



長谷川俊明法律事務所
弁護士
長谷川 俊明

知的財産(権)について①

1.はじめに

会社資産には、本社ビルのように眼に見える資産と、100万円の売掛代金債権のように眼に見えない資産があります。前者を有体資産、後者を無体資産と区別しています。

いま、企業の資産構成の中で急速に重要度を増しているのが無体資産、なかでも知的財産です。IT(情報技術)社会にあって、ITの基盤となるような知的財産をどれだけ持てるかが企業の競争力を左右するようになりました。

無体資産は、言ってみればつかみどころがない点に特徴があります。もともと不動産は眼に見えてもこれに対する所有権は眼に見えません。知的財産権の場合、権利だけでなくその対象までもが眼に見えない情報だったりするのでよけいにつかみどころがありません。

2. 知的財産の全体像

中小企業を含め、今日では企業の資産に対する考え方が大きく変わろうとしています。つまり知的財産をどれだけ持っているかでリッチカンパニーであるかどうかが決まるとも言われるようになりました。

ただ、知的財産といっても内容は

様々です。老舗のうなぎ屋が先祖伝来守ってきた「秘伝のタレ」にも業務上のノウハウが詰まっています。つまり、これも知的財産です。知的財産は、不正競争防止法でも保護されていますから、秘伝のタレは不正競争防止法の「営業秘密」に当たり得ます。同法の要件を充足すれば、これを盗み出す行為に対し差止請求を申立てることができます。

知的財産権は、内容面で、産業財産権(工業所有権ともいいます。)と著作権に大きく分けることができます。前者は名称の通り、産業や工業の「糧」として使われ特許権に代表されるものです。

これに対し、著作権は産業や工業とは直接関係なく小説や音楽のように人間の知的生活の結果生み出されるものを保護の対象にしています。しかし、著作権で保護するのは工業製品についての技術論文でもよいし、同製品に貼るラベル、取扱マニュアル類でもかまいません。つまり、工業製品の技術に関する著作物は、特許権としても著作権としても、登録されれば保護の対象となるということです。

産業財産権法は、特許法、実用新案法、意匠法および商標法を含み、これら4つの法律を従来、「工業所有権4法」と呼んできました。

このように知的財産権は産業界を支えるものと人間の知的生活を支えるものとに2分されるのですが、ITの基盤となるコンピュータソフトウェアの法的保護をどうするかに関しては、いわば「2

つの種類(著作権と特許権)の知的財産権の相互乗り入れ」的状况を生み出しました。

ソフトウェアのうち基本ソフト(OS)にはハード機器をはるかに超える大きな価値をもつものがあります。コンピュータ社会が進展するなかでソフトウェアを既存の法体系のどこで保護すべきかが、1970年代後半にアメリカで問題になりました。

議論の末、アメリカでは1980年に著作権法を改正し、コンピュータ・プログラムを「著作物」として扱いました。実際にはふつうの人が見たり聞いたりして知覚できる内容ではありませんが、機械によって「言語」となる点を重く見た結果だと思われまます。1985年、日本でも著作権法を改正してコンピュータ・プログラムを「著作物」の定義に加えることにしました。

ただ、ソフトウェアが多くの企業の事業活動を根幹部分で支え、コンピュータのハードよりもはるかに大きな価値を持つようになり、著作権で保護するだけでは不十分とみられるようになりました。

そこで歴史的に最も古く、発明に対し強い保護を与えてきた特許権によっても保護すべきとする「ダブルプロテクション」の動きが出てきたのです。1997年からは、日本でも、コンピュータ・ソフトを記録したディスクなどの媒体にも特許権を認め始めました。

この動きの延長上に、いわゆるビジネスモデル(BM)特許があります。BM特許は、ソフトウェアのなかにひそむアイ

デアやアルゴリズム^(注1)までもを特許の対象に取り込もうという考え方です。電子マネーの特許を経てフィンテック^(注2)に関連した特許取得にまでつながる流れといつてよいでしょう。

(注1)問題を解くための操作・処理の手順をいいます。日本工業規格JISX0001は「問題を解くためのものであって、明確に定義され、順序付けられた有限個の規則からなる集合」と定義しています。

(注2)フィンテックは、ファイナンス(finance)とテクノロジー(technology)を組み合わせた造語で、ITを活用した新しい金融サービスを指します。

3. 電子マネーと知的財産権

電子マネーで買い物をしたりタクシー料金を支払ったりする機会が増えました。小銭を用意して電車のチケットの自動販売機の前に並ぶ人もめっきり減りました。このように電子マネーは、カードに埋め込んだIC(集積回路)に電子化した「現金」の情報を出し入れし現金と同じ役割を担わされたものです。

いま、フィンテックと呼ばれる新しい分野で注目を集めている電子マネーですが、これが登場した頃は、知的財産権のうちでも特許権によって保護できるかどうか問題になりました。

アメリカで1995年9月にアメリカの大手商業銀行が、電子マネーの特許を取得しました。この後、同銀行は日本を含め30か国以上で特許を申請しました。

日本での出願は、特許名は「電子通貨システム」といい、104の請求項目がありました。主な項目は、電子マネーの発行、支払い入金、安全性の保証、銀行間の決済などで電子マネーの考え方や仕組み全体にかかわる広範な内容となっていました。



もし電子マネーの仕組みそのものにまで広く特許が成立することになれば、電子マネーの考え方を利用した電子取引に広く特許の網をかぶせ「囲い込む」ことができます。特許権を持たない他の企業が新しい技術を開発しても、ほとんどがこの基本特許に抵触するおそれが生じてしまいます。

そのため、日本での特許出願は、国内の複数の銀行から異議が出されましたが、以下のような経過をたどって1999年12月に登録されました。

まず、本件出願は、都市銀行数行を含む日本企業から出された10件の異議を受け、1997年12月に出願の拒絶査定が下されました。しかし米銀側は1998年4月、拒絶査定不服審判を申立て、2度にわたり手続補正書を提出しました。その結果、1999年11月、拒絶査定を取り消す審決が下され、同年12月の登録に至ったものです。

4. 今後の知財戦略

フィンテック分野などで今後大きな躍進が期待できるのは、「小まわりのきく」中小のベンチャー型企業です。そうした企業は、特化した分野における知的財産権とそれを使いこなせる人材が最大の資産で、有体資産にはそれほど重きを置きません。

知的財産権は特許権に代表されますが、従来、特許は主として機械装置や機器類といったハード面で認められてきました。ところが、特許の対象は、社会の変化とともに、物質特許^(注3)が認められるようになり、やがてアイデア

に近い考え方にまで拡大されてきたのは上述したとおりです。

かつては特許権を取得し、ビジネスに活用していたのは一部の製造業に限られていましたが、今は違います。「アイデアで勝負」のサービス業も、頼りのアイデアをいかに知的財産権の対象にしてライバル企業と差別化できるようにビジネスの成否がかかっています。

知的財産権を登録することによって企業が資産を守る方法は、古くからどの国でも行われてきた「王道」と言ってもよいでしょう。

現在では、いわゆる新興国においても知的財産権の整備が進み、10年以上前にはできなかったサービスマークの商標登録もできるようになってきています。

新興国では法制が未整備で、仮に法律があったとしてもその通り行われるわけではないので権利登録などしてもむだであるという人もいます。これを真に受けて登録しないでいたため、「後ろ向きの姿勢」を見透かされて、現地で使う予定の商標を先回りして登録されてしまい、進出後にいざこれを使おうとしたら「権利侵害」を理由に差止命令を受けた日本企業の例もあります。

進出計画が漏れるのを防止する一方で、計画が決まったらなるべく早く関係国で権利の登録に努めるべきです。

(注3)新規に生成された物質、たとえば医薬品の製品、飲食物などの発明に付与される特許をいいます。