company who used the unlicensed software to court and if there are any cases where BSA warned a university of activities which might violate copyright law.

2. Educational Institution Setting

We would like to know what BSA advises a university, for example, protecting copyright at a university, the bounds of fair use relating to academic freedom, or other expectations which BSA has of professors or students.

3. Worldwide activities

BSA activities are done worldwide, so we see how difficult it is to reach compliance between countries. It is said the US government estimates that piracy within China costs American companies \$20-24 billion a year in damages. Is the reason why illegally copied Software is

²⁵⁹ 2007年10月3日のBSA発表によると、フロリダに拠点をもつ会社がライセンスされていないAdobe, Autodesk, Microsoftのソフトウェアをダウンロードしたとして、22万5千ドルの和解金を支払ったという内容。フロリダ州において、2003年でPiracyが与えた経済ダメージは2億1,300万ドルの賃金と5,200人の雇用を奪ったと試算している。BSAは、各企業のソフトウェアの適正使用を促すものになってほしいと述べている。

<http://www.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/en-10032007-flsettlements.aspx>

still sold in China a lack of proper laws and an IPR enforcement mechanism? We would like to know how BSA contributes to coordinating enforcement of criminal copyright laws. Also, are any countries which may fall in to the same situation of China, and if so, how should they be educated?

5. まとめ

ソフトウェアの技術開発が進み、様々な形でライセンスが進められているが、その性格（複製が容易など）性から、自由競争技術革新を妨げる様々な侵害（違法複製など）が発生しており、それらに対する取り組みについて BSA 本部に勤務する職員に直接質問ができ、たいへん有意義な研修訪問になった。

教育・啓発活動で問題が改善しない場合は、警告だけでなく裁判などの権利行使を行うなど、毅然として違法コピー撲滅に取り組もうとしている BSA の職員の姿勢を、2人の説明や質問を通じて感じ取ることができた。

以上

【参考 Web】

- ・ BSA
 - www.bsa.org/usa/
- ・ Cyber Tree House
 - <http://www.cybertreehouse.com/>
- ・ IT 用語辞典
 - <http://e-words.jp/w/P2P.html>

はじめに

米国研修初日のプログラムとして、Posz Law Group の Kerry 弁護士より License Basic の講義を受けた。知財ライセンスと契約書の基本についての講義で、実際の契約書を用いた説明がなされたので、ここで報告する。

<ポイント>

- ・ ライセンシーが契約書を作成する重要な目的の一部として、「紛争の未然解決」「技術が的確に使える環境」を整えることが挙げられる。
 - 契約書の各条項(前文・定義・許諾者の権利等)すべては、上記目的を達成するための手段である。将来起こりうる紛争・困難を予測し、紛争をもたらす行動を制限(禁止・条件付け等)することで、コントロールすることが重要。
- ・ ライセンサーが契約書を作成する重要な目的の一部として、「利益の最大化」「市場占有率の向上」を目指せる環境を整えることが挙げられる。
 - 上記目標を達成するためには、どのライセンス形態を選択し、どういった条件(環境)を付与し制限するかが重要。

目次

1. Basics - Types of Licenses -	161
1.1. Exclusive License(独占的ライセンス)と Non-exclusive License(非独占的ライセンス)	162
1.2. Cross Licenses	162
1.3. Conditional Licenses	163
1.4. License Policy	163
2. - Common Licensor's and Licensee's Consideration -	164
2.1. Licensor's Consideration	164
3. Basics - Parts of Licenses -	164
3.1. Recitals(前文)	165
3.2. Definitions(定義)	165
3.3. Grant of Licenses(許諾者の権利)	166

1. Basics - Types of Licenses -

知的財産ライセンスを学ぶにあたり、まず、ライセンス形態の種類が紹介された。知的財産は、大学の研究の成果であり、大学にとって、貴重な財産である。それを無にせず活用されるようなライセンス形態を、いかにして選択するかがポイントとなる。

1.1. Exclusive License (独占的ライセンス) と Non-exclusive License (非独占的ライセンス)

これは、ライセンス形態の基礎的・基本的事項といえる。まず独占的ライセンスを与えた場合の日米間の法律の違いを復習しておく。なお、ここでの日本における特許の独占的ライセンスは、専用実施権のライセンスを差している。

	米国	日本
特許	<ul style="list-style-type: none"> ・ 特許権者に差止請求権の留保なし ・ ライセンサーに実施権を留保する場合は、別途契約が必要 ・ ライセンシーは第三者へのサブライセンスが可能(特許権者が禁止したい場合は契約書での明記が必要) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 差止請求権はライセンサー・ライセンシー双方が有する ・ ライセンサーの実施権は留保なし ・ ライセンシーは特許権者の承諾を得た場合に限り、第三者へのサブライセンスが可能
著作権	<ul style="list-style-type: none"> ・ 米国著作権法上の権利で、ライセンシーは侵害訴訟の当事者適格を持つ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 著作権法には、独占的利用許諾の表記がなく、契約で締結する事象となる ・ ライセンシーは侵害訴訟の当事者適格は持たない

独占・非独占のどちらを選択するかが影響するポイントとして、①コストがかかっても自社のみで独占したい技術であるか否か、②侵害者が発生した場合に自分自身で侵害者を排除したいか、という点が挙げられる。ポイント①については、大学側は、独占ライセンスを依頼される側として、独占ライセンスを承諾することで大学側の研究が停滞する(例えば、第三者機関との共同研究ができなくなり、必要な技術を別機関から受け入れられなくなるなど)、ライセンス収入が減少するなどのデメリットがないかを検証する必要がある。

著作権については、上記の表にあるように、独占ライセンスを締結した場合、米国ではライセンシーが侵害訴訟の当事者適格を有するが、日本では有しない点に注意が必要である。

独占的使用許諾に更に条件を付与した例(CMU260-SFS261のソフトウェア著作権実施契約より)

Licensee(SFS) accepts the exclusive world-wide right to use the licensed Technology ...

Licensor(CMU) shall not license the Patents to any of Adobe... As consideration for the inclusion of Adobe as a Prohibited Licensee, Licensee shall pay to CMU ten thousand dollars(\$10,000).

ライセンサー(CMU)はライセンシー(SFS)に対しソフトウェア著作権の独占的使用許諾契約を行った。CMUは同契約により、SFS以外の第三者への使用許諾設定権を持たないが、SFSはAdobe社が

²⁶⁰ CMU: Carnegie Mellon University

²⁶¹ SFS: Sonic Foundation Systems Group

使用許諾を受けることを特に嫌がったため、CMU に対し、Adobe 社へのライセンス禁止の条件を更に付与した。そしてその条件付与の対価として、10,000ドルを支払った。

1.2. Cross Licenses

クロスライセンスとは、2者以上の知的財産権所有者が、お互いに所有する知的財産権を相互・同時に使用許諾しあうライセンス形態である。従来、クロスライセンスは、携帯電話の商品開発に代表されるよう、商品開発に必要な知的財産権が複数企業に散在し、すべての企業にライセンス料を支払っていたのでは莫大なコストがかかるため、双方が所有する権利を使用しあう仕組みとして用いられていた。

つまり、クロスライセンスは商品開発段階のライセンス手段と考えられがちで、製造機関を有しない大学には、無関係なトピックと考えられがちであった。しかし、クロスライセンスの重要な役割として、新技術規格の開発・プロモーションも挙げられており、標準化の重要性が唱えられている今日では²⁶²、大学に無関係なライセンス形態とはいえなくなりつつある。一般企業が、規格標準化を目指した商品開発のために、クロスライセンス契約を締結している実例は、既に少なくない。今は、Blue-Ray Disk 規格や HDDVD 規格のデファクトスタンダード争いのためのクロスライセンスが一般的となりつつある。

既に他企業とクロスライセンスを実施している大学もある。特に開発期間が長期化しがちなバイオ分野では、各々の得意技術を組み合わせたパテントポートフォリオを形成し、更に3社及び1大学がクロスライセンスを行うことで、技術開発のスピードを上げようとしている実例が存在する²⁶³。

参考に、企業企業間クロスライセンスの契約書を通読した。権利者の権利のみを移転する通常のライセンスに比べ、双方が保有する権利を移転しあうため、定義、権利内容、双方の義務・権利を単純に2倍規定しなければならなくなる。参考にした契約書²⁶⁴は、47 ページに渡った。規定項目は、通常ライセンスの契約書とほぼ同じであった。

1.3. Conditional Licenses

Conditional Licenses とは、状況に応じて内容が変動する契約をいう。一定の条件を満たした時に、ライセンスをする約束をするためのライセンス契約である。条件とは、例えば大学が開発した特許申請中の技術に特許が下りた時にライセンスを行う、規格認定団体に承認されたときにライセンスを行うなどである。

1.4. License Policy

前述のとおり、講義ではライセンスの形態が紹介されたが、どの形態を選択するかの判

²⁶² 標準化の重要性については、本報告書「標準化について」を参照のこと

²⁶³ <http://www.nikkeibp.co.jp/archives/132/132725.html>

²⁶⁴ 米国 Adobe 社-Infodata 社のソフトウェア特許・著作権・商標権に関する契約書

断基準としてライセンスポリシーという概念がある。技術の可能性や大学がその技術に期待する成果を基に、ライセンスを行う際の戦略を策定するものである。

ライセンスポリシーのポイントとして、

- ① ライセンシングの目的(開発投資の回収・社会への技術の還元)
- ② 技術・特許の公開を原則とするか、自社独占を原則とするか
- ③ 必要技術・特許は自社開発を原則とするか、他社技術の導入を検討するか
- ④ 経済性を重視するのか、取引の安全・信用を重視するのか
- ⑤ ライセンスの種類はどうするのか(独占・非独占・サブライセンス)
- ⑥ クロスライセンスを考慮するのか
- ⑦ ライセンシングの世界戦略は(範囲指定を行うか)

が挙げられている²⁶⁵。

2. - Common Licensor's and Licensee's Consideration -

ライセンス契約を締結する上で、ライセンシー及びライセンサーのモチベーションや双方が考慮すべき注意点やポイントが紹介された。

2.1. Licensor's Consideration

① 利益拡大・最大化

Payment や Definitions で、明確に規定することが求められる。

※ 利益の定義にまつわる話²⁶⁶

米国映画「フォレストガンプ」の原作者は映画制作会社と利用許諾契約を締結する際、Payment 条項に「ロイヤリティーを利益の〇〇%とする。なお、利益とは純利益を意味する。」と規定した契約書にサインをした。純利益とは、いわゆる興行収入とは異なり、必要経費等すべてを差し引いた後に残った利益と意味する。フォレストガンプの映画制作会社側は、すべての経費を差し引いた結果、純利益は発生しなかったと会計報告をしたため、原作者は映画制作会社から、一銭も受け取ることができなかったといわれている。

② 競争の抑制

③ 市場占有率の向上

2.2. Licensee's Consideration

① リスクマネジメント(防衛・将来使用可能性のある技術を確保)としてのライセンスイン

※ 各企業のソフトウェア知的財産物の防衛意識

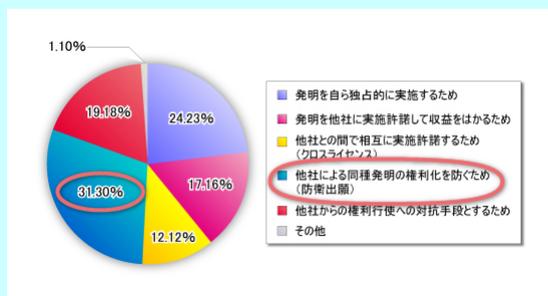
経済産業省が「ソフトウェアの法的保護に関する意識調査(113社から回答)」を、2007年3月に行った。同調査で、「ソフトウェア特許の取得目的」を聞いたところ、『他社による同種発明の権利化

²⁶⁵ 小高壽一 『英文ライセンス契約実務マニュアル』 民事法研究会 (2002) page 23

²⁶⁶ 平成18年度本学技術移転人材育成プログラム調査研究報告書(資料編・米国編・岡島担当部分) 参照

を防ぐため(防衛出願)』が 31.3%で、『発明を自ら独占的に実施するため』は 24.2%、『他社からの権利行使への対抗手段とするため』は 19.18%(以下別表参照)となり、ソフトウェア特許の主な取得目的が「自ら使う」よりも「防衛」が上回る結果がわかった。

ソフトウェア製品の製品構造として、「多層レイヤー構造」がある。多層レイヤー構造とは、上位層にあるソフトウェア製品は、下位層のソフトウェアに依存して、その機能を発揮するというソフトウェア製品を持つ構造である。すべてのソフトウェアは、コンピュータを動かす OS に依存しなければならない。このように、下位層のソフトウェア技術を所有する企業にとって、自社の利益拡大のために、競合者を排除する防衛意識は、自ずと強くなる。バイオ産業やハードウェア産業に比べ、開発コストが低く、開発スピードが速いソフトウェア分野において、大学の技術と企業の技術の差は、他分野に比べ狭い。よって、大学も防衛目的のライセンスに巻き込まれないよう、注意すべきといえるのではないか。



- ② ライセンス後、技術を的確に使用できるか
- ③ 紛争の解決

3. Basics - Parts of Licenses -

契約書での各項目のうち、基本となる項目の紹介がされた。

3.1. Recitals(前文)

前文は法的拘束力を持たないが、契約書の解釈に活用される。争いが起こった場合の解釈にも参考にされるため、非常に重要である。契約に関わる環境を説明するという意味で、「Background」という項目表示になっている場合もある。Recitals の表記方法として、実際の契約書を比較すると、①技術の帰属②当事者の契約の目的③同技術が研究された環境が欠かせない要素となっているようである。

① 技術の帰属

- certain inventions, were made in the software course of University of xxx.
- Xxx university owns certain innovation right.

make や own を用いて、技術の開発者・所有権者を明確に表記するケースが多く見られた。

② 当事者の契約の目的

- Xxx university desires to have the Technology, software perfected and marketed at the earliest possible time in order that products resulting may be available for public use and benefit.
- Xxx Ctd, desires a license under said Technology, Software and Licensed Patents to develop manufacture, use, market, and sell Licensed Products and Programs.

desire を用いて、双方が契約でどのような成果を望むかを非常に具体的に記している。

③ 同技術が研究された環境

- ・ The technology, Software, and Invention(s) were made supported in part by the US government.
政府機関からの資金提供を受けている場合、それを明確にしているいくつかのケースが見られた。

3.2. Definitions(定義)

定義は、双方の契約書の解釈の不一致を招かないための重要な部分である。複数の米国契約書を見る限り、各契約条項を定めるために用いる名詞を、Definition(定義)で統一して定義している。定義されている名詞として、大きく固有名詞と一般名詞に分類されると考える。固有名詞では、移転する技術の名前を定義し、それによって移転する技術の内容を明確にしているケースが多くみられた。一般名詞では、ソフトウェアの機能を説明するために必要な名詞(ソースコード、コード等)と、契約関係を説明するために必要な名詞(Publisher、Products 等)の内容を明確にしているケースが多くみられた

※ 定義に用いられる構文

- ・ “xxx” means
- ・ The term “xxx” shall mean

3.3. Grant of Licenses(許諾者の権利)

契約書では、ライセンシーが利用許諾を受けている権利を、特別に明確にする必要がある。講義では、契約書上「ライセンサーに〇〇技術の利用が許諾されている」と特別に明記しない限り、裁判所はライセンシーに留保されていると考える傾向があるとの指摘があった。

① ライセンスの性質の指定

Xxx grants to Publisher a world-wide exclusive, non-transferable license to publish licensed Products and to develop licensed products.

- ・ exclusive or non-exclusive?
- ・ transferable or non-transferable?
- ・ publish only or develop also?
- ・ world-wide or only in some area?

② 禁止事項の指定

Reverse Engineering Prohibited.

③ グランドバック条項

Xxx shall have the right to use any products developed by Licensee.

グランドバックとは、ライセンシーの開発物を、ライセンサーが取り上げることを意味し、独占禁止法(Anti-trust law)で禁止されている。ライセンシーにも使用权を留保することを前提に、ライセンサーの自由利用を認めるのは、違法ではない。

以上

【参考文献】

- ・ 小高壽一 『英文ライセンス契約実務マニュアル』 民事法研究会(2002)
- ・ 作花文雄、吉田大輔 『著作権法概論』 放送大学教育振興会(2006)
- ・ 『BASIC 特許法・実用新案法』 東京リーガルマインド
- ・ 「「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」中間論点整理の公表について」 経済産業省
- ・ 国立大学法人奈良先端科学技術大学院大学 「平成18年度技術移転人材育成プログラム調査研究報告書」

【参考 Web】

- ・ Onecle California MCLE – sample contracts, business form
 - <http://contracts.onecle.com/type/32.shtml>
- ・ SVJEN 特許のクロスライセンス制度
 - http://www.btrax.com/~svjen/entry.php?entry_id=83
- ・ ITPRO 「ソフトウェア特許は『防衛』のために取得されている、一定の制限がイノベーションを促進」
 - <http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/NEWS/20071225/290158/>

はじめに

大学の役割はアイデアや成果を世の中に広く公開し、社会の発展に寄与することであり、お金を得ることではない。一方、企業の主要な目的はお金を得ることである。そして、企業間の競争を勝ち抜くためにも、新しいアイデアや技術は機密事項にしておきたいと考える。このように大学と企業はその性質や目的が異なるために、契約を結ぶときには両者の間にある溝を埋めなければならない。講師の Cindy Nicholson 氏は現在 Posz Law Group 所属の弁護士であるが、以前はソフトウェアの開発者として勤務しており、大学—企業間のライセンス契約の経験を踏まえて大学と企業との性質の違いから生まれる種々の問題点について、ご講演いただいた。

この講義内容を踏まえ、①大学と企業の目的、②大学が負うべき責任、③研究成果物の権利所属主体としての大学の3つのポイントに焦点を当てて報告する。

<ポイント>

- ・ 大学の果たすべき使命と企業の経済活動について

大学は、新しいアイデアや技術を社会に提供し、普及させることを目的としている。一方、企業は経済的利益を得ることを主要な目的としている。両者の目的が違うためにトラブルが生じるおそれがある。そのため、企業—大学間におけるコミュニケーション体制を構築することで、トラブルを回避することが重要である。

- ・ トラブルに対する補償について

大学が開発した技術またはその新技術を商業化したことが原因で損害が発生した場合、裁判所で全面的に争ってトラブルを解決しようとする。敗訴すれば、大学は損害に対する責任を負わなければならない。

そこで、大学と企業間でライセンス契約を結ぶ際の補償条項の例として、以下のような取り決めが盛り込まれる。「当該ライセンス契約の対象となる技術により消費者が損害を被った場合、企業Aは大学Bに対して、最大500万ドルの補償を行う。」という内容である。これにより、例えば消費者が企業を訴えた場合であっても、500万ドル以下の賠償内容であれば、大学にまで被害(企業Aから訴えられる)が及ばないことになる。

- ・ 研究成果物の権利の所属主体について

大学教員が生み出した成果物を元に創作された二次的著作物について、その権利所属が不明確になることがある。それは、大学での研究成果物が開発される過程において、当該研究の代表を務める教員ただ一人だけではなく、様々な大学関係者が関わってくることや、大学教員は

所属研究機関を転々と異動しながら研究を行い、成果を生み出していくためである。ここで問題になるのが、様々な者が創作行為を加えて二次的成果物が生み出されていくため、二次的成果物について著作権者を特定することが困難な場合があるということである。

この対策として、第一に技術移転契約を書面としてきちんと残しておくこと、そして大学事務局の人事部で技術移転契約文書の写しを厳重に保管しておくことが挙げられる。

第二に、教員の異動があれば大学が企業に告知することである。また、新規採用される教員と雇用契約をむすぶ場合、大学は開発された技術の権利関係の所存について明確にしておく必要がある。

・ インセンティブ・プログラム

大学は優秀な教員には他機関へ異動せず研究を続けてほしいと考えるため、インセンティブ・プログラムとして、研究成果物の権利を教員が所有し、自由に行使してロイヤリティ収入を獲得できるような制度を設けている。

目次

1. アカデミック・フリーダムとアカデミック・キャピタリズムについて	169
1.1. アカデミック・フリーダム	169
1.2. アカデミック・キャピタリズム	169
2. 大学の果たすべき使命と企業の経済活動について	170
2.1. 大学と企業の目的の違い	171
2.2. コミュニケーション体制の構築	172
3. トラブルに対する補償について	172
3.1. 補償責任に対する大学の姿勢	172
3.2. 私立大学と公立大学	173
3.3. 契約書における補償条項	173
4. 研究成果物の権利の所属主体について	174
4.1. 所属元が不鮮明な権利	174
4.2. 発明者の認定基準	175
4.3. 関連性のある技術	175
4.4. 権利の所属主体の明確化	176

1. アカデミック・フリーダムとアカデミック・キャピタリズムについて

1.1. アカデミック・フリーダム

本項目は、広島大学総合学部で行われた「数理情報科学セミナー」を参照している。大学にはアカデミック・フリーダムという基本的な考え方がある。アカデミック・フリーダムとは、憲法上の学問の自由に対応する概念であるが、実際の使われ方は、権力者が大学教員の学問の選択や内容、方向性等に口出しをしてはならない、という意味合いの方が強いと思われる。なお、本学「知的

財産ポリシー²⁶⁷」では、『大学研究においては、研究における研究者の主体性、自主性及び自立性と研究発表の自由が尊重されなければならない。本学は、研究成果の公開とその知的財産権保護について、研究者の主体性・自主性・自立性を尊重するとともに、研究者の知的財産マインドの醸成及び向上を図りながら、大学研究におけるアカデミック・フリーダムと大学プロパテントの両立・整合を図っていく』と、アカデミック・フリーダムと知的財産の保護の両立を謳っている。

1.2. アカデミック・キャピタリズム

アカデミック・フリーダムに対して、アカデミック・キャピタリズムという考え方がある。これは、大学が研究費助成金、特許料、寄附金や学生の授業料収入等の収入を得ることを主目的に、研究活動や大学経営を行おうとする考え方である。両者の概念をわかりやすくまとめた図を引用する(広島大学総合学部・数理情報科学セミナーより引用)²⁶⁸。

アカデミック・フリーダム	アカデミック・キャピタリズム
大学は知的共同体	大学はエンタープライズ(企業体)
大学の孤独と自由(象牙の塔)	説明責任
大学自治	外部評価、経営協議会
研究と教育の一致	研究と教育の乖離
教師は研究者、学生は学習者	教師は(知的)資本家、学生は消費者
真理探究の場	(有用な)知識生産の場、能力開発機関

大学はあくまで教育・研究・社会貢献が本来の使命である。しかし、少子高齢化社会が進む中、大学運営上財政面は避けて通れない課題である。特に日本の私立大学では大きな課題となっており、学生＝顧客という経営姿勢に変わりつつある現状は、アカデミック・キャピタリズムに通ずるものがある。

2. 大学の果たすべき使命と企業の経済活動について

2.1. 大学と企業の目的の違い

大学は、教員の論文や書籍等の執筆活動、学会活動等による研究成果の公表などを通じて、新しいアイデアや技術を社会に提供し、普及させることを目的としている。一方、企業は経済的利益を得ることを主要な目的としている。このため、企業が大学とライセンス契約を結ぶ場合、大学がライセンス契約に係る研究成果を公表してしまえば、新技術の特許権を有効に活用できず、企業は独占的に利益を得ることができない。そこで、大学—企業間ライセンス契約において、トラブルを未然に防ぐためにどうすればよいかを考える必要が出てくる。以下、トラブル回避方法について述べる。

²⁶⁷ 本学産官学連携推進本部ホームページを参照のこと。

http://ipw.naist.jp/chizai/sankan_kisoku/01.html

²⁶⁸ 参照：<http://home.hiroshima-u.ac.jp/nkaoru/FreedomCapitalism.html>

2.2. コミュニケーション体制の構築

予測しうるトラブルを避けるために、大学と企業間で綿密に連絡をとり、事前に話合うことが大切である。具体的には以下の2点が挙げられる。

1点目は、大学が研究成果を発表するにあたって、少なくとも公表の30日前には企業に事前通知することである。事前通知を条件に、公表が禁止される事態を避けるためである。その間に企業は自社の利益を確保できるよう出願等の準備を整えるのである。具体的には、特許取得に向けて弁理士と相談する、公表されると支障をきたす恐れのある内容については、秘密事項扱いとして契約書に盛り込むなどが考えられるだろう。

2点目は、予定している研究成果の公表や公演会があれば、少なくともその30日以上前に企業にその内容について相談するよう、大学の知的財産部門から継続的に教員に伝えておくことである。しかし、いくら伝えても大学教員が失念して公表の予定を企業に伝え忘れる可能性は否めない。そこで、大学の事務局が主体となって、個々の学部が予定している大きな会議(例:IEEE)や講演会の日程を把握しておき、その時期に事務局から教員に公表にかかる注意を促すことが有効であると考えられる。

また、特許取得の対象になりうる新たな発見があれば、大学側は公表を伏せて、その事実を先に企業に知らせ、特許取得の準備をする期間を与える。

3. トラブルに対する補償について

3.1. 補償責任に対する大学の姿勢

大学が開発した技術またはその新技術を商業化したことが原因で損害が発生した場合、大学は損害賠償を請求される恐がある。しかし、研究成果を安易に提供することによって自らに責任が生じることは避けたいと大学は考える。

米国では一般的に、契約を結んだ結果被害を被った場合、長い時間をかけて話し合いによる交渉を行ったものの、解決しない場合は裁判所で全面的に争うことになる。ライセンス契約の対象である新技術がもたらす効果や影響は必ずしも有益なものばかりではない。大学が企業にライセンスした技術によって第三者が損害を受けた場合、当該企業は裁判にかけられその責任を追究される。そして、その技術の提供元である大学も責任を問われることになり、多額の賠償金を支払う結果になる恐れがある。大学で開発された医療器具が原因で生じる医療ミスはその一例であろう。

ソフトウェアライセンスに関する例として、個々人が支払うべき税額の見積計算ができるソフトウェアを大学が開発し、企業にライセンスした場合で考えてみる。企業がライセンスされたソフトウェアを商品化し、一般消費者に販売を行った。しかし、後に当該ソフトウェアの設計にミスがあり、消費者は実際に支払うべき金額より過少に計算された税額を支払い、結果的にそれが違法と見做され課徴金を請求された。この場合、誰に責任があるのか。当該ソフトウェアを購入した消費者は、販売元企業に責任があると考え直接販売元企業を訴えるであろう。販売元企業は瑕疵のあるソフトウェアのライセンスであったと大学を訴えることになる。この、大学と販売元企業であるライセンシ

一の間には、ライセンス契約があり、最終的にはこのライセンス契約の内容が争点となる。ライセンス契約を結ぶ際にトラブルが生じた場合の責任の所在について、明確にしておくべきであろう。次に大学が訴えられることを回避するための方法について考える。ただし、ソフトウェアに関しては、大学が開発した成果物によりトラブルが生じるケースは現在のところあまり見られない。

3.2. 私立大学と公立大学

論点となるのは、実際にトラブルが生じた場合の補償(Indemnification)を誰が行うかである。ここで前提として、米国において公立大学(例えば州立大学であるメリーランド大学など)は提訴されることはないが一方で、私立大学(例:ハーバード大学、プリンストン大学など)は提訴され得る。州立大学は、当該州の州法に基づいて免責条項が厳格に定められており、一方、私立大学は交渉次第で免責条項の変更が可能だからである。これは、おそらく日本の法人化前の国立大学でも同じであり、提訴の対象として大学が直接訴えられることはなく、国家賠償という形になる。ただし、法人化により、国立大学法人は訴えられる可能性がでてきており、各大学では、有限会社国大協サービス²⁶⁹などを通じて訴訟時に対応する様々な損害保険に加入しているなど、訴訟対策がとられてきている。

3.3. 契約書における補償条項

大学と企業間でライセンス契約を結ぶ際の例として、以下のような取り決めが盛り込まれる。「当該ライセンス契約の対象となる技術により消費者が損害を被った場合、免責条項により、基本的に大学は損害賠償責任を負わない。」また、免責条項がない場合は、「当該ライセンス契約の対象となる技術により消費者が損害を被った場合、企業Aは大学Bに対して、最大 500 万ドルの補償を行う。」といった条項である。これにより、例えば消費者が企業を訴えた場合であっても、500 万ドル以下の賠償内容であれば、大学にまで被害(企業Aから訴えられる)が及ばないことになる。この場合に注意すべき点は、企業側が本当に 500 万ドルを支払う能力があるかを確認することである。契約前に、企業が加入している損害保険などを取り寄せて確認し、場合によっては加入内容を変更するよう求めることなども考えられる。もちろん、保険内容を見て、最大補償額を増額するよう交渉することもあるだろう。医科系研究を行う大学や、医学部を擁する大学と企業間のライセンス契約においては、損害賠償額が過大になることが多いため、この条項は契約に欠かすことができないものである。

補償を契約に盛り込む際には、両者の間で駆け引きが行われる。例えば、大学は保障を無制限に認めてほしいと要求し、一方で企業は 500 万ドル以上の保障は認められないと要求するかもしれない。最終的には、補償内容とライセンス料との兼ね合いとなり、企業はライセンス料を増額して妥協を図る、といった一連の流れを経て契約内容が具体化されていくことになる。

²⁶⁹ <http://www.janu-s.co.jp/>

4. 研究成果物の権利の所属主体について

4.1. 所属元が不鮮明な権利

大学教員は所属研究機関を転々と異動しながらも、特定の研究テーマに沿って研究を行い、成果を生み出していく。ここで問題になるのが、教員が生み出した研究成果物、発明物や著作権が誰(もしくはどこの研究機関)に所属するのかということである。また、大学での研究成果物が開発されるまでの過程において、当該研究の代表を務める教員ただ一人だけではなく、様々な大学関係者が関わってき、講座に所属し、教員の指導を受けて研究を行う学生も当該教員の研究をサポートしているため、研究成果物に対して権利を有することになるなど、権利関係の問題を複雑化させている。さらに、教員や学生が他機関に異動して自らが関わった研究成果を元に改良研究を重ねることで他機関にも研究成果物が伝えられていくなど、この問題は大学内にとどまらない。このように、大学教員が生み出した研究成果物の著作権者を特定することは困難な場合がある。

4.2. 発明者の認定基準

発明者の認定基準について、米国では良いアイデアを出した者を発明者として認定している²⁷⁰が、その具体的な決定方法までは細かく定まっていない。

4.3. 関連性のある技術

大学で開発された技術が学内で公表・共有されるため、同じ大学内でも異なる研究室で関連性のある技術が生み出されることがある。A教授と技術移転契約を結んでいた企業であれば、その関連性を理由にB教授の持つ技術も移転契約の内容に含めたいと主張すると考えられる。外部に漏れてしまえば、他の企業に対する当該技術の優位性が失われてしまうことを考慮すると、当然の権利主張であると言える。そこで、このような事態に対応するため、大学は企業に配慮した形でこれらの関連性のある技術を移転契約すべき技術に含めることとしている。そのため、B教授の場合を含め学内で公表・共有している技術を用いて生み出した新たな技術は、関連する技術が移転契約の対象となる場合は同じく当該契約の対象になり得ることを、学内の技術移転契約ポリシーに含めるべきであると考えられる。

4.4. 権利の所属主体の明確化

「10 \$ 私に支払ってくれば、サンフランシスコにあるゴールデン・ゲート・ブリッジを売ってあげよう」というジョークがある。これは、ライセンス料が割安であるかどうかよりも、まず交換すべき権利が相手側にあるかどうかを確認しなければ、契約はまったく意味を成さないことを言うジョークである。大学が企業にライセンスする技術の中には、その技術が無体財産であるがゆえに、その所属が大学にあることが不確実な場合がある。この場合、大学が所有する全ての技術をライセンスすると大学が主張しても、企業はそれらの技術が確実に大学の正当な権利が担保されたもの

²⁷⁰ 具体的な発明者の認定方法については、平成18年度技術移転人材育成プログラム調査研究成果報告書 pages 66-84、313-329 を参照のこと。

であるかどうかを大学に保証してもらわないと納得できないと主張するかもしれない。そこで、できる限り権利関係を明確化しよう努めることが大学に求められる。

教員の異動に伴い、研究成果物の権利所属が不明確になるおそれがある。対策として、第一に技術移転契約を書面としてきちんと残しておくこと、そして大学事務局の人事部等で技術移転契約文書の写しを厳重に保管しておくことが挙げられる。教員に手渡された契約文書の本紙は紛失する可能性があるためである。また、契約文書には、発明物が大学に帰属することを明確に条項に盛り込まなければならない。契約文書の提出を失念している教員もいるため、大学事務局から積極的に問い合わせる契約文書を提出してもらうよう促すことは大切である。第二に、教員の異動があれば大学が企業に告知することが挙げられる。

また、新規採用される教員と雇用契約をむすぶ場合、大学は開発された技術の権利関係の所存について明確にしておく必要がある。例えば、本学の規程では職務発明により取得した特許は大学に所属することになっており、この内容を教員が了承した上で雇用契約が締結される。研究員にも、新技術の開発に関わった場合は教員と同様に権利を大学に譲渡することを求める契約を行う。発明に携わる研究者から、発生する権利を譲渡する合意を得ることで、大学発明の所有についての争いを未然に防ぐことができる。本学規程「知的財産ポリシー」においては、学生は、大学と雇用関係にはないので別途契約を結び、当該研究に関わる範囲内で職務発明規程を準用することができる²⁷¹。ただし、このようなことが可能なのは、職務発明の権利が大学に所属することとされているためである。4.3 の例でいえば、開発された技術が無条件で他の教員が結んだ技術移転契約に含まれることになり、B教授の研究に対するインセンティブを損なう可能性が考えられる。

5. インセンティブ・プログラム

一般的に、大学は優秀な教員には他機関へ異動せず研究を続けてほしいと考えるため、中にはインセンティブ・プログラムを設けている大学がある。その一つに、研究成果物の権利を教員が所有し、自由に行使してロイヤリティ収入を獲得できるような制度を設けた。大学によって教員の職務発明規程は異なるが、コロンビア大学やプリンストン大学をはじめ、多くの大学でこの制度が適用されている。教員が職務発明によってロイヤリティを得た場合、大学にも一定割合で収益が入る。大学によっては規程で通知義務が設けられており、職務発明によるロイヤリティを得た事実を研究者は大学に知らせなければならない。大学には教員の収入実績についての管理責任があるからである。

以上

【参考 Web】

- ・ 「国立大学法人奈良先端科学技術大学院大学 知的財産ポリシー」

²⁷¹ 本学産官学連携推進本部ホームページを参照のこと。

http://ipw.naist.jp/chizai/sankan_kisoku/01.html

- http://ipw.naist.jp/chizai/sankan_kisoku/01.html
- 「広島大学総合学部・数理情報科学セミナー」
 - <http://home.hiroshima-u.ac.jp/nkaoru/FreedomCapitalism.html>

はじめに

講義2日目の午後、「SOFTWARE LICENSING」という表題で Posz Law Group の特許弁護士である Cindy Nicholson より講義を受けた。この講義は、ソフトウェアライセンス契約全般における特徴や注意点を、大きな視点から解説したものである。まずはライセンス契約の基本の説明があり、次に契約を「既に存在するソフトウェアの移転契約」と「ソフトウェアの開発契約」の2つに分け、それぞれについての説明があった。このような講義は、ソフトウェアライセンス契約を初心から学ぶ上で大変有益なものであった。

<ポイント>

- ・ 契約を締結するにあたり、ライセンスポリシーを持つことが重要である。ライセンスポリシーを持つことによって、あらかじめ契約から派生するトラブルを予見・回避しやすくなる。
- ・ 契約に先立って、ソフトウェアの曖昧さを排除しておく。ソフトウェア自体にも多くの種類があり、また、ライセンス契約においてはライセンスされる権利にも様々なものがある。また、そのそれぞれが非常に複雑である。それを解決するには、それぞれの段階ではっきりと、一つ一つのポイントを明確にしていくことが重要である。

1. ライセンスポリシー (Computer Software License Policy)	176
1.1. はじめに	177
1.2. 何故公式な方針を持つておくのか	177
1.3. 曖昧さの回避	178
2. ソースコードのライセンス	261
2.1. ソースコードのライセンスとは	261
2.2. ソースコードのライセンスにおけるポイント	261
2.2.1. ライセンスされうる権利	261
2.2.2. 移転されうるもの	261
3. ソフトウェアの開発契約	262
3.1. ソフトウェアの開発契約とは	262
3.2. ソフトウェアの開発契約におけるポイント	262
4. 契約締結に当たっての注意点	263
5. 契約を有利に締結するためのポイント	263

1. ライセンスポリシー(Computer Software License Policy)

1.1. はじめに

Computer Software License Policyとは、ソフトウェアのライセンス契約を結ぶ際に持つておくべき方針の事を指す。方針の内容としては、大学と企業がどのように当該ソフトウェアを扱うのか、問題があればどういった対処をすべきなのかが含まれる。大学が企業にライセンスを行う際は、大学としての公式の方針を持つておくことが重要である。

1.2. 何故公式な方針を持つておくのか

公式な方針とは、大学と企業が当該ソフトウェアをどのように使用するかを定めたものである。これを明確にすることにより、ソフトウェアのコピーにまつわる問題を回避したり、問題が生じた際に大学を保護することができる。

具体的には、以下のような目的があげられる。

- ・ 大学が、コンピューターソフトウェアに適用される全ての州法や合衆国憲法に従っているということのアピールするため。
- ・ 大学におけるコンピューターのユーザーが、全てのコンピューターソフトウェアが、合衆国の著作権によって保護されていることを意識しているということのアピールするため。
- ・ 大学が所有・管理しているコンピューターシステムに、不法、もしくはライセンスされていないソフトウェアのコピーがインストールされるのを防ぐため。

また、このポリシーは、大学の部局、学部、職員、生徒全てに適用される。

1.3. 曖昧さの回避

ソフトウェアには様々な種類があり、その種類によってライセンスされるものやルールも異なる。ソフトウェアの種類を示す単語には様々なものがあるが、それらの定義づけをはっきりと行い、混乱のないようにしておくことが重要である。例えば、契約の中で取り扱われているソフトウェアがどの種類に該当し、何に注意が必要であり、そのためにはどのような規定が必要なのかなどを把握した上で、定義づけを行う必要がある。

以下は、講義中に例に挙げた用語である²⁷²。

- ・ Freeware...使用料を払うことなくライセンスの提供を受けることができるソフトウェア。配布することは許されるが、変更・修正を加えることはできず、ソースコードも得ることはできない。多くのフリーウェアは誰でも使用できるが、しばしば限定されたグループ(家庭での使用や教育現場での使用)のみに提供されることもある。
- ・ Free Software...ソースの形で配布されるもので、自由に変更や再配布ができるソフトウェア。ここでいう“free”は、使用者が作動させること、複製、配布、研究、改良を行うことが“自由”となるもので

²⁷² 森下の報告書「大学で開発されたプログラムの取扱いについて」を参照のこと。

あり、必ずしもソフトウェアの価格が無料であるとは限らない。

- ・ Open Source...”free software”のソースコードが公表されており、世界中で利用、変更、再利用が可能とされたソフトウェア。Open Source は free software であるが、free software が Open Source であるとは限らない。これを用いた開発の場合、使用により他人の権利を侵害しているのではないかという心配が不要である。
- ・ Public Domain...著作権を持たないソフトウェア。ただし、Public Domain だと信じて使用していても、実際は著作権が発生していたという事例がよくあるので、取り扱いには注意が必要である。
- ・ Shareware...当該ソフトウェアをユーザーが評価するための使用においてのみ、ライセンスが一時的に対価無しで提供されるようなソフトウェア。実質的には、このような一時的なライセンスは全て、定められた期間を過ぎると終了し、その後は標準のライセンスを購入しなければならない。

また、大学においては、適切にソフトウェアが使用されているかを判断するために、定期的なチェックを行う必要がある。具体的な方法としては、担当者が持っているソフトウェアを使用しているコンピューターのリストに基づき、全てのコンピューターをチェックすることなどが行われる。

2. ソースコードのライセンス

2.1. ソースコードのライセンスとは

大学がソースコードをライセンシーにライセンスする契約を指す。この場合、当該ソフトウェアは新たに開発されるのではない。すでに存在しているソフトウェアについて、そのソフトウェアのソースコードをライセンスすることになる。

2.2. ソースコードのライセンスにおけるポイント

ソースコードのライセンスにあたって、2つの重要な注意点がある。一つ目は、ライセンスされるのがどのような権利であるのか、二つ目は、何がライセンシーに渡されるのかということである。

2.2.1. ライセンスされうる権利

ソフトウェアには、もともと備わっている財産権がある。

- 著作権...再生産、派生物を作り出す、配布を行う
- 特許権...作成する、使用する、販売する、転送する
- サブライセンスを行う権利

上記のような権利のうち、どの権利をライセンスするのかを明確にしておくことが重要である。ライセンスされる権利によって、ライセンサーの活動範囲も左右されるからである。また、ライセンシーの権利を守るためにも必要不可欠である。

2.2.2. 移転されうるもの

- ソースコード
- 文書

■ オブジェクトコード

上記のものが移転される形態として一般的である。これらの内、またはその他に何が移転されるのかを明確にしておく必要がある。

参考として、以下に University of Texas のソースコードのライセンス契約書のうち、移転するものについて定められた項目を示す。²⁷³

3. DELIVERY.

University shall deliver to Licensee a master copy of the Software licensed hereunder in object code form suitable for reproduction, together with a copy of the Software in source code form. University shall deliver the foregoing in electronic files only.

3. ソフトウェアの開発契約

3.1. ソフトウェアの開発契約とは

開発者にオーダーメイドのソフトウェアを提供してもらう契約である。依頼者は通常、どのようなものをもって完成とするのかを詳細に示しておく必要がある。開発者は通常、始めからソフトウェアを作成するのではなく、既存のソフトウェアに変更・修正を行うことが多い。

3.2. ソフトウェアの開発契約におけるポイント

- 開発されたソフトウェアから派生する権利を誰が保持するのかを明確にする。
独占的な権利なのか、非独占的な権利なのかをも明確にする。通常、独占的な権利の方がロイヤリティは高くなる。
- 何を持って費用とするのかを明確にする。
カスタマイズを色々行いたいのであれば、当然コストも高くなる。
- 使用する分野を限定するのかを明確にする。
例えば、車のマーケットであるのか、トラックのマーケットであるのか、電車のマーケットであるのかという市場の面や、商業目的の開発なのかといった目的の面での限定を明確にする。
- マイルストーンと支払いの予定を明確にする。
この項目が最も問題となる部分である。マイルストーンとは主に支払いに絡む事項であり、どの程度まで開発が達成されると支払いが生じるのかを定めたものである。このようにマイルストーンを定めておくことは、ソフトウェアの開発契約においてはごく普通に行われている。
以下は、講義中に挙げられたマイルストーンを定めた例である。

1. Agreement executed	\$50,000
2. Licensee accept design	\$5,000
3. Licensee accept F.S	\$5,000
4. Licensee accept test protoco	\$5,000

²⁷³ <http://www.utsystem.edu/OGC/Intellectualproperty/contract/softsrce.htm>

- | | |
|---|-----------|
| 5. Licensee : Software passes test protocol → deliver source + exe. | \$150,000 |
| 6. Licensor : Software passes test protocol → deliver source + exe. | \$25,000 |

米国では、上記のように細かくマイルストーンを設けることは、珍しいことではない。それぞれの条項の中に更に細かな条項を設ける場合も多くある。どの程度まで細かく規定するかは、プロジェクトの大きさによっても変動する。

Q. 本学は共同研究を行う場合、最初に研究についての契約を締結し、ソフトウェアができた後にそのソフトウェアに関しての契約を締結しているが、この例のように、共同研究の契約の段階でソフトウェアについてのマイルストーンを設けるべきであろうか？

A. 最初に研究の契約を締結する際には、ソフトウェアについても規定を設けておく方がよい。しかし、ソフトウェアについての規定を別に設けることは特に問題にはならない。

- 所有権についての保証を設ける。

開発されたソフトウェアが、完成後誰に所有権が帰属するかをあらかじめ決めておくのが、後のトラブル回避になる。

4. 契約締結に当たっての注意点

契約を締結するに当たって、注意しなければいけない点の具体例を以下に示す。

- 「訴えてはいけない」という旨の保証は設けてはいけない。
- 「自分が著作権者である」ということを自らが保証してはいけない。これは、裁判所が認定する事項である。
- 満了になった特許を著作権に含んでいてはいけない。
- Non-Exclusive Licenses: implied to be non-transferable
- 使用の限定は明確に定めておく。

5. 契約を有利に締結するためのポイント

契約を、自らが有利になるように締結しようとするのは、双方にとって当然のことである。そのためには、いくつかの戦略的ポイントがある。以下に、具体例と共に、参考として University of Texas のソースコードのライセンス契約書のうち、該当する項目を示す。²⁷⁴

- 唯一の所有者であるという保証を得ること。

Ownership.

Except for the rights, if any of the Government of the United States, as set forth hereinbelow, University represents its belief that it is the owner of the entire right, title, and interest in and to Software, and that it has the sole right to grant licenses thereunder, and that it has not knowingly granted licenses thereunder to any other entity that would restrict rights granted hereunder except as

²⁷⁴ <http://www.utsystem.edu/OGC/Intellectualproperty/contract/softsrce.htm>

stated herein.

- ライセンスされているという状態をはっきりさせるために、マーキングを要求すること。マーキングについての規定を設けることが重要である。マーキングとは「Copyright (C) ●●. All rights reserved.」というような文言である。これを明記してもらうことにより、ソフトウェアの所有権が誰に帰属しているのかが一目でわかるようになる。

7. PROTECTION OF SOFTWARE.

Proprietary Notices. Licensee shall maintain and place on any copy of the Software which it reproduces, whether for internal use or for distribution to End Users, all such notices as are authorized and/or required hereunder. Licensee shall use the following notice, or such other reasonable notice as University shall from time to time require, on each copy of the Software. Such notice shall be loaded in the computer memory for use, display, or reproduction and shall be embedded in program source code and object code, in the video screen display, on the physical medium embodying the Software copy, and on any Documentation and sublicensee reference manuals:

Copyright©The University of Texas , 19 . All rights reserved.

This software and documentation constitute an unpublished work and contain valuable trade secrets and proprietary information belonging to University. None of the foregoing material may be copied, duplicated or disclosed without the express written permission of University. UNIVERSITY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES CONCERNING THIS SOFTWARE AND DOCUMENTATION, INCLUDING ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND/OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE, AND WARRANTIES OF PERFORMANCE, AND ANY WARRANTY THAT MIGHT OTHERWISE ARISE FROM COURSE OF DEALING OR USAGE OF TRADE. NO WARRANTY IS EITHER EXPRESS OR IMPLIED WITH RESPECT TO THE USE OF THE SOFTWARE OR DOCUMENTATION. Under no circumstances shall University be liable for incidental, special, indirect, direct or consequential damages or loss of profits, interruption of business, or related expenses which may arise from use of software or documentation, including but not limited to those resulting from defects in software and/or documentation, or loss or inaccuracy of data of any kind.

- 責任の限定についての規定を設ける。これを設けない限り、ソフトウェアから派生した問題が損害をもたらした場合に、ライセンサーから過度な補償を要求される可能性もある。

9.7 Limitation of Liability.

LICENSEE ACKNOWLEDGES AND AGREES THAT THE CONSIDERATION WHICH UNIVERSITY IS CHARGING HEREUNDER DOES NOT INCLUDE ANY CONSIDERATION FOR ASSUMPTION BY UNIVERSITY OF THE RISK OF LICENSEE'S CONSEQUENTIAL OR

INCIDENTAL DAMAGES WHICH MAY ARISE IN CONNECTION WITH LICENSEE'S USE OF THE SOFTWARE, DERIVATIVE PRODUCTS AND DOCUMENTATION. ACCORDINGLY, LICENSEE AGREES THAT UNIVERSITY SHALL NOT BE RESPONSIBLE TO LICENSEE FOR ANY LOSS-OF-PROFIT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE LICENSING OR USE OF THE SOFTWARE, DERIVATIVE PRODUCTS OR DOCUMENTATION. Any provision herein to the contrary notwithstanding, the maximum liability of University to any person, firm or corporation whatsoever arising out of or in the connection with any license, use or other employment of any Software delivered to Licensee hereunder, whether such liability arises from any claim based on breach or repudiation of contract, warranty, tort or otherwise, shall in no case exceed the actual price paid to University by Licensee for the Software whose license, use, or other employment gives rise to the liability. The essential purpose of this provision is to limit the potential liability of University arising out of this Agreement. The parties acknowledge that the limitations set forth in this Article 9 are integral to the amount of consideration levied in connection with the license of the Software, Derivative Products and Documentation and any services rendered hereunder and that, were University to assume any further liability other than as set forth herein, such consideration would of necessity be set substantially higher

- 破産状態に陥ったときに契約を終了する権利を設ける
- Consider Alternative Dispute Resolution

6. まとめ

ソフトウェアは、ソフトウェア自体にも多くの種類があり、また、ライセンス契約においてはライセンスされる権利にも様々なものがある。また、そのそれぞれが非常に複雑である。開発の契約においても、マイルストーンの示し方等、複雑なポイントが多い。このように、ソフトウェアをめぐる契約は、どれを取ってもとてもややこしくなりがちである。それを解決するには、それぞれの段階ではっきりと、一つ一つのポイントを明確にしていくほかはない。

また、この複雑さは時として不利な契約を締結してしまう事態を招くことになる。この事態を避けるために、あらかじめライセンスポリシーを持つておくことが重要である。

講義全般を通して Cindy が繰り返していたのは、ややこしいと思われるものは、全て明確に把握しておくということであった。しかし、明確に把握しておくにはソフトウェア事態についてはもちろんであるが、さらに契約についても知識を多く備えておく必要があると強く感じた。

以上

はじめに

ソフトウェアライセンス契約締結に至る交渉過程についての具体的理解を図るため、HUNTON & WILLIAMS のパートナー弁護士 Tyler Maddry 氏²⁷⁵により「Software License Agreement」の題で契約交渉上重要と思えるポイントを紹介していただいたので、ここで報告を行う。

<ポイント>

- ・ 最も重要なことは、ソフトウェア<著作物>の技術がどんなものであるかというのを詳細に規定し、どの部分をライセンスするか詳細に契約書の中で定義することである。例えば、ソフトウェアの名前、バージョン等を明確に記載し、誤解のないようにする必要がある。
- ・ 各契約項目において、重要な争点となる部分につき、契約当事者で誤解のないように契約交渉を行う。
- ・ 今後の交流も考え互いが満足できるような関係(WIN-WIN の関係)を構築することを契約交渉の心構えとする。

目次

1. ソフトウェアライセンス契約	267
2. ソフトウェアライセンス契約の契約重要事項	268
2.1. はじめに	268
2.2. ソフトウェア<著作物>についての定義	268
2.3. GRANT OF LICENSE (使用許諾、マニュアル等の作成)	268
2.3.1. 使用者の範囲	268
2.3.2. 使用の制限	268
2.3.3. DOCUMENTATION (ユーザーマニュアルなど)	269
2.4. LICENSE FEES AND PAYMENT (ライセンス料と支払い方法)	269
2.5. WARRANTIES (保証)	269
2.5.1. LIMITED WARRANTIES (保証の制限)	270
2.6. TERMINATION (契約期間及び解除)	270

²⁷⁵ <http://www.hunton.com/bios/bio.aspx?id=15573&tab=0013>

2.7. DELIVERY(引渡し)	270
2.7.1. ACCEPTANCE CRITERIA(受領許可基準)	270
2.8. INDEMNIFICATION(補償)	270
2.9. ソースコードエスクロウ	271
2.10. その他	271
3. まとめ	271

1. ソフトウェアライセンス契約

ライセンス契約とは、Licensor(ライセンサー)と Licensee(ライセンシー)の間で結ばれる契約である。ライセンス契約により、ライセンサーはライセンシーに契約による約束のもと、一定の実施・使用権を承認する。つまり大学と企業の場合を考えれば、大学が開発した技術を企業が活用するといったケースである。

ソフトウェアライセンス契約も、二つの機関の合意であり、契約によって義務が生じ、その義務が実行されなければ、その不履行に対する救済を(相手を訴えることで)裁判を通じて受けるという点では、一般的な契約となんら変わるものではない。

下に示すのは University of Texas の HP²⁷⁶に掲載しているソフトウェアライセンスの雛形²⁷⁷の契約項目及び本学が契約しているライセンス契約項目から、およそ以下の項目で構成されると思われる。

- A) Preamble 前文(契約の目的)
- B) RECITALS リサイタル条項(ソフトウェア<著作物>についての定義)
- C) DEFINITIONS.(契約で用いられる用語の定義)
- D) GRANT OF LICENSE(使用許諾、マニュアル等の作成)
- E) LICENSE FEES AND PAYMENT(ライセンス料と支払い方法)
- F) WARRANTIES(保証)
- G) TERMINATION(契約期間及び解除)
- H) DELIVERY(引渡し、納入)
- I) CONFIDENTIALITY(秘密保持)
- J) NDEMNIFICATION(補償、免責)
- K) GOVERNING LAW(準拠法)
- L) NONASSIGNABILITY(譲渡禁止)
- M) NOTICES.(通知方法)
- N) MISCELLANEOUS(その他)

²⁷⁶ <http://www.utsystem.edu/about/>

²⁷⁷ <http://www.utsystem.edu/OGC/IntellectualProperty/contract/softsrce.htm>

2. ソフトウェアライセンス契約の契約重要事項

以下については、ソフトウェアライセンス契約において Tyler Maddry 氏が講義で述べた重要な契約条項について事項である。

2.1. はじめに

契約当事者は、契約によって発生する権利・義務を契約書に忠実に反映させるために、上記にあげた契約項目について、あらゆることを想定して契約交渉を行う必要がある。

2.2. ソフトウェア<著作物>についての定義

知的財産の契約では、その技術がどんなものであるかというのを詳細に規定する必要がある、またどの部分をライセンスするか等、詳細の定義が必要である。例えば、ソフトウェアの名前、バージョン等を明確に記載し、誤解のないようにする必要がある。

ライセンシー側は、特にソフトウェアの機能、必要動作環境、互換性などについて考慮する必要がある。

Q. いままでの例で権利の定義があいまいで誤解が生じた事例は？

A. ある製品の特許権のライセンスの実施許諾を、その製品自体をライセンスできたと勘違いするようなケースがあった。

2.3. GRANT OF LICENSE (使用許諾、マニュアル等の作成)

ソフトウェア(著作物)について、著作物自体を譲渡することは稀であり、一定の条件(制限)に基づいて使用を許諾する。従来はソースコードでなくオブジェクトコードを使用許諾するが、大学の場合はソフトウェアの技術が初段階でのソフトウェアを配布し、企業に改変を委ねることが多いため、ソースコードを配布するケースも多い。

2.3.1. 使用者の範囲

ライセンスされたソフトウェアの使用できる対象者の範囲を明確にする必要がある。ライセンシーの雇用者のみであるのか、支社や子会社の雇用者まで認めるのか、派遣会社の職員についてはどうかなど、明確に規定する必要がある。

またすべての従業員に対して使用を認めるのか、人数を規定するのか、登録者のみ(ID、パスワードを付与)にするのか、インストールできるコンピューターステーションの数を規定するのか等についても考慮する必要がある。

Q. 契約書に明記されていなければ、通常、使用者の範囲はどう解釈されると思われるか。

A. ライセンシーの雇用者のみである(支社や子会社は含まない)。

2.3.2. 使用の制限

ソフトウェアは複製が容易なので、ライセンサーはどこまでその権利を許諾するのかにつ

いて明記する必要がある。企業内のみ、アカデミックユースのみ等で使用を許諾するのか、複製を特定のサーバーのみに限るのであるか等について考慮する必要がある。また使用する場合にライセンサーの著作権を明示することを条件にする場合も多い。二次的著作物を認めるのかについても考慮する必要があるが、当然のごとく著作権はライセンサーが持ちたがる。しかしながら、ライセンサーが十分に実践可能な権利をライセンシーに対して行使可能である場合、ある程度の譲歩が必要である。また、たとえばライセンシーが modification(改変)に対しての対価を支払っている場合は、ライセンシーに改変物について所有権の主張を認めることもある。リバースエンジニアリングを禁止するなどの禁止事項として契約に盛り込む形もある。

2.3.3. DOCUMENTATION²⁷⁸(ユーザーマニュアルなど)

- Q. 日本では企業と違い、マニュアル等作るのに余計な予算がかかる or 時間がかかると思われるので、大学ではマニュアルの作成などについては、契約の中に含まれていないように思われるが、米国の大学ではどの程度 Documentation 化されていると思うか。
- A. ソフトウェアが十分に開発されている場合については、ユーザーマニュアルがある場合があるが、大学での多くの技術は初段階である場合が多いのでマニュアル等を作成させるケースは少ない。マニュアル等をライセンシーが求めるのであれば契約に盛り込むよう交渉する必要がある。

2.4. LICENSE FEES AND PAYMENT(ライセンス料と支払い方法)

その権利の価値に加えて、使用者の範囲、使用の制限等の条件に応じてライセンス料を調整する。また milestone(節目に置く目標)を一定時期に設けて、それらの目標の達成後何日以内に支払うなどの文言が契約に記載される場合もある。

2.5. WARRANTIES(保証)

契約期間中、ソフトウェアにバグが発見された場合など修正を行うなどの保証事項を盛り込む。この時、保証はソフトウェアのどのバージョンまで行うかをはっきりさせる必要がある。保証サービスの度合いは、ライセンシーがライセンサーに modify(カスタマイズ)を依頼した際に支払う経費、ヘルプデスクの設置費用、保守のために職員を派遣する出張旅費などに応じて調整される。

当初契約を更新する際に、当初契約期間でかかった実際の保守経費をもとに、更新契約書に年間あたり何パーセントを保守費用にするかを決めて、契約書に盛り込む場合もある。

²⁷⁸ University of Texas の HP に掲載しているソフトウェアライセンスの雛形には以下のように定義している。1.3 “Documentation” shall mean all manuals, user documentation, and other related materials pertaining to the Software which are furnished to Licensee by University in connection with the Software.

企業が開発した銀行や証券会社で運用しているソフトウェアの場合などは、電話サービス、ヘルプデスク、オンサイトでのヘルプなどを保証しているが、大学ではあまり当てはまらない事項である。

2.5.1. LIMITED WARRANTIES (保証の制限)

引き渡し後ある期間(90 日など)の決められた期間に、Documentation(マニュアルなど)にそってインストールが行われ、ソフトウェアが十分に機能するなら、その後の保証は免除するなど、保証について制限するのが通常である。交渉事項としては、ライセンサーのサポートサービス(インストールやメンテナンス)、第三者の特許を侵していないかなどの調査、ソフトウェアがウイルスに汚染されていないか、特定された当初の期間にいくら保守に費用がかかるか、などがポイントとなる。

2.6. TERMINATION(契約期間及び解除)

期間を定めず特に問題が発生しない場合、自動更新となる永久の形の契約(perpetual agreement)もあるが、通常は期間を決めて契約するのが通常である。その技術の商業的な価値にもよるが、ライセンシー(技術を求める側)の方が通常、立場の弱い場合が多いため、ライセンスの継続を求める場合、たとえば契約期間が5年と決まっている場合、契約を終了させないために、余裕を持って(契約の終了する1年前には)更新契約交渉を開始する必要がある。

2.7. DELIVERY(引渡し)

2.7.1. ACCEPTANCE CRITERIA(受領許可基準)

ライセンサーからライセンシーへの引渡しをいつするかについて、基準を設ける必要がある。ソフトウェア引渡し後 30 日を許可日とするなどの文言が考えられるが、ライセンシーにとって、ライセンスされたソフトウェアが正常に作動するか、どのように動くか評価する期間がほしいため、交渉事項になる。ライセンシーは、インストールテスト、互換性のテスト、API テスティングなどのテストに失敗すれば、refund や契約終結もできる権利を契約に盛り込むように働きかける。

2.8. INDEMNIFICATION(補償)

ソフトウェアが正常に作動しない²⁷⁹、ソフトウェアによってウイルスに感染するなど、ソフトライセンシーに訴えられてということになった場合のために補償事項を設ける。ライセンサーの補償が無制限であれば、リスクがあまりに大きすぎて契約できない(直接被害や二次被害による損害を考えると無制限に保障の義務が生ずる。)ため、可能性のある大きなリスクについて互いに想定を行い、その負担を軽減する必要がある。(例えば、ロイヤリティの 12 か月分を支払う。直接の被害

²⁷⁹ バグはソフトウェア開発には不可避なもので、裁判所は「バグ=瑕疵」とは考えていない。バグと瑕疵を分ける基準は裁判例を見ても抽象的な基準しかないが、そのバグが契約の内容の義務履行を達成することができないなどの程度が高いものについては瑕疵が認められる可能性があり、すべてのバグ・不具合が損害賠償請求の問題になるわけではないことを認識することが重要である。北岡弘章 『SE のための法律入門』 日経 BP 社 page 153

について補償を行うが、二次被害などについては支払い免除など)。

また、補償を行う範囲や条件を定義する必要がある。知的財産の種類、場所(国内、国外)、ライセンサーの許可なしに改変を行った場合、ライセンス以外について権利を行使したり、マニュアルにそぐわない使用をした場合など、想定できるものを文言に盛り込む必要がある。

2.9. ソースコードエスクロウ

ライセンサーがあらかじめ第三者にソフトウェアや関連物を供託しておく。ライセンサーは新しいバージョンや改変を行うたびにエスクロー(第三者)に供託する義務を通常負う。ライセンサーが Release condition(破産をした場合権利を手放す条件)にソフトウェアの所有権などをライセンサーが権利を引き続き継続できるように契約しておく。

2.10. その他

CONFIDENTIALITY(秘密保持)、NONASSIGNABILITY(譲渡禁止)、Force Majeure(天災等)、HEADINGS(表題)についても重要な契約項目として紹介されたが、詳細の説明は時間の関係もあり省略された。

3. まとめ

ソフトウェアライセンス契約事項の中で、注意しているポイントについて講義が行われたが、何をライセンスするのか(どんな知的財産権の実施許諾権を与えるのか)について、ライセンサー、ラインセンサーとも明確に理解し、契約に定義する必要があるが最も重要である。また、ソフトウェアライセンス契約は、Confidential(部外秘)なものが多いため多くの契約書を手に入れるわけではないが、すでに契約されている規範となる良い契約書をまず参考にし、お互いの義務と権利が明確になるような契約をすべきである。

以上

【参考文献】

- ・ 北岡弘章 『SEのための法律入門』 日経 BP 社(2005)

【参考 Web】

- ・ <http://www.hunton.com/bios/bio.aspx?id=15573&tab=0013>
- ・ <http://www.utsystem.edu/about>
- ・ <http://www.utsystem.edu/OGC/IntellectualProperty/contract/softsrce.htm>

はじめに

2007年10月24日(水)にBELL, BOYD & LLOYD LLP²⁸⁰の弁護士であるJeremy H. Gottschalk氏より「Top Five Issues to Consider in Software Licensing」の題で講義を受けたので内容を整理、一部補足し報告する。

<ポイント>

- ・ ソフトウェアは、その内容を少し改変しただけで、名称やバージョンが変わることがあるので、どのソフトウェアをライセンスするのか、また、改変したソフトウェアを含むのか、含まないのかということの詳細にする必要がある。
- ・ 英文契約書では、通常の英語の意味とは異なった意味で用語を使用することが多いので、特定の意味を持つ用語には、注意する必要がある。
- ・ ライセンシーが、ソフトウェアを使用し、損害が発生した場合の責任については、詳細まで決定していなければ、多大な損害賠償を支払わなければならない可能性があるため、その内容には十分注意する必要がある。
- ・ ソフトウェアライセンス契約において、「エスクローサービス」とは、ライセンサーが不測の事態に陥ったときに、第三者によって、ライセンシーに「ソースコード」を公開するサービスのことである。

目次

1. ソフトウェアライセンス契約とは？	273
2. 実施許諾(License Grant)	273
2.1. 何をライセンスするのか？	273
2.2. 「含まれるもの」と「含まれないもの」	274
2.2.1. 説明書の有無	274
2.2.2. Future Release とアップデート	274
2.3. 範囲の特定	275
3. 契約上注意すべき用語	275
3.1. ライセンスの種類についての表現	275

²⁸⁰ www.bellboyd.com

3.2.	「努力義務」についての表現 (Best Efforts vs. Reasonable Efforts)	276
3.3.	使用目的についての表現	276
3.4.	取消しについての表現	277
3.5.	譲渡についての表現	277
3.6.	「権利、権限及び利益(Right, Title and Interest)」とは	278
3.7.	ローヤルティフリーとは	278
3.8.	Shall vs. May	278
4.	責任と補償の制限 (Limitation of Liability and Indemnification)	278
4.1.	責任制限(Limitation of Liability)	278
4.2.	損害の種類	278
4.3.	責任条項の表現方法	279
5.	保証(Warranties)	279
5.1	保証の種類	280
5.1.1.	明示的保証	280
5.1.2.	黙示的保証	280
5.2.	保証条項の表現方法	280
6.	表明(Representation)と約款(Covenants)	280
6.1.	表明	280
6.2.	約款	280
7.	エスクローサービスについて	281
8.	まとめ	281

1. ソフトウェアライセンス契約とは？

ソフトウェアライセンス契約とは、ソフトウェアの著作権者(ライセンサー)から、ライセンシーが、そのソフトウェアの使用許諾を受ける場合に行うものである。「どんなソフトウェア」を「どのような目的」で、「誰」に、その実施を許可するのか(実施許諾)ということが中心となる契約である。また、ライセンシーへ損害が発生した場合の責任や保証についても契約内容に含まれる。

このレポートでは、ソフトウェアライセンス契約の特徴から、最初に、実施許諾について、どのような項目を記載すべきかを述べるとともに、契約書全般に使用される文言の意味や注意点等、また、契約のもっとも重要な部分といえる責任と保証をについてまとめる。最後に、ソフトウェアライセンス契約によく見られる「エスクローサービス」についても触れる。

2. 実施許諾(License Grant)

2.1. 何をライセンスするのか？

実施許諾とは、ライセンサーが、ライセンシーにそのソフトウェアを使用、複製、派生物の作成等の実施を許可することである。まず、ソフトウェアそのものについては、「ソフトウェアの名称

(Title of the software product)」、「ソフトウェアのバージョン (Version of the software product)」に注意する必要がある。ソフトウェアの場合、名称が類似したもの (ex.「ABC ソフトウェア '90」と「ABC ソフトウェア '93」の違い) や、バージョンが異なるもの (ex.「ABC ソフトウェア '90ver.5.2.1」と「ABC ソフトウェア '90ver.5.2.2」の違い) が多数存在することがあるので、ソフトウェアの名称とバージョンを正確に記載しない場合には、ライセンシーは、本当にライセンスしたいソフトウェアをライセンスできない可能性がある。

ライセンサーが、ライセンシーにソフトウェアの改変を許可する場合、「ソースコード (Source code)」の使用も認める必要があると考えられる。市販されているソフトウェアのほとんどは、この「ソースコード」は提供されておらず、「オブジェクトコード (Object code)」と呼ばれる人間が読むことのできないコードのみで形成されている。「ソースコード」は人間が理解できる言語で書かれているプログラムであるため、プログラムのアイデアそのものであるといえる。よって、「ソースコード」を公開するときは、そのソフトウェアの派生物等の権利にも注意する必要がある。

また、ライセンスが、「期限付 (term)」か、「無期限 (in perpetuity)」かについても定義する必要がある。

Q. 大学で開発されたソフトウェアは未完成のものが多く、ソフトウェアを名称・バージョンで特定できない場合があるが、どのようにすればよいか？

A. その場合には、ライセンサーは、ライセンスするソフトウェアの機能 (function) そのものに、名称をつけ、その機能の具体的な内容を記載することにより、ライセンスするソフトウェアを特定することができると考えられる。

2.2. 「含まれるもの」と「含まれないもの」

ソフトウェアライセンス契約においては、何をライセンスするかに加え、説明書 (Documentation)、将来的に開発される同種類のソフトウェア (Future Release) の実施許諾、ソフトウェアのアップデートについても契約に含まれるのか、含まれないのかという点を明確にすることが望ましい。特に以下のような問題点が考えられるので、注意するほうがよい。

2.2.1. 説明書の有無

ライセンシーは、英語で書かれているソフトウェアの取扱説明書が含まれているかだけでなく、そのソフトウェアを販売目的で契約する場合には、そのソフトウェアを販売したい国の言語の説明書も含まれるかどうかという点についても明確にするほうがよい。明確にしていけない場合、ライセンシー自身が、その国の言語での説明書を作成する必要となることがある。

2.2.2. Future Release とアップデート

ソフトウェアは、一般的に1つのソフトウェアを大幅に改変して、何度も販売することがある (ex.「ABC ソフトウェア'90」を販売した数年後に内容を充実させて、「ABC ソフトウェア'93」を販売

する等²⁸¹)。この場合、ライセンサーは、将来の改訂版のソフトウェアについて、契約に「改訂版のソフトウェアの実施については、この契約には含まない。」と記載しておかなければ、改訂版の使用も認めることとなる可能性がある。

また、ソフトウェアは、大幅に改変するのではなく、プログラムの一部を改変し、修正や、新しい機能を付け加えることがある。もととなるプログラムの約60-80%の内容が、新しいソフトウェアに残っている場合は、アップデートと呼ばれている。

どちらの場合も、それら改変されたソフトウェアの実施許諾をライセンス契約に「含む」か「含まない」について、明確にする必要がある。

2.3. 範囲の特定

一般的にライセンス契約を行う場合、その契約の影響が、どの範囲にまでおよぶかという点に注意する必要がある、ソフトウェアライセンス契約の場合においても同様である。

ソフトウェアライセンス契約の場合、そのライセンスの適用範囲を明確にしていない場合、数多くの人とそのソフトウェアを使用する可能性がある。よって、ユーザー(人)、テリトリー(地域)について、詳細に記載するとともに、必要に応じて、ソフトウェアの使用方法も特定することが望ましい。以下にそれぞれの特徴をまとめる。

特定するもの	特 徴
ユーザー	誰がソフトウェアを使用できるのかということである。具体的な表現は「ライセンシーである企業全体」、「コンピューターxx台」、「企業の中の限られた部署」等である。
テリトリー	ソフトウェアのライセンスがどの地域において有効かということに記載することである。具体的な表現は、「日本でのみ使用することができる。」等である。
使用方法	「導入評価にしか使用できない。」、「商品開発に使用する。」等の表現を用いて、使用方法を特定する。

3. 契約上注意すべき用語

3.1. ライセンスの種類についての表現

ライセンスは、ライセンシーを限定するかどうかまた、ライセンサーのソフトウェアの使用制限により、主に以下の3つの種類に分けられる。

- ・ 単独ライセンス(Sole License)

この場合、ライセンサーは1つのライセンシーのみとしか契約を結ぶことができない。しかし、その使用については、両当事者が可能である。つまり、ソフトウェアライセンス契約においては、お互いが、ソフトウェアを使用することができる。

²⁸¹ 2.1 で述べた類似したソフトウェアの名称は、もとのソフトウェアの改訂版に付けられることがある。

- ・ 独占ライセンス(Exclusive License)

この場合、単独ライセンス同様、ライセンサーは、1つのライセンシーのみとしか契約を結ぶことができない。さらに、ライセンシーにしかその使用を認めないというものである。つまり、ソフトウェアライセンス契約においては、ライセンサーは契約が有効である期間中、通常ソフトウェアを使用できないのである。

- ・ 非独占ライセンス(Nonexclusive License)

通常の実施権であり、ライセンサーが契約できるライセンシーの数に制限はなく、その使用についても、両当事者が可能である。つまり、ソフトウェアライセンス契約においては、お互いがソフトウェアを使用することができる。

3.2. 「努力義務」についての表現 (Best Efforts vs. Reasonable Efforts)

日本語で「最善の努力」というと、「取り敢えず一応努力するだけはしてきて、だめならしょうがないというような程度の、できるだけ努力」というような意味を想像するかもしれない²⁸²。

しかし、英米で「Best Efforts (最善の努力)」という表現を使用する場合には、大学全体または会社全体で、全力を尽くすという意味になる。よって、提示された契約書に「Best Efforts」が入っている場合には、当事者は、「Reasonable Efforts (可能な範囲の努力)」に置き換えたほうがよい。また、企業の場合、「Commercially Reasonable Efforts」と用いて、「同程度の市場性を持った自社品に注力する努力と同程度の努力」とより明確に提示する²⁸³こともできる。

3.3. 使用目的についての表現

ライセンシーにとって、ライセンスしたソフトウェアの使用目的は様々である。「2.3 使用範囲」でもソフトウェアの使用方法について、少し述べたが、商用目的で使用する場合と、ライセンシーの企業でのみ使用する場合には、契約の対価も異なってくることが多いので、ソフトウェアの使用目的は、明確にすることが望ましい。以下に主要な使用目的についてまとめる。

目的の種類	特 徴
商用目的 (Commercial)	ライセンシーが、ソフトウェアを使用して、販売等から利益をあげることを目的とする場合に用いる。通常は、ライセンシーがそのソフトウェア又はソフトウェアを使用した商品によって税金の支払い義務が発生するかどうかにより、商用目的であると判断できる
非商用目的 (Noncommercial)	商用目的とは対照的に、ライセンシーが、ライセンスしたソフトウェアを販売目的等には使用しない場合に用いる。つまり、ライセンシーが、そのソフトウェ

²⁸² 原秋彦 『ビジネス契約書の起案・検討のしかた』 商事法務 (2002)

²⁸³ 医薬ライセンス研究所 <http://www.pharmalicensing.jp/new/2005/09/iezpoe.html>

	アから直接的に利益を得ない場合に用いる。
内部使用目的 (Internal)	ライセンシーが、ソフトウェアを内部のみで使用する場合である。例えば、会計処理ソフト等を経理目的のみに使用する場合などにこの表現を用いる。 非商用目的と異なる点は、ライセンサーが、そのソフトウェアを開発途中 ²⁸⁴ である場合、又は、ライセンシーが、ソフトウェアを使用して開発を行いたい場合(将来の商用使用の可能性を含む。)には、内部使用目的とすることができる。
学術目的 (Academic)	大学等の学術機関が、教育、研究等の非商用目的で使用する場合に用いる。

3.4. 取消しについての表現

ライセンサー側から契約を取消すことが可能な契約にしたい場合は、「取消し可能(Revocable)」であることを明記する必要がある。

逆に、提示された契約書に、「取消し不可能(Irrevocable)」とある場合には、いかなる場合でも、ライセンサー側からライセンシーに契約の取消しを求めることができないという点に注意する。

3.5. 譲渡についての表現

ライセンシーが、さらに他の団体とライセンスできるか、又は著作権を譲渡できるかという表現には、以下のような用語を用いて説明する必要がある。

- ・ 譲渡不可能(Non-transferable)

通常ソフトウェアライセンス契約は、そのソフトウェアに関する著作権をライセンサー側に残したまま、ライセンシーにその使用を認める²⁸⁵が、この場合、ライセンサーは、ライセンシーがソフトウェアに関する著作権等の権利を第三者に移転することまでは決定していないと考えられる。そこで、ライセンサーは、ライセンシーと他の団体がさらにライセンスできないことを明確にする場合、「譲渡不可能」であることを明確にすることが望ましい。

- ・ 再使用許諾(Sub-license)

前述したように、通常のソフトウェアライセンス契約において、ライセンサーは著作権そのものを保持しているが、ライセンシーが他の機関とさらにライセンス契約を結ぶことまでは禁止していない。このため、ライセンシーがさらにライセンスすることを認める/認めない場合は、それぞれ、

²⁸⁴ 通常開発途中のソフトウェアを外部団体へライセンスすることは、アイデアの漏洩につながる可能性があるため、あまり行わない。しかし、ライセンサーが開発途中のソフトウェアを他団体で試用したい場合は、限定したライセンシーに、内部使用目的のみにそのソフトウェアをライセンスすることで、アイデアの漏洩を最小限にとどめることが可能である。山本孝夫『知的財産・著作権のライセンス契約入門』三省堂(1998)

²⁸⁵ 前掲、『知的財産・著作権のライセンス契約入門』

再使用許諾できる/できないことを明記する必要がある。

3.6. 「権利、権限及び利益(Right, Title and Interest)」とは

ライセンス契約とは、著作権そのものを譲渡するものではなく、実施を許可するものである。よって、全ての権利が著作者に属するといったときに、この3つの単語を合わせて表現することができる。

3.7. ローヤルティフリーとは

ライセンシーが、ライセンスしたソフトウェアから得られた利益をライセンサーに還元しない場合には、「Royalty-free」や、「Fully-paid」という用語で表現する。2つの用語の意味は類似しているが、「Royalty-free」とは、利益の還元が必要なく、「Fully-paid」とは、ライセンス料に利益分も含んでいることである。

3.8. Shall vs. May

ソフトウェアライセンス契約においても、ライセンサーまたはライセンシーになにか義務を課したいときには、「Shall」を使用する。また、「xxできる」という表現には、「May」を使用する。つまり、契約書において、「Shall」は「Must」の意味がある。特に支払いの事項等について、「May」を使用すると、支払いを受けられない可能性があるので、「Shall」を使用するほうがよい。

4. 責任と補償の制限 (Limitation of Liability and Indemnification)

4.1. 責任制限(Limitation of Liability)

責任に関しての条項は、契約においてもっとも重要な条項の一つである。ライセンシーが、ライセンスしたソフトウェアから損害が発生した場合に、ライセンサーはどこまで責任を負う必要があるかについて記載する条項であり、「xxの損害についての責任は、xxまでしか行わない。」と一般的に表現され、損害賠償の額で表現される場合が多い。ソフトウェアライセンス契約の場合、「ソフトウェアが動作しない。」、「サーバーにインストールできない。」、「インストールしたソフトウェアにバグが発生する。」等の問題に対して、ライセンサーが、どれだけライセンシーに対して責任を負う必要があるかというものである。

4.2. 損害の種類

実際に起こりうる損害は、大まかに2種類に分けられる。一つは、「直接的損害(direct damages)」であり、もう一つは、「間接的損害(indirect damages)」である。

ソフトウェアライセンス契約の場合、直接的損害とは、ライセンシーが、ソフトウェアを“普通(natural and usual)”に使用した結果、起こる損害のことである。ソフトウェアライセンス契約の場合、ソフトウェアをインストールしたときに、他のソフトウェアに障害が起こる等の損害が考えられる。

間接的損害(indirect damages)とは、ライセンシーがソフトウェアを使用することが原因で障害がおこり、さらに、その障害がほかのものにも影響を及ぼすことである。

たとえば、サーバーにソフトウェアをアップロードし、そのサーバーを使用して電子メールを送ったときに、電子メールを送られた先のコンピューターに何か障害が起きること等である。

4.3. 責任条項の表現方法

通常責任に関する条項は、すべて大文字(CAPITAL)で契約書の最後に書かれており、契約書の中でも目立たせる必要がある。たとえば、「何も補償しない。」というようなライセンシーに不利な条項を小さく書いた場合、ライセンサーが責任に関することを隠していると考えられ、免責条項が無効になる可能性がある。

特に、オープンソースライセンス等で、ソフトウェアを無償で提供する場合が多く、どのような損害に対してもライセンサーは責任を負いたくないし、一方的にホームページ等で公開するので、ライセンシー側の意向をライセンス時に反映する必要はない(ライセンシーは、そのライセンスが気に入らなければ、使用しなければよい。)。よって、「どのような損害についても責任を負わない」ということを明確に表現するほうがよい。

また、ライセンシーは、ライセンスしたソフトウェアによる損害から、訴訟が起こり、ライセンシーが勝訴する場合を想定して、「どれだけの賠償金を勝ち取ることができるのか(通常、責任は、損害の対価で支払われる。)」、又は「ライセンス料をいくら削減することができるのか」ということを具体的に記載するほうがよい。たとえば、「サーバーが機能しなくなった場合は、5,000 ドル請求する。」といったようなものである。

なお、このような損倍賠償内容を契約書に記載している場合でも、ライセンシー側に損害が起こった場合には、裁判所に「ライセンサーはxxxという損害に対して、xxxドル支払う必要がある。」と確定されないと、ライセンシーは賠償金を受け取ることができない場合がある。

特に、ライセンサーが、ソフトウェアを販売する場合、ライセンシーにソフトウェアを購入してもらうために、どんなに責任を手厚くするからといって、莫大な賠償金は支払いたくないものである。一般的に、ライセンス契約で得る収入以上の責任は負わないように、下記のような表現例を使って、賠償額を制限する。

表現例:「Each party's liability under this agreement shall be limited to the amount of fees paid hereunder(この契約書におけるそれぞれの責任は、以下に規定する支払い額を限界とする。)」

また、ソフトウェアライセンス契約では、バグ等の何度も起こり得る損害に対して、何回までも修正する等の表現を用いて、ライセンサーの責任を制限することがある。

5. 保証(Warranties)

保証に関する条項は、責任に関する条項と並び、契約において、もっとも重要な条項の一つである。ライセンサーが何かについて保証した場合、少しでもその内容から違反すると、莫大な損害賠償を支払う可能性がある。特に、ライセンサーが、ソフトウェアを販売する契約である場合、

又はライセンシーが商用目的でそのソフトウェアを使用する場合には、ライセンサーが何を保証するのかということに、両当事者とも気をつけなければならない。

5.1 保証の種類

5.1.1. 明示的保証

明示的保証とは、基本的に、契約書に規定されている保証である。したがって、契約両当事者間の合意により、どのようなことでも契約書に規定することが可能であり、「契約保証」とも呼ばれる。

また、その商品の性能、品質、安全性などの事実についての説明、確言、約束、あるいは見本がその取引の基礎となっている場合に、これらの説明、確言、約束や見本どおりの品質、安全性を有することの保証も明示的保証という。

5.1.2. 黙示的保証

黙示的保証とは、契約書に明記されていなくても、両契約当事者が契約関係である場合、買い主が当該商品の目的を売主に告げることを条件として、法により義務付けられている保証であり、「法定保証」ともよばれる。

5.2. 保証条項の表現方法

ライセンサーは、原則として、できるかぎり保証する事項を減らしたいため、いかなる明示的保証、暗示的保証も契約書において、まず否定する。しかし、ライセンシー側は、ソフトウェアの様々な保証を望む場合が多いので、通常ソフトウェアをまったく保証しないことは不可能であるといえる。そこで、ライセンサーは、ソフトウェアの性能、品質等で保証できる部分を明示的に保証する。そして、特に黙示的保証を負わないように注意する必要がある。特に否定したほうがよい保証内容としては、市場性の暗示的保証、特別な使用目的での適合性についての暗示的保証、ライセンスしたソフトウェアがライセンシーの目的とあっているかという保証、ソフトウェアの動作に不具合がないという保証などの黙示的保証があげられる。

6. 表明(Representation)と約款(Covenants)

6.1. 表明

表明とは、何かを定義する表現である。前述したようなソフトウェアの機能を保証するのではなく、単に「このソフトウェアには、xxといった機能がある」ということを表現したい場合、その機能について、「保証」ではなく、「表明」するほうが望ましいといえる。

6.2. 約款

約款とは、「xxをする又はしない。」ということ約束するものである。例えば、ソフトウェアライセンス契約では、2.2 で述べたようなアップデートの有無や、サポートを約束する場合などに用いる。

7. エスクローサービスについて

ソフトウェアライセンス契約において、エスクローサービスとは、ライセンサーがあらかじめ、契約と無関係の第三者にソースコードを預けておき、ライセンサーが、倒産などの不測の事態に陥ったとき、ライセンシーにソースコードを公開するサービスである。

ソフトウェアにとって、ソースコードとは、アイデアそのものであり、ライセンシーにソースコードを公開しない場合も多い。ライセンサーが、サポート等のメンテナンスを行うと契約している場合、倒産、合併等で、急にこれらが中止してしまうと、そのソフトウェアを使用しているライセンシーにとっては、問題である。そこで、エスクローサービスにより、ライセンシーは、このような場合には、ソースコードを得ることで、自らが対応または、別の団体にサポートを続けてもらう等で問題を解決できると考えられる。

8. まとめ

ソフトウェアとは、そのソースコードを改変することにより、別のソフトウェアがいくつもできる。そのため、特にライセンシーは、ソースコードの改変と改訂されたソフトウェアについての使用等について、目的に応じて契約書に詳細に記載する必要があると考えられる。

ライセンシーが商用目的でソフトウェアを使用する場合には、ライセンサーは、保証や責任について十分に注意する必要がある。

大学等の学術機関の場合、オープンソースライセンス等を用いて、無償でソフトウェアを配布することもしばしばあるが、この場合には、「このソフトウェアから発生するいかなる損害にも責任を負わない。」を明記するほうがよいといえる。

以上

【参考 Web】

- ・ 日本貿易振興機構(JETRO) 輸出に関する基本的な制度 契約条件
 - http://www.jetro.go.jp/jpn/regulations/export_09/04A-A21230
- ・ 株式会社NTT 「US Insight」 vol.10 (2001)
 - http://www.nttdata.co.jp/event/report/usinsight/us_2001/pdf/usi_vol09.pdf

はじめに

米国で訪問する University of Virginia(UOV)の、技術移転を携わる機関について事前調査を行うものである。発明物の取扱・技術移転の流れ等は、各大学によって異なるため、事前に UOV のケースを理解しておくことは重要といえる。

<ポイント>

- ・ UOV では、学内発明(著作)物の届出までを学内知的財産部門が担い、承継からライセンスまでは学外機関である University of Virginia Patent Foundation(以下 PF)が担当している。
- ・ PF では、「学内技術のビジネス化」にフォーカスしているため、経済的要素の強い著作物の届出要件が定められている。
- ・ PF では、活動の内容を対外的に説明するためのツールが整備されている。技術移転の一連のフローを説明する冊子、新規企業立上のためのガイドブック、学外の特許事務所との協働プロジェクトを説明したガイドブックなどである。

目次

1. UVA での特許管理の流れ.....	283
1.1. 発明.....	283
1.1.1. 発明の範囲.....	283
1.1.2. 発明者の義務.....	284
1.1.3. 大学側の義務.....	284
1.2. 著作物.....	284
1.2.1. 著作物の範囲.....	284
1.2.2. 大学へ届出義務を負わない著作物の所有権.....	285
1.2.3. “significant university resources”の定義.....	285
2. University of Virginia Patent Foundation とは？	285
2.1. UOVPF のミッション(目標).....	285
2.2. UOVPF の特徴.....	285
2.3. UOVPF の成果.....	286
2.4. UOVPF の用務内容.....	286

2.4.1. 活動詳細	286
2.5. PF での著作権の取扱いについて	287

1. UVA での特許管理の流れ

UVA では、学内で発明された成果物の届出からライセンスまでのプロセスを2つの機関で分担して行っている。ひとつは、学内施設の『Office of the Vice President for Research and Graduate Studies(以下、VPRGS)』で、知財管理の統率と学内成果物の届出までを管理している。2つめは、『Patent Foundation』で、届出された成果物の評価・承継からライセンシングまでを担当している。同機関は UVA から独立した外部機関であり、UVA が委嘱する形を取っている。具体的なプロセスは以下のとおりである。

	VPRGS	Patent Foundation
用務		
根拠	発明 <ul style="list-style-type: none"> ・ Patent Policy Agreement ・ Patent Policy 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Operating Manual
著作物	著作物 <ul style="list-style-type: none"> ・ Copyright Policy 	

VPRGS では、成果物を『発明(著作物以外)』と『著作物』の2つに分けて管理している。各々の根拠規則(契約)は異なり、発明は『Patent Policy Agreement』と『Patent Policy』で、著作物は『Copyright Policy』で定められている。

1.1. 発明

1.1.1. 発明の範囲

UVA では、学内で発明される成果物のうち、大学に届出の義務を課している発明を『University Research』と名付け、以下のとおり『Patent policy agreement』で定義している。

”University research” is defined as research and related activities by any person (a) which are related in any way to duties or responsibilities for which he has been compensated either by or through the University or (b) for which facilities owned, operated, or controlled by the University are used.

※Products of research eligible for copyright protection with the exception of computer software are excluded from this definition.

以下の2つに該当する場合のみ、発明者は大学への届出義務を負う。

(a)大学から報酬を支払われた上で行っている職務に関係する研究

(b)大学が運営している施設で職務に携わっている者による研究

※ 著作権の保護が適する研究の成果は、University research の定義の範囲外とする。

1.1.2. 発明者の義務

UVA では、雇用契約を結ぶ者との間で、『Patent policy agreement』という契約を締結している。その中で、発明された成果物の取扱いについて以下の2つの義務を課している。UVA では、発明成果物の権利譲渡について、同契約で整理しているといえる。

Agreement

As a condition of employment, (a) I accept the policy on patents of the Rector and Visitors and (b) agree to fulfill my obligations of disclosure, assignment and cooperation in the patenting and commercial development of the discovery or invention which is the product of my University research.

(a) patent policy を守ること

(b) University research に該当する成果物の、公開・譲渡・権利化及び商業化への協力の義務を負うこと

1.1.3. 大学側の義務

Judge whether an invention or discovery is the product of University research

大学(VPRGS)は、研究者が発明した成果物のうち、大学に帰属するか否かを判断する。

1.2. 著作物

1.2.1. 著作物の範囲

UVA では、学内で発明される著作物の成果物のうち、以下の3つの要件のいずれかに該当した場合、大学に届出の義務を課している。『Copyright policy』で規定している。

This policy governs the respective ownership rights of the University and its employees in copyrightable material produced within the scope of employment. The University asserts its ownership interest in copyrightable works if (a) significant University resources (including sponsor-provided resources) are used in the creation of the work and: (b) the work generates royalty payments; or (c) the work is of commercial value that can be realized by University marketing efforts. In such cases, the University will share royalties with the author(s).

(a) “significant university resources”(同語の定義は以下参照)が用いられた著作物

(b) ロイヤリティーを受領している著作物

(c) 大学がマーケティングすることで、商業的価値があると判断した著作物

1.2.2. 大学へ届出義務を負わない著作物の所有権

上記の届出要件を満たさない著作物は大学への届出義務を負わない。米国著作権法上の職務著作の規定によれば、大学で著作された著作物は、大学が所有権を持つことになる。ここでは、そのような場合でも、届出義務を負わない著作物については、著作権が著作者に帰属することを『Copyright policy』で定めている。

The “work-for-hire” rule in the Copyright Act gives the University ownership of the copyright to works produced by its employees within the scope of their employment. However, in the case of scholarly and academic works produced by academic and research faculty, the University cedes copyright ownership to the author(s), except where significant University resources (including sponsor-provided resources) were used in creation of the work.

大学が承継しない場合、著作権は著作者に残る。

1.2.3. “significant university resources”の定義

Significant University Resources: The use of University resources is “significant” when it entails substantial and dedicated use of University equipment, facilities, or personnel. The use of a computer in a faculty office, incidental supplies and occasional use of University personnel or shared facilities would typically not be considered significant use. In contrast, utilization of University laboratories or special instrumentation, dedicated assistance by University employees, special financial assistance or extensive use of shared facilities would constitute significant use.

大学のラボで研究を実施した場合、または、特別な装置の使用、大学の雇用者のアシスタント、大学の資金で援助のいずれかを受けて研究を実施した場合、その研究は Significant University Resources を用いた研究に該当し、大学が承継する著作物となる。『Copyright policy』で定めている。

2. University of Virginia Patent Foundation とは？

2.1. UOVPF のミッション(目標)

- ① UVA の研究の市場参入に努める。
- ② 追従する研究の資金確保のために、ロイヤリティー収入の向上を企画・実施する。
- ③ 地域の企業に技術提供し、地域経済や UOV リサーチパーク繁栄の牽引剤となる。

2.2. UOVPF の特徴

- ・ 学内技術のビジネス化にフォーカスしている。商業化の成功による収入増加により、研究者・学生等大学関係者すべてが潤うから。
- ・ UOVPF の特徴は、高い事業力と顧客満足度が高いことにある。それらは、しばしば数字となって現れる。

- ・ 現在 PF は 14 名のプロフェッサーを雇用している。

2.3. UOVPF の成果

- ・ 年間約 150 件の研究評価をしている
- ・ 評価数のうち、1/3 はライセンス先を確保している(ライセンスした企業のうち半分は、UOV と関連する新規企業への技術提供である)
- ・ 1978 年の結成以降、75 million \$のライセンス収入を得ている。このうち、33 million \$は UVA の収入として、研究費や学術活動の資金となっている。また、14 million \$は、発明者への個人収入となっている。
- ・ 技術公開ランキングでは、国内6位
- ・ 全国技術移転総合ランキング (by Milken Institute) では、17 位
- ・ 2004.07-2005.06 の成果
 - 61 件のライセンス契約
 - 6 million \$の収入
 - 3.1 million \$は UVA の収入
- ・ 研究発明が市場参入できる状態に至るのに平均的に7年を要することより、今後も更なるロイヤリティー収入を継続して受け取れるであろう。
- ・ 2005 年の成果
 - 発明公開・・・184 件 (Engineering:50 Arts&Science:34 Medicine:99 Other:1)
 - 特許申請・・・45 件
 - 特許おりる・・・8件
 - ライセンス契約・・・43 件

2.4. UOVPF の用務内容

- ① UVA の研究の知的財産としての価値評価
- ② 商業的価値を持つ発明の保護
- ③ 産業へのライセンス

2.4.1. 活動詳細

- ・ PF の活動を説明するために、『Our Technology Transfer Flow Diagram』を発行している。
- ・ 研究開発を用いて、新規企業立ち上げのためのガイドブック『Faculty-Entrepreneur Guidebook』を発行している。
- ・ ライセンスに際し、特許事務所と共同して取り組んでいる。その協働内容や取り組み方を紹介した『Technology Licensing Guidebook』を発行している。
- ・ PF は地域コミュニティーを対象とした、知的財産教育のプログラムを実施している
- ・ UVA のロースクールの学生を対象とした、ライセンシング講座を開講している
- ・ 1998 年以降、研究開発を基に、UVA の教員や学部によって起業されたスピンオフ企業の

サポートプログラムを実施している。2000 年には、スピンオフ企業支援を専門とする”Spinner Technologies, Inc”を機関として立ち上げ、コンサルタント業務や共同研究先の紹介、オフィススペースの提供などを行っている。

2.5. PF での著作権の取扱いについて

- ・ Software Disclosure Form は脚注アドレスより参照可²⁸⁶。
- ・ 登録を常に行っている。(訴訟要件)
- ・ 後は他の発明の流れと同じ。

以上

【参考文献】

- ・ University of Virginia Patent Foundation. Operating Manual
- ・ University of Virginia Copyright Policy
- ・ University of Virginia Patent Policy

【参考 Web】

- ・ University of Virginia Patent Foundation
 - <http://www.uvafpf.org/>

²⁸⁶ <http://www.uvafpf.org/documents/softwaredisclosureform.doc>