

表現としてのデータベース

データベースの著作物における翻案について

会員 野口 明生

要 約

江差追分事件最高裁判決の判旨は、本来は言語の著作物の翻案に関するものであるが、言語の著作物に限らず、広く一般の著作物の翻案に関しても妥当するものとして引用されている。ところで、この最高裁判決の判旨は、典型的な著作物に対しては素直に妥当するとしても、データベースのような著作物に対しても妥当するのであろうか。知財高判平成 28 年 1 月 19 日判決(平成 26(ネ)10038 号事件)は、この問題に関して挑戦的に取り組んだ。本稿はその判決を紹介するとともに、これに検討を加える。

【討論対象となることを希望する論点】

データベースの著作物の翻案を、江差追分事件最高裁判決が示した枠組みで判断することの是非について。

目次

1. はじめに
2. 事件概要および原審判決
3. 本件判決
- 4-1. 創作性に関する検討
- 4-2. 翻案に関する検討
5. おわりに

1. はじめに

江差追分事件最高裁判決は、「【要旨 1】言語の著作物の翻案(著作権法 27 条)とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう。そして、著作権法は、思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから(同法 2 条 1 項 1 号参照)、【要旨 2】既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において、既存の著作物と同一性を有するにすぎない場合には、翻案には当たらないと解するのが相当である。」と説く。

この最高裁判決の判旨は、本来は言語の著作物の翻案に関するものであるが、言語の著作物に限らず、広

く一般の著作物の翻案に関しても妥当するものと考えられている。したがって、その後の判決では、「言語の」を省略して、単に「著作物の翻案(著作権法 27 条)とは…」と引用されるのが一般的である。

ところで、江差追分事件最高裁判決の判旨は、絵画や音楽などの典型的な著作物の翻案については素直に妥当するだろうが、データベースの著作物の翻案に対しても妥当するのかは、必ずしも明らかではない。データベースの著作物に関しては、著作権法 12 条の 2 第 1 項に特別の規定が設けられており、創作性や保護のあり方について、他の著作物とは異なるという立場も取り得る。ちなみに、データベースの著作物の翻案の成否において江差追分事件最高裁判決が示した枠組みを適用したのは、本件の原審が最初の事例であった。

一方、これはデータベースの著作物に限定されるものではないが、この最高裁判決の理解には議論が存在する。上記記載から明らかなように、【要旨 2】(以下「最判要旨 2」という)に該当する場合は、【要旨 1】(以下「最判要旨 1」という)には該当しない。しかしながら、逆に最判要旨 2 に該当しない場合には、最判要旨 1 によって翻案が否定されることもあるのだろうか。もしあるとすれば、最判要旨 1 における「表現上の本質的な特徴の同一性を維持すること(以下「最判第 2 要件」という)」および「これに接する者が既存の著作

物の表現上の本質的な特徴を直接感得すること（以下「最判第4要件」という）」の意義は何であるか。データベースの著作物における翻案について検討する際にも、これらは重要な観点になる。

2. 事件概要および原審判決

(1) 当事者⁽¹⁾

- ・1 審原告（控訴人兼被控訴人）：原告 CDDB の著作権者
- ・1 審被告ら（被控訴人兼控訴人）：被告 CDDB を含む旅行者向けシステムを製造販売

(2) 原告 CDDB と被告 CDDB の概要⁽²⁾

原告 CDDB における体系的構成の概要
体系的構成①：代表道路地点の情報を用いて、出発地、経由地、目的地に面した道路に関するデータの検索を可能とする体系的構成

体系的構成②：代表道路地点の情報を用いて、道路を利用した移動に関する経路探索・料金の算出を可能とする体系的構成

体系的構成③：ホテル・旅館、観光施設に関する情報の検索を可能とする体系的構成

体系的構成④：会社を特定して行う公共交通機関を利用した経路探索を可能とする体系的構成

体系的構成⑤：道路と地図を関連付けて行う地図からの検索、道路地点、ホテル・旅館、観光施設、駅について市区町村、地区・県名からの検索を可能とする体系的構成

・被告 CDDB の概要

納品時期によって、当初版 [ver1.0]、2006 年版 [ver1.5]、現行版 [ver2.0～ver3.1]、および新版 [ver3.2] に区分される。

(3) 原審判決の概要

被告 CDDB のうち、当初版、2006 年版、および現行版については、翻案の成立を認めたが、新版については、その成立を否定した⁽³⁾。

3. 本件判決

(1) 判旨

「著作権法 12 条の 2 第 1 項は、データベースで、その情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するものは、著作物として保護する旨規定している」とこ

ろ、情報の選択又は体系的構成について選択の幅が存在し、特定のデータベースにおける情報の選択又は体系的構成に制作者の何らかの個性が表れていれば、その制作過程において制作者の思想又は感情が移入され、その思想又は感情を創作的に表現したものとして、当該データベースは情報の選択又は体系的構成によって創作性を有するものと認めてよいものと解される。

そして、リレーショナルデータベースにおける体系的構成の創作性を判断するに当たっては、データベースの体系的構成は、情報の集合物から特定の情報を効率的に検索することができるようにした論理構造であって、リレーショナルデータベースにおいては、テーブルの内容（種類及び数）、各テーブルに存在するフィールド項目の内容（種類及び数）、どのテーブルとどのテーブルをどのようなフィールド項目を用いてリレーション関係を持たせるかなどの複数のテーブル間の関連付け（リレーション）の態様等によって体系的構成が構築されていることを考慮する必要があるものと解される。また、リレーショナルデータベースにおいては、一般に、各テーブル内に格納されるデータの無駄な重複を減らし、検索効率を高めるために、フィールド項目に従属関係を設定して、新たなテーブルを設けたり、テーブル内に格納されているデータの更新を行う際にデータ間に不整合が起こらないようにするために、関連性の高いデータ群だけを別のテーブルに分離させるなどの正規化が行われており、その正規化の程度にも段階があることから、正規化がもたらす意義や正規化の程度についても考慮する必要があるものと解される。

イ 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をいい（著作権法 2 条 1 項 15 号）、著作物の複製（同法 21 条）とは、当該著作物に依拠して、その表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものを有形的に再製する行為をいうものと解される。また、著作物の翻案（著作権法 27 条）とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいうものと解される（最高裁平成 13 年 6 月 28 日第一小法廷判

決・民集 55 卷 4 号 837 頁参照)。

そして、リレーショナルデータベースにおいては、データベースの一部分を分割して利用することが可能であり、また、テーブル又は各テーブル内のフィールドを追加したり、テーブル又はフィールドを削除した場合であっても、既存のデータベースの検索機能は当然に失われるものではなく、その検索のための体系的構成の全部又は一部が維持されていると評価できる場合があり得るものと解される。

以上を前提とすると、被告 CDDB が原告 CDDB を複製ないし翻案したものとイえるかどうかについては、まず、被告 CDDB において、原告 CDDB のテーブル、各テーブル内のフィールド及び格納されている具体的な情報（データ）と共通する部分があるかどうかを認定し、次に、その共通部分について原告 CDDB は情報の選択又は体系的構成によって創作性を有するかどうかを判断し、さらに、創作性を有すると認められる場合には、被告 CDDB において原告 CDDB の共通部分の情報の選択又は体系的構成の本質的な特徴を認識可能であるかどうかを判断し、認識可能な場合には、その本質的な特徴を直接感得することができるものといえるから、被告 CDDB は、原告 CDDB の共通部分を複製ないし翻案したものと認めることができるというべきである。」

(2) 控訴審の結論

上記判旨に従う判断の結果、新版についても翻案の成立を認容した。以下、その判断手法を紹介するとともに、これに検討を加える。

4-1. 創作性に関する検討

(1) データベースは表現なのか

著作権法 12 条の 2 第 1 項は「データベースでその情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するものは、著作物として保護する。」ことを規定する。この規定は一見すると、データベースの場合、創作性さえ有していれば、表現であるか否かにかかわらず、著作物として保護を受け得ることを規定しているようにも読める⁽⁴⁾。

上記引用したように、本件判旨は最判要旨 2 を引用せず⁽⁵⁾、しかも、(複製ないし)翻案の判断の枠組みからは「表現」の文言を削除している。上記規定を同法 2 条 1 項 1 号の例外規定と捉えるならば、そのこと自

体は正当化できるかもしれない。しかしながら、それでもなお「データベースは表現なのか？」という問いからは逃れることはできないだろう。なぜならば、創作性に対する立場を「個性の現れ」としようとも「表現の選択の幅」としようとも、創作性自体が表現であることを前提とした概念であるからである。

まして、判旨が説くように「リレーショナルデータベースにおける体系的構成の創作性を判断するに当たっては、…正規化がもたらす意義や正規化の程度についても考慮する必要がある」とするならば、「正規化のもたらす意義」をデータベースの表現としての側面に則して検討することが不可欠となる。

(2) データベースの設計プロセス

判旨に述べられた(リレーショナル)データベースの記述は概ね正しいのだが、データベースの創作性を検討するには好適ではない。その記述は結果物に対する視点からの記述だからだ。データベースの創作性を検討する際には、創作過程(設計過程)に基づいた説明の方が適切であろう。

一般に、データベースの設計は、概念設計と論理設計と物理設計に分けられる(図 1 参照)。概念設計と論理設計の違いは、論理設計で採用する論理構造に依存するか否かであり⁽⁶⁾、論理設計と物理設計の違いは、ハードウェアに依存するか否かである。そして、リレーショナルデータベースとは、論理設計で採用した論理構造がリレーション型であるものをいう。



図 1

リレーショナルデータベースの例で説明すると、概念設計では、データベース化の対象となるエンティティを実世界から抽出し、これらエンティティのアトリビュート(属性)、およびエンティティ間のリレーション(関連付け)⁽⁷⁾を定める。論理設計では、判旨でも指摘された「正規化」と呼ばれる手法を中心に論理構造を構築する。物理設計では、例えばインデックス設計などが行われる。

ここで重要となる視点は、データベースも実世界に主題対象を有するという点である。法 2 条 1 項 1 号は、思想又は感情を表現することを要求しているが、

これは表現の主題が思想又は感情であることを要求してはいない。前衛的な芸術には例外もあろうが、絵画や音楽も実世界の何かを主題対象とするものであり、その主題対象に対して創作者の思想や感情が加味されているにすぎない。ならば、データベースも実世界の何かを主題対象としているという意味では、典型的な表現である絵画や音楽と並列的に議論することができるだろう。重要なのは、実世界の主題対象がデータベースの構成における何処に表れ、そしてユーザにどのように伝えられるかを追跡することだ。

(3) 概念設計における創作性

一般に、網羅的・機械的なデータベースは、情報の選択において創作性を認定することが困難であることが指摘される⁽⁸⁾。これは、法12条の2第1項の「情報の選択」が「レコードの選択」に対応しているとの立場によるものなのだろう。法2条1項10号の3との関係を考えても、その理解には妥当性がある。ここで問題となるのは、レコードの選択とエンティティの選択は全く異なるということだ。

一般的なデータベースは、完成後にレコードの追加・変更・削除等を行い得るように設計されている。そして、データのライフサイクルに従いレコード自体は更新され、当初のレコードが少なくなっていく一方で、新たなレコードが追加されていくのが通常である。実際、本事件でも、被告CDDB(新版)の全レコード数は大幅に増加した。しかも、この性質は、原審における被告CDDB(新版)の翻案の成否判断に影響を及ぼしているように思える⁽⁹⁾。

このような事態に対する方策として、法12条の2第1項の「情報の選択」に、レコードの選択のみならず、エンティティの選択も考慮するということが考えられるだろう。原告CDDBの制作に際し、道路情報や道路地点などの選択が行われており⁽¹⁰⁾、その具体的方法として、始点と終点ならびにその間の距離および所要時間というエンティティを、ダイクストラ法を用いた経路探索のために選択している。これらは一般に概念設計と呼ばれる作業の一部である。始点と終点ならびにその間の距離および所要時間を選択すること自体はデータベースの論理構造には依存しない問題だ。そして、傍論であるが「旅行者向けのデータベースにおいては、道路地点についての情報の選択に当たって特定の道路地点を選ぶことに制作者の創作性の発揮

があるというべき⁽¹¹⁾との指摘もなされている。

本件判決を、法12条の2第1項の「情報の選択」の創作性として、エンティティの選択を考慮したと理解するのは少し無理もあり、概念設計における創作性を考慮することの是非は、今後の課題となるだろう。今回は同じ論理構造のデータベース間で事件が発生したので、論理設計における創作性の問題で事件を解決得たが、論理構造の異なるデータベース間で被疑侵害事件が発生した場合、概念設計における創作性を評価する必要性も生じることになる。

(4) 論理設計における創作性

リレーショナルデータベースにおける論理設計では、判旨でも指摘された「正規化」と呼ばれる作業が行われる。正規化には、第1正規化から第5正規化まであり⁽¹²⁾、「正規化の程度にも段階がある」というのは判旨でも指摘されている通り。だが「正規化の程度に段階がある」こともって、これを表現の選択の幅とし、直ちに創作性を認めることは適切でない。ありふれた正規化であれば創作性は否定されるべきであろう⁽¹³⁾。そこで、「正規化がもたらす意義」についても検討する。

一般論としての正規化の意義は、判旨も指摘する「データの更新を行う際にデータ間に不整合が起こらないようにするため」である。そのために、正規化では、エンティティやアトリビュート間の従属性(判旨中では従属関係)に着目し、テーブルの体系的構成の整理が行われる。正規化が適切でないと、事前登録不能や重複更新や関係喪失などの問題が生じてしまうからだ。例えば、旅行行程の注文を受ける前に観光施設(の候補)の登録をすべきだろうし、旅行行程がキャンセルされたからといって観光施設の登録まで削除する必要はない。正規化は、データベース化しようとする実世界のルールとデータの論理構造とを整合させ、このような不都合を回避する。

ここで重要なことは、データベースの制作者は、データベース化しようとする実世界側の従属性を認識し、これをデータベースの論理構造の中に正規化として組み入れているのだということだ。逆に見ると、正規化には、被写体とも言える従属性が実世界側に存在しているとも言える。これが、データベースの正規化における表現としての側面となろう⁽¹⁴⁾。

もっとも、データベースの制作者は、実世界に存在

する従属性のすべてを正規化としてデータベースの中に組み入れるわけではない。正規化は検索時の結合処理の増大を伴うので、正規化の高次化はパフォーマンスとトレードオフの関係になるからである。そして、このことに「正規化の程度にも段階がある」ことの意義も現れる。

つまり、データベースの制作者は、パフォーマンスを犠牲にしてでも、その従属性が重要であると考えれば、データベースの中に正規化として取り入れるだろうし、さほど重要でないと考えれば、パフォーマンスを優先して正規化しないという選択をする。データベース化する対象における従属性をどれほど重要視するかは、データベースの制作者の設計思想や個性の問題となる。

さらに、正規化には、情報無損失分解という性質があり、低次の正規化は高次の正規化に含まれる関係にある。つまり、第 n 次の正規化まで行ったことが表現上の本質的特徴であるならば、これを第 $n + 1$ 次の正規化まで行ったとしても、その表現上の本質的特徴の同一性が維持されることになる。もっとも、第 $n + 1$ 次の正規化をしなかったことを表現上の本質的特徴と見るならば、第 $n + 1$ 次の正規化まで行うことが表現上の本質的特徴の同一性を喪失すると考える余地もあるだろう。

以上のように、リレーショナルデータベースの論理設計における正規化には、選択の幅があり、その意義を考えれば、データベースの制作者の設計思想や個性が現れ得る。したがって、正規化が創作性の候補であることを前提に、ありふれた正規化等の保護に適さないものを除外すればよい。本件判旨が、データベースの著作物における体系的構成の創作性において、「正規化がもたらす意義や正規化の程度についても考慮する必要がある」と指摘したことは大いに賛同したい。

ただし、正規化の具体的な取り扱いとなると少し不満が残る。例えば「料金種別の増加に対応できるように新たなテーブルを設けること自体は、単なる正規化にすぎず、原告 CDDB に新たに創作的表現を加えたものとはいい難い。」⁽¹⁵⁾との指摘があるが、そもそも被告側が「原告 CDDB に新たに創作的表現を加えた」のか否かは、複製と翻案を分ける基準でしかないし、正規化が情報無損失分解だとしても、無損失は無追加であることを意味するものではない。

4-2. 翻案に関する検討

(1) 3層スキーマ

データベースの構造の捉え方として、3層スキーマというものがあり、その流儀にはいくつかあるが、主に以下の2つが知られている。1つ流儀は、ANSI（米国国家規格協会）が定めた外部スキーマと概念スキーマと内部スキーマに分けるものである。簡単に言うと、外部スキーマはユーザ⁽¹⁶⁾から見たデータベースの側面であり、概念スキーマは制作者から見た側面であり、内部スキーマはハードウェアに接する側の側面である。もう1つの流儀は、概念スキーマと論理スキーマと物理スキーマとに分けるものであり、データベースの設計の分け方に整合させたものだ。ここでは、創作性の議論でデータベースの設計を概念設計と論理設計と物理設計とに分けたこととの整合性を考慮し、ANSIが定めた3層スキーマを外部スキーマ、概念・論理スキーマ、および、内部スキーマと呼び⁽¹⁷⁾、こちらの3層スキーマを採用する。

ANSIが3層スキーマを定めた意図とは全く異なるのだが⁽¹⁸⁾、これを使うと江差追分事件最高裁で示された翻案の要件は図2のように整理できるだろう⁽¹⁹⁾。以下では、ANSIの3層スキーマに沿いながら、江差追分事件最高裁で示された翻案の要件を検討する。

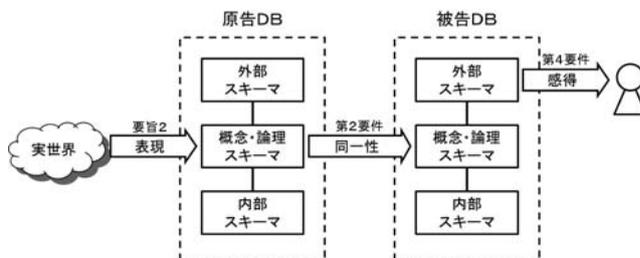


図2

(2) 最判要旨2

最判要旨2は、著作権法が思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから、この保護の対象にならない部分に同一性があったとしても、翻案には該当しないことを説示している。すでに指摘したように、本件判旨は、最判要旨2に相当する部分を引用せず、また、データベースの論理構造や正規化が「表現」であるかの検討をしてもいない。むしろ、この問題から避けているようにも思える。

しかしながら、結果的には、データベースの論理構造や正規化には「表現」としての側面があり、データベースの制作者の設計思想や個性が現れ得る。そし

て、創作性ある表現の存否を検討する共通部分は、概念・論理スキーマに求めればよいと言えるだろう。つまり、結果的には、判旨の示すように「まず、被告 CDDDB において、原告 CDDDB のテーブル、各テーブル内のフィールド及び格納されている具体的な情報（データ）と共通する部分があるかどうかを」検討すればよいことになる。

もっとも、外部スキーマや内部スキーマにも知的活動の成果が含まれており、それらにも最判要旨 2 でいう創作的表現と認めることができるのかは今後の課題となる。私見としては、外部スキーマの方向に対する拡張はあって良いようにも思う。

（３） 最判第 2 要件

最判第 2 要件は、「その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ（別の著作物を創作する）」という被告側行為に関する要件である。従前から議論となっていることは表現上の本質的な特徴と表現上の創作性がある部分とは同一かということ。換言すると、表現上の創作性がない部分が表現上の本質的な特徴を基礎付けることはないだろうが、表現上の創作性がある部分であっても表現上の本質的な特徴とはならないこともあるのだろうかということだ。

2つを区別する立場として、創作性の要件は、必ずしも高いものが要求されていないことを指摘した上で、表現上の本質的な特徴はそれよりも高いものが要求されるとするものがある。データベースの著作物の場合も、共通部分に創作性を見出すのは容易過ぎてしまう可能性がある。

共通部分の認定において完全な一致を要求することは現実的ではない。本件でも、原告は正規化の追加分を除いて一致するテーブルを（実質的に）一致するとして共通部分を主張しているし、裁判所もそれを認めている⁽²⁰⁾。正規化が情報無損失分解であることを考えれば、妥当な考え方だ。もし、情報無損失分解を行って共通部分が存在しないことにし得るなら、侵害回避はあまりにも容易となる。一方、体系的構成の創作性を正規化によって組み入れられた従属性の表現であると考えれば、これも情報無損失分解という性質によって、正規化の追加の範囲で維持されてしまうことになる。

このような現象は、正規化が要素的過ぎることに起因するのだろう。だとすれば、表現上の創作性をテ-

ブル等の要素的な問題とし、表現上の本質的な特徴をそれよりも広い「まとまり」に対する問題として、両者を区別することは 1つの解決方法となるだろう。この「まとまり」の問題については、議論の重複を避けるため、最判第 4 要件の箇所を検討したい。

（４） 最判第 4 要件

（a） 感得主体

最判第 4 要件における「これに接する者」が誰であるかの問題は、表現上の本質的な特徴を直接感得する主体として、どのような感得能力を想定するかの問題といえる。高い感得能力を想定すれば、新たに追加された創作性が存在しても原告側の表現上の本質的な特徴を感得し得るだろうし、低い感得能力を想定すれば、新たに追加された創作性に埋没してしまい、原告側の表現上の本質的な特徴を感得し得ないだろう。どのような感得能力を想定するかは、著作物や事件の性質に応じて適切に考えればよい問題だ。

本件判旨は、その対応部分において、「これに接する者」という文言を削除してしまっている。感得主体を削除した理由は判決では述べられていないのだが、データベースにおいては感得主体というものを観念できないと考えたのかもしれない。しかしながら、ANSI が定める標準では、「これに接する者」を観念できるどころか、主体が変わればデータベースの見え方も変わることを定めている。「これに接する者」はユーザと考えるのが適切となるだろうが、ユーザからはデータベースがどのように見えるのかは以下で詳しく検討する。

（b） データベースに接する者の感得

本件判旨は「認識可能な場合には、その本質的な特徴を直接感得することができるものといえる」としているが、最判第 4 要件の意義は、たとえ共通部分に表現上の本質的な特徴の同一性の維持を認識できても、「これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得すること」ができないこともあり得るとするものだから、判旨はその意義を否定しているようにも思える。そもそも認識できないものの同一性の維持なんて判断できないのだから、感得主体の削除と相まって、これは大きな変更であるように思われる。

これは、単に「感得」の語感がデータベースに合わないという理由で「認識」に変えたのかもしれないが、それは江差追分事件最高裁判決が本来的に言語の著作

物の翻案に関するものだったからに過ぎない。法2条1項10号の3の記載から考えても、データベースに対する「感得」は、検索（一般にはクエリと呼ばれる）やこれに伴う使用感⁽²¹⁾であると理解するのが自然だろう。実際、判決中でも、検索可能であることに着目した論理が多くみられる。だとすれば、これは必要な変更であったのか疑問に思う。

(c) 訴訟物の観点

著作権は無方式主義であるから、原告は、被疑侵害品に接した後に自己に有利な部分のみを特定し、原告著作物のうち当該部分が侵害されたと主張することができる。これに対し、被告はその他部分も含めて相違点も多くある旨の反論をするのだが、原告は被告の反論に対して、訴訟物の範囲外の主張であるので失当であるとの応戦をすることになる。本事件もその例に漏れず、このような攻撃と防御が行われている⁽²²⁾。

この訴訟物の観点に対して、知財高裁平成24年8月8日判決（平成24年（ネ）第10027号事件：釣りゲーム事件控訴審）は、「まとまりのある著作物」という考え方を導入し、「翻案権の侵害の成否が争われる訴訟において、著作権者である原告が、原告著作物の一部分が侵害されたと考える場合に、侵害されたと主張する部分を特定し、侵害したと主張するものと対比して主張立証すべきである。それがまとまりのある著作物といえる限り、当事者は、その範囲で侵害か非侵害かの主張立証を尽くす必要がある。」としつつ、一方で「著作権者が、まとまりのある著作物のうちから一部を捨象して特定の部分のみを対比の対象として主張した場合、相手方において、…まとまりのある著作物のうち捨象された部分を含めて対比したときには、表現上の本質的な特徴を直接感得することができないと主張立証することは、（まとまりのある著作物）の範囲内のものである限り、訴訟物の観点からそれが許されないと解すべき理由はない。」と説いた。

本判決もこの考え方に従ったと考えられる。本判決は「1審被告らは、原告CDDBの創作的表現の本質的な特徴は、その42個のテーブル及び405個のフィールド全体に包含されており、被告CDDBにおいてその一部のみが一致していることをもって、原告CDDB全体の本質的な特徴の同一性が維持されているとはいえない旨主張する。（改行略）しかしながら、リレーショナルデータベースにおいては、データベースの一

部分を分割して利用することが可能である。そして、被告CDDB（新版）との共通部分に係る原告CDDBの体系的構成①ないし③及び⑤は一定のまとまりを有するものとして認識可能であり、これに係る創作的表現は、データベースの体系的構成として保護されるべきであるし、その共通部分が被告CDDB（新版）全体において占める割合の大小は、原告CDDBの共通部分の上記体系的構成の本質的な特徴の同一性が維持されているか否かを直接左右するものではない。」⁽²³⁾として被告の主張⁽²⁴⁾を退けている。なお、上記「リレーショナルデータベースにおいては、データベースの一部分を分割して利用することが可能である。」との指摘は、本件判旨の第4段落に対応するものである。

上記のように、本判決は原告CDDBのうち体系的構成①～⑤（結果的に④を除外）を「まとまり（のある著作物）」として（表現上の）本質的な特徴の問題を議論している。ここで問題となるのは、まとまりのある著作物としての体系的構成①～⑤をどのように正当化するのかである。原告または被告が恣意的に「まとまりのある著作物」を定めてしまえば、上述の問題を解決したことにはならない。

最判第4要件の記載を考えれば、「まとまりのある著作物」も「これに接する者」の感得を基準に考えるのが自然だろう。最判第4要件の「これに接する者」とは、被疑侵害品に接するものであるが、そもそも既存の著作物に接する段階でまとまりとして感得できない表現上の本質的な特徴は、被疑侵害品においてもこれに接する者が感得できることはないだろうからだ。以下、データベースに接する者の感得がどの範囲で影響を及ぼされるのかを検討する。

(d) 外部スキーマ

先述したように、外部スキーマは、ユーザから見たデータベースの側面である。リレーショナルデータベースではビューとも呼ばれ、クエリ（簡単に言えば検索のこと）を多段化して仮想的テーブルを構成することで実現される。ユーザからは、この仮想的テーブルに対してクエリを行っているように感じるようになる。

外部スキーマ（ビュー）を構成するメリットは複数あるが、各ユーザまたは各用途に応じた機能を切り分けて提供することができることが挙げられる。これは推測になってしまうのだが、原告CDDBでは、体系的

構成①～⑤に関して図3のようなスキーマが採用されていたのかもしれない。仮にこのようなスキーマを採用した場合、ユーザからは、体系的構成①～⑤に関するビューが別のデータベースのように見えており、ある体系的構成のみに関する実体的テーブル（基底テーブルと呼ばれる）が変更されたとしても、他の体系的構成に関する検索を行った際にそれを感得することはないだろう。

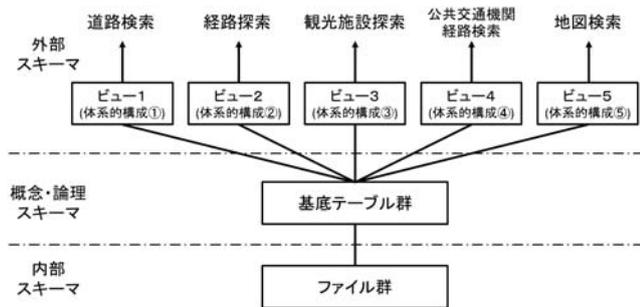


図3

本件判決では、体系的構成①ないし③及び⑤の同一性は維持されていると指摘する一方で、体系的構成④に関するテーブルが変更されていることを指摘している。その上で、「被告 CDDB（新版）における体系的構成④に係る上記の変化は、それ以外の体系的構成①ないし③及び⑤の同一性を失わせるものではない。」⁽²⁵⁾と指摘した。この指摘は、上記データベース技術の観点から見ても起こり得るように思える。また、判旨における「リレーショナルデータベースにおいては、データベースの一部分を分割して利用することが可能であり…」との指摘も、この技術の性質に概ね対応すると考えることができる。体系的構成①～⑤を「まとまりのある著作物」として表現上の本質的な特徴の問題を議論することは、技術的観点からも、一定の正当性があると言えるだろう。

なお、「まとまりのある著作物」の画定の問題は、外部スキーマ（ビュー）が現に実装されていたか否かの問題から独立して議論されるべきであろう。感得主体にどのような感得能力を想定するかは、著作物や事件の性質に応じて適切に考えればよい問題だからだ。ここでの指摘は、「まとまりのある著作物」に関する主張ないし認定を行う際に、データベースにはユーザからの見え方を分離・独立させて「まとまり」を持たせる技術が現に存在しているということは、妥当な結論に到達することを容易にするだろうということである。

(e) 感得の直接性

外部スキーマ（ビュー）を介してデータベースに接するユーザは、仮想的テーブルを実在するテーブルのように取り扱うので、背後にある実体的テーブルの存在を意識することはない⁽²⁶⁾。だとすれば、制作者が実体的テーブルを正規化することによって加えた創作性や本質的特徴も、ユーザには感得されないのではないかという疑問も生じる。しかしながら、先述したように正規化のメリットは更新時不整合を回避すること等であり、正規化の状態を知ることはなくても、そのメリットは何らかの形でユーザに感得されるだろう。ただし、その感得は「直接」とは言えないのかもしれない。

このような問題は、データベースの著作物に限ったものではない。例えば、画家はキャンバスの下塗りをする際に色の選択や領域ごとに厚さを調節したりする。これは、下塗りが直接は見えなくても、塗り重ねる絵具の質感に影響し、接する者の感得にも影響を及ぼすことを知っているからであろう。創作者は、何らかの感得をすることをこれに接する者が自覚しないとしても、その無自覚の感得に影響を及ぼすために創作能力を発揮するものだ⁽²⁷⁾。このような問題が典型的著作物で顕在化しないのは、創作的表現や本質的特徴が他にも多くあるからだけのように思える。

この「表現上の本質的な特徴を直接感得する」というフレーズは、パロディ事件の最高裁判決に由来するとされる。この事件は、旧法上の同一性保持権に関するものであるが、旧法18条は、同一性保持権だけでなく複製および翻案も含むものだった。最判第4要件にこのフレーズが用いられたのは、その事情に鑑み、連続性および整合性に配慮したものなのだろう。

だとするならば、この要件に「直接」の文言が記載されているとしても、これを間接的な感得を排除したものと理解するのは適切ではない。これもまた、どのような感得能力を想定するかは、著作物や事件の性質に応じて適切に考えればよい問題でしかないと言えるだろう。

5. おわりに

データベースの保護については、著作権法に限らず他法を含めても欠缺が存在していると考え人が多い。筆者はそれに反対するつもりはないが、不用意な拡張は本当に必要な制度の妨げになるので、そこは慎

重であるべきであろうと思う。

本稿で検討したように、データベースにも表現としての側面が存在し、それがデータベースの構成における何処に表れ、そしてユーザにどのように伝えられるかを追跡すれば、データベースも絵画や音楽などの典型的な著作物と大きくは変わらないように思われる。少なくとも今回の事案については、典型的な著作物と同じように江差追分事件最高裁判決が示した翻案の枠組みを適用できたのではないだろうか。例外や特別扱いをすべきかの判断はその限界を明らかにしてから議論すべき問題であろう。

本件判決は、概ね賛同できるものであるし、データベースの技術論の観点から見ても妥当であると考えられる指摘が随所に散見される。その一方で、法律論の中で重要視されてきた要素に対して過度に特別扱いがなされているようにも思える。とくに、判旨が示す翻案の判断の枠組では「これに接する者が」が削除され、かつ「認識可能な場合には、…直接感得することができる」とされたことにより、いわゆる埋没（色あせ）論との関係が不明瞭になってしまった。

データベースは、その性質上、部分的な盗用が容易である。一方、格納されているデータそれ自身が著作権法の保護対象ではないことは明らかであるにしても、正規化に創作性を認めて各テーブルを著作権法の保護とすることも難しいかもしれない。これを鑑みると、データベースの著作物では、「まとまりのある著作物」を考え、そのまとまりの範囲内で著作権侵害の成否を争うことの要請も高いと考えられる。

本件判決は、判旨で「リレーショナルデータベースにおいては、データベースの一部分を分割して利用することが可能」であることを指摘し、その帰結として原告 CDDB の体系的構成に「まとまり」を認めている。この考え方は、データベースの技術論とも概ね整合し、データベースの部分的盗用に対処する重要な指針となると思われる。

(注)

- (1) 実際には両当事者の間には複雑な関係が存在する。
- (2) 情報の選択に関する記載は判旨との関係を考慮し省略した。控訴審判決文 35 頁 14 行～37 頁 2 行。
- (3) このことは、侵害品であっても、その後の改良を繰り返すことにより侵害を免れる得ることを意味している。
- (4) 実際には、文化庁著作権審議会第 7 委員会報告書（昭和 60 年 9 月）に「著作権法第 2 条第 1 項第 1 号に定められている

「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」という著作物の定義に立ち返り、データベースの創作性を考えるべきである。」との指摘がある。

- (5) 原審の判決では、最判要旨 2 に相当する部分まで引用されていた。
- (6) 現在のデータベースの多くがリレーショナルデータベースであり、これを前提とする場合、概念設計と論理設計を区別しないこともある。
- (7) なお、ここではリレーションは、リレーショナルデータベースの語源であるリレーションとは異なる。
- (8) 実際、当事者の主張においても原告 CDDB が網羅的・機械的であるか否かについて対立している。
- (9) 原審判決文 237 頁 11 行～238 頁 23 行。
- (10) 控訴審でも引用された原審判決文 105 頁～112 頁。
- (11) 控訴審判決文 75 頁 11～13 行。
- (12) 第 3 正規化と第 4 正規化の間のボイス・コード正規化や第 5 正規化より高次の第 6 正規化を認める流儀もある。
- (13) リレーショナルデータベースであれば、少なくとも第 1 正規化はされている。
- (14) ソシユールは記号をシニフィアン（記号表現）とシニフィエ（記号内容）に分けて議論した。この言い方を借用すれば、正規化がシニフィアンで、業務のルールがシニフィエとなる。
- (15) 控訴審判決文 45 頁 4 行～6 行、51 頁 23 行～25 行。
- (16) この場合のユーザには後段のアプリケーションソフト等も含まれており、必ずしも「者」ではない。
- (17) 一般に論理スキーマと内部スキーマは同じものと考えられている。
- (18) ANSI で 3 層スキーマが提案されたのは 1970 年代なので、最高裁判決よりも 20 年以上も前のことになる。
- (19) 依拠性と創作性の追加の議論はここでは省略する。
- (20) 控訴審判決文 43 頁 5～8 行。
- (21) 近時はこれをユーザーエクスペリエンスと呼ぶ。
- (22) 例えば控訴審判決文 12 頁 21 行～13 頁 16 行、25 頁 22 行～26 頁 14 行。
- (23) 控訴審判決文 73 頁 1 行～14 行。なお、引用部分は同一性の維持に関して述べているので、直接的には最判第 2 要件の問題であるかもしれないが、議論の重複を避けるためにこちらで議論した。ただし、当該引用部分を最判第 4 要件の問題であると見ることもできる。そもそも判決は、認識可能であれば、直接感得できるという立場を採用しているし、共通部分以外の部分に相違点があったとしても、共通部分の同一性が維持されるのは自明な問題だからだ。
- (24) 控訴審判決文 25 頁 22 行～26 頁 14 行。
- (25) 控訴審判決文 69 頁 24 行～25 行。
- (26) 例えば、C. J. Date, データベース実践講義: エンジニアのためのリレーショナル理論, O'Reilly Japan, 2006, p. 75.
- (27) セザンヌにとってキャンパスの下塗りは表現の一部であったと思われるのだが、あそこまで露骨にやっても多くの人は気が付かないのではないかと思う。

(原稿受領 2017. 2. 26)