

# 著作権法の要件事実論の PROLEG による実装

## An Implementation of the Presupposed Ultimate Fact Theory

### of Copyright law by PROLEG

古川昂宗<sup>1</sup> 西貝吉晃<sup>1</sup> 佐藤健<sup>1,2</sup>

Takamune KOGAWA<sup>1</sup>, Yoshiaki NISHIGAI<sup>1</sup>, and Ken SATOH<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup> 国立情報学研究所

<sup>1</sup> National Institute of Informatics

<sup>2</sup> 総研大

<sup>2</sup> Sokendai

**Abstract:** We have been researching “PROLEG” system which can simulate judge's decision making process in Japanese civil litigation. PROLEG is based on the Japanese “theory of presupposed ultimate facts”. The theory formalizes decision making process involving not only reasoning about civil code but also other laws in civil litigation in general. Copyright law is one of the example of such laws. We are trying to implement the theory of copyright law by PROLEG. In this paper, we describe some problems in PROLEG representation caused by differences between civil code and copyright law in the implementation, and show some solutions for the problems.

## 1. はじめに

本稿は、著作権法の要件事実論を PROLEG によって実装することについて述べるものである。

要件事実論は、民事訴訟の実務において用いられる理論であり、民法を中心として分析されてきた。民法以外の実体法については、分析が民法ほど進んでいないという状況である。しかし、要件事実論が、当事者が何を主張立証すれば、自身を勝訴させるに必要十分かということを法律に従って考察するものであることに照らせば、民法以外の法律についても民事訴訟において利用されるものである限り要件事実論は妥当すると考えられる。したがって、PROLEG で民法の要件事実論を実装することが可能であるならば、他の実体法においても PROLEG による実装は可能であるはずである。そこで、他の実体法である著作権法の実装を試みた。

結果としては大部分においては民法の場合と同様

に機能するものができた。しかし、一方で民法と著作権法との差異から、実装する段階においていくつかの問題点が出てきた。そこで、その問題点の紹介と解決のアイデアを提示する。

## 2. 条文の文言の抽象性

### 2.1.

民法に対して、著作権法においては、著作物であることといった、何がそれに該当するかはっきりとしない（本稿ではこのような性質を「抽象的である」と表現する）文言が多く、このような事実の存否に関して紛争が生ずることがある。もちろん、民法の中にも抽象的な文言（たとえば通常生ずべき損害（民法 416 条 1 項））はあり、著作権法の中にも具体的な文言（たとえば翻訳（著作権法 27 条））はあるが、相対的に抽象度の高い文言が著作権法に多いといえる。

ここで、著作物であるか否かが争いになる紛争があるとす。著作物について、著作権法は定義規定を置いている。それによれば、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、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。(著作権法2条1項1号)」とあり、①思想または感情を内容とするものであること、②創作性があること、③表現であること、④文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものであることという4つの要素(以下「4要素」という)からなるとされている[1] (p.472) (①及び③をまとめ、思想または感情の表現であることとし、3要素であるという見解もある、ただし、本稿の検討において、そのいずれであっても影響はないため、以下4要素であるということを前提にする。)

そして、著作物であるか否かが争いになる紛争においては、当事者は「著作物である」、「いや、著作物ではない」と争うのではない。4要素が満たされているかという点を当事者は争うのである。たとえば、「創作性がある」、「いや、創作性はない」といった具合である。つまり、紛争の争点として、著作物という抽象的なものをそのまま設定しないのである。

要件事実論からすると、著作物について権利を主張する者が、著作物であることを裁判所に認めさせなければならない(東京地判平成5年4月28日知的裁集25・1・170)が、そのための主張立証の対象(つまり要件事実)が著作物なのか、それを構成する4要素なのか、これをどのように考えるかでPROLEGでの実装方法が異なる。

## 2.2.

要件事実が著作物であることとした場合(以下「第一立場」という)。

ルールは次のように書かれる。ルールの書き方等については、[1]を参照されたい。

複製権者(\_複製権者,\_著作物)<=

著作物(\_著作物),

複製権取得原因事実(\_複製権者,\_著作物,\_原因).

この考え方によると、4要素は、要件事実たる著作物であることという事実を基礎づける要素ということになる。この考え方では、現に紛争は下位の要件

のレベルで行われているにもかかわらず、それはPROLEG上全く現れないことになる。すなわち、要件事実論では、権利が存在していると結論付けるには、要件事実の主張がされていることが必要条件となる。そのため、PROLEGでは要件事実の主張の有無に焦点があてられ、それが証明度に到達したかが問題にされる。そして、要件事実よりも下位の事実(間接事実)について主張があっても、要件事実が主張されたことにならない。また、間接事実の主張の有無は、それ自体としても権利の存否に論理的に影響しない。したがってPROLEGが要件事実論を前提とするものだとすれば、これで間接事実を扱うことはできないことになり、第一立場においては4要素は間接事実とされるから、上記のように、著作物(\_著作物)よりも下位のルールは出てこないことになるからである。

著作物性が争われていない場合を前提としているようであるが、第一立場の考え方を示すものがある[1] (p.479)。

また、裁判例の中に、判決文から推測するに、著作物であることに争いが無い場合は著作物であるという主張をし、それを相手方が認め、裁判所も著作物であるということを認めて紛争処理を進めているとみられるものもある。

「第二 当事者の主張

一 請求原因

2 (本件(筆者注)) 漫画(略)は、(略)連載全体として一つの著作物である。

(略)

二 被告らの請求原因に対する認否

1 請求原因1及び同2の事実は認める。

(略)

第三 当裁判所の判断

一 請求原因1及び同2の事実は、当事者間に争いが無い。」(東京地判平成11年2月25日判時1673・66)

要件事実が4要素だと考えた場合(以下「第二立場」という)。

この場合、ルールは次のようになる。

複製権者(\_複製権者,\_著作物)<=

著作物(著作物),  
複製権取得原因事実(複製権者, 著作物, 原因),  
著作物(著作物)<=  
思想または感情を内容とする(著作物),  
表現(著作物),  
創作性(著作物),  
文芸学術美術又は音楽の範囲に属する(著作物).  
第一立場と比べて、著作物についてさらに下位の  
ルールが加わっている。

これによれば4要素が主張されることが必要となる  
のであり、著作物であることが争いになっている  
紛争においては、PROLEG 上で争いの実体が現れて  
くる。ただし、第二立場においては、第一立場と異なり、  
著作物であるという主張は、事実の主張としての  
意味が無いこと（つまり、要件事実の主張ではな  
くなること）に注意しなければならない。なぜなら、  
要件事実論では、要件事実の主張の有無が論理的に  
結論に影響するのであり、上位概念については主張  
がされたとしても、結論に影響を与えない。PROLEG  
はそれに合わせて実装されており、ルールにおける  
結論部（ $A \leq B$  の場合の A）についての主張は、そ  
れがされたとしても、その存否は評価されないため  
である。

著作物性が争われている場合に、第二立場の考え  
方を示すものがある[1] (p.472)。

裁判例に「ところで、著作権侵害に基づく差止請  
求や損害賠償請求をするためには、請求する側にお  
いて、侵害された著作物を特定した上、著作物とし  
て保護されるための創作性の要件を具備することを  
主張立証することが必要であることは、前判示のと  
おりである。」(知財高判平成 17 年 10 月 6 日裁判所  
HP) と判示したものがある。

第一立場と第二立場は論理的には矛盾しており、  
これらをどのように PROLEG で実装するかが問題  
になる。

### 2.3. 解決案

第一立場からは4要素に主張責任を認めることは  
できない。4要素は要件事実ではなく、間接事実にす  
ぎないからである。一方、第二立場からは著作物で  
あるという主張をし、それを当事者が認めたとして

も、それは意味のないこととして、裁判所はそれを  
根拠に著作物であることを認定するということは認  
められないことになるはずである。

しかし、これらのことが共に認められているよう  
である。このようなことが正当化されるには2つの  
考え方があり得る。第1の考え方は、著作物であるこ  
とが認められるための要件事実「著作物であるこ  
と」そのものであって、4要素が主張された場合には、  
それらが主張されたことを、上位の概念である著作  
物であることの主張がされたことと同視するという  
扱いをしていると考えるものである。第2の考え方  
は要件事実4要素（に該当する事実）であるが、  
著作物であることに争いが無い場合には、その上位  
の著作物であるという点を相手方が認める限りで、  
裁判所が著作物であることを認定してよいと扱って  
いると考えるものである。あるいは、著作物である  
という主張をすることによって、要件事実である4  
要素が主張されたのと同視するという扱いをしてい  
ると考えるものである。

裁判所がこれらのいずれの考え方に依っているの  
か、また、別の考えかたに依っているのかはわから  
ない。また、このような問題は法学的な分析（要件  
事実論や民事訴訟法学）によるべきところであり、  
これを解決することはある一定の枠内で論理的に分  
析をする PROLEG の役目ではないと考えている。

そこで、問題の解決方法としては、要件事実がど  
れであるか確定できない以上、その探求は法律学の  
研究に譲り、PROLEG としては、いずれの立場によ  
っても推論可能なように実装できればよいと考える。  
その結果として、一部、要件事実論から離れた実装  
ともなるかもしれないが、それは致し方ないこと  
であると考える。

まず、現状の PROLEG の実装の範囲内で、表現を  
工夫することにより解決する方法が考えられる。つ  
まり、ルールにおける条件部（ $A \leq B$  の場合の B）  
となっているもののみ（あるルールでは条件部であ  
るが、別のルールでは結論部になっているものを除  
く趣旨）の主張を PROLEG で評価することを前提と  
した場合である。

具体的には、複数の階層で要件事実を設定する実

装を考える。すると、次のようなルールにすることが考えられる。

複製権者(\_複製権者, \_著作物)<=

X(\_著作物), ... (A)

複製権取得原因事実(\_複製権者, \_著作物, \_原因).

X(\_著作物)<= ... (B)

思想または感情を内容とする(\_著作物),

表現(\_著作物),

創作性(\_著作物),

文芸学術美術又は音楽の範囲に属する(\_著作物)

X(\_著作物)<= ... (C)

著作物(\_著作物)

この方法では、A のルールとして B 及び C を並列に置いたが、著作権法 2 条 1 項 1 号の構造からすれば、A<=著作物<=4 要素という階層構造とならなければ論理的に正しくはない。つまり、著作物であることと 4 要素が並列したものと印象を与え、著作物と 4 要素との間の階層構造を示せないのが欠点である。また、X の部分に適切な述語が見つからないことも問題点である。

階層構造を示すために、これらのルールの述語を変更し、次のようにすることが考えられる。

複製権者(\_複製権者, \_著作物)<=

著作物(\_著作物),

複製権取得原因事実(\_複製権者, \_著作物, \_原因).

著作物(\_著作物)<=

思想または感情を内容とする(\_著作物),

表現(\_著作物),

創作性(\_著作物),

文芸学術美術又は音楽の範囲に属する(\_著作物)

著作物(\_著作物)<=

Y(\_著作物)

このようにした場合、Y の部分に適切な述語が見つからないことは X の場合と同じであるが、X の場合より不都合は大きい。なぜなら、Y は要件事実であるため、PROLEG のユーザーが Fact base を記述する際に実際に入力する部分である。論理プログラミングにおいては述語名は重要な意義を持たないが、PROLEG はユーザーが要件事実の推論を行わせるためのツールである以上、ユーザーに使い勝手の良い

述語名がつけられることは重要だからである。

次に、現状の PROLEG の実装を変更して解決する方法が考えられる。

具体的には、結論部についての主張を評価するものにするというものである。すると、ルールは次のもので足りる。

複製権者(\_複製権者, \_著作物)<=

著作物(\_著作物),

複製権取得原因事実(\_複製権者, \_著作物, \_原因).

著作物(\_著作物)<=

思想または感情を内容とする(\_著作物),

表現(\_著作物),

創作性(\_著作物),

文芸学術美術又は音楽の範囲に属する(\_著作物).

このルールにおいても、結論部についての主張を評価することにすれば、著作物であることの主張が評価されることになり、従来のように 4 要素の主張も評価されることになる。こうすることによって、著作物であることに争いが生じている事案においては 4 要素は PROLEG 上に現れることになるし、論理的な階層構造を崩すこともなくなる。

ただし、このように著作物とその 4 要素のように、ともに主張を評価したいもの以外の全ての結論部についても主張されれば評価されることになることが、この方法の欠点である。

つまり、およそ要件事実と評価することができず、その主張がなんら評価されない法律概念と呼べる事項についても、事実主張として評価されてしまうことになる。

### 3. 特殊な例の扱い

#### 3.1.

著作権法には、著作物についての例示を著作権法 10 条 1 項に規定しており、それによれば

「(著作物の例示)

第十条 この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。

- 一 小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
- 二 音楽の著作物



製作監督演出撮影美術等を担当( \_ 著作者),  
全体的形成に創作的に寄与( \_ 著作者 \_ 著作物).  
とすることができ、著作物の第二引数を「映画」と固定することで、映画の著作物以外がこのルールにマッチしないようにすることができる。

また、新しい性質を持った著作物について主張する場合にも、第二引数にその性質を書けばよいので③の要請も満たすことができる。

しかし、この場合には、著作物の性質を問題にしない主張をすると、第二引数がブランクになってしまい①をうまくクリアできないという欠点がある。

さらに、著作物のルールを階層化させない方法として、性質は別の述語によって判断させるというのが考えられる。著作物については著作物( \_ 著作物)とだけしておき、性質についての記述は、著作物の性質( \_ 著作物, \_ 性質)とするのである。すると、ルールは次のようになる。

映画の著作者( \_ 著作者, \_ 著作物) <=

著作物( \_ 著作物),  
著作物の性質( \_ 著作物, 映画),  
製作監督演出撮影美術等を担当( \_ 著作者),  
全体的形成に創作的に寄与( \_ 著作者 \_ 著作物).

こうすることにより、性質を問題にする場合のみ著作物の性質を記述すればいいので①及び②をクリアし、性質は引数の中に記述するので③も満たす。しかしこの場合、映画の著作物であるという一つの要件事実の主張を2つに分けて記述することにより、要件事実が二つであるような印象を与えるという欠点がある。

## 4. 結び

これらの例が示すように、著作権法の PROLEG による実装にはいくつかの問題点があり、それを克服する最適な解決方法はまだ見つかっていない。ただ、これらの点は程度の差こそあれ民法の実装の際にも表れることであるともいえる。したがって、なお検討を続ける必要はあるが、基本的には著作権法に PROLEG を応用できる可能性は高いことが示されたように思われる。

## 参考文献

- [1] 大江忠・要件事実知的財産法(第一法規, 2002)
- [2] Ken Satoh, Kento Asai, Takamune Kogawa, Masahiro Kubota, Megumi Nakamura, Yoshiaki Nishigai, Kei Shirakawa, Chiaki Takano, "PROLEG: An Implementation of the Presupposed Ultimate Fact Theory of Japanese Civil Code by PROLOG Technology", Proc. of JURISIN 2010, pp. 29-40 (2010).
- [3] 大橋正春 : 著作物性の主張立証, 齊藤博先生御退職記念論集『現代社会と著作権法』179 頁(弘文堂, 2008)