

平成14年10月16日

産業構造審議会情報経済分科会

ルール整備小委員会 御中

社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会

会長 川島 正夫

電子商取引等に関する準則に対する改正要望書

平成14年3月29日に経済産業省より発表され、同年7月30日に改訂された、電子商取引等に関する準則（以下、「準則」という）について、当協会では、会員企業の意見聴取等を通じて意見を適宜集約した結果、下記の通り本要望書を作成致しましたのでご提出申し上げます。

なお、本要望書の内容に関するお問い合わせは、文末の連絡先までお願い申し上げます。

- 記 -

平成14年3月20日付で、当協会より提出した「電子商取引等に関する準則（案）に対する意見書」（以下、「協会意見書」という）において、様々な問題について指摘したが、今回の要望書では、当協会が意見書提出後に行った実態調査及び会員企業への意見聴取を踏まえ、更に意見を述べる。

第1. オンライン取引について

3. 「1.1(5)管轄合意条項の有効性」について

協会意見書において、オンライン契約の中の管轄合意条項の効力が認められないという結論について、迅速な契約処理ができるという電子契約のメリットや電子商取引促進の観点から、その不都合性について指摘を行った。また、現在のままでは、ベンダー側は管轄のみを

別途書面による合意にするか、ベンダー側が先手を打って訴訟を行うことによって、裁判が全国各地に拡散することを防ぐことになるが、これによってかえって訴訟が頻発するというおそれも考えられる。

このような不都合性を前提にすると、当協会は今後民事訴訟法第11条第2項の規定が見直されるべきだと考える。しかしながら、民事訴訟法の改正のためにどの程度の期間を要するか予想がつかず、このまま座視した場合、電子商取引の発展を阻害する要因にもなりかねないと思われる。そこで、準則においては「書面」に電子データを含むという解釈を採用することを要望したい。

第2 . 情報財取引について

1 . (1) 契約の成立とユーザーの返品可否

「ア情報源が媒体を介して提供される場合」について

協会意見書は、準則の記載する「媒体の外箱にライセンス契約締結の必要性を明示」という要件について、概ね次の三点から不要であるという意見を述べた。

(1) 現時点で、ごく一部の大手メーカーを除き、ほとんどのベンダーでは、ソフトウェアの「顔」であるパッケージの外面に使用許諾契約書締結の必要性を記載しておらず、「媒体の外箱にライセンス契約締結の必要性を明示」を要求することは実態に合致していない。

(2) ユーザーがパッケージソフトウェアを購入する場合、ベンダーとの間で使用許諾契約書を締結する必要があるということは、長年のソフトウェアベンダー業界団体の啓発活動から周知の事実となっており、パッケージにライセンス契約締結の必要性が明示されていなくてもユーザーの予測可能性を害さない。使用許諾契約の内容が不当な場合には、個別にかかる使用許諾契約条項の無効を考えればユーザーは保護できる。

(3) 中古販売や廉価版として、パッケージが存在しない状態で販売されたり、パッケージが後日取り払われて販売された場合には、「使用許諾契約の必要性」が明示されていないことになるので、ユーザーは使用許諾契約に拘束されず、「著作権法に反しない限り」如何ようにも利用できることになる。

当協会では、協会意見書提出後、(1)の内容を確認すべく任意に選び出したパッケージソフトウェア99本のパッケージについて調査を行った。その結果、実に約95%の会社が契約を記載しておらず、約70%の会社が契約締結の必要性を記載していないという結果が判明した。これは、協会意見書において、当協会が主張した上記の内容を裏付けるものである。

使用許諾契約記載の有無

記載なし・・・94社

記載あり・・・3社

判断つかず・・・0社

不明・・・2社

使用許諾契約締結の必要性の記載の有無

記載なし・・・70社

記載あり・・・24社

判断つかず・・・3社

不明・・・2社

なお、経済産業省は、パッケージソフトウェアに使用許諾契約書が要求されることが通常であり、一般人であればそれを認識しているという実態を認め、準則案の記載と異なり、準則においては「(i)と(ii)のどちらの契約と解されるかは、情報財取引に関する一般的な認識等様々な事情を総合考慮して決定されるものであるが、少なくとも、ユーザーが通常認識し得るような形態で媒体の外箱(パッケージ)にライセンス契約締結の必要性が明示されている場合や、販売店がライセンス契約締結の必要性について口頭で説明している場合であれば、(ii)の提供契約と解される可能性が高い。」との記載に改め、「一般的な認識等様々な事情を総合考慮」することにより、著しく現実との不一致を招く事態にはならないと説明する。すなわち、通常の成人がソフトウェアを購入する場合には、パッケージにライセンス契約締結の必要性が記載されていなくても、それだけで契約が不成立となるのではなく、ソフトウェアをそれまで購入したことがなく、ソフトウェアに関する知識の乏しい老婆がソフトウェアを購入する場合には契約が不成立となる

というのである。

しかし、この表現は曖昧で、ベンダーに対し、どの程度の対応を行えば消費者からクレームを受けなくて済むかという予測可能性を与えるものではない。準則が「はじめに」で述べている「この準則は、電子商取引等に関する様々な法的問題点について、民法をはじめとする関係する法律がどのように適用されるのか、その解釈を示し、取引当事者の予見可能性を高め、取引の円滑化に資することを目的とする」という準則の目的にも反するものとなりかねない。

そもそも、パッケージソフトウェアを販売する場合には、対面取引の場合と異なり、購入者がどのような人物であるかという点については何らの配慮をしていないのが通常である。パッケージソフトウェアの販売は、購入者の人的属性を考慮しないことによりコストを引き下げ、大量に販売を行っている。パッケージソフトウェアの契約に関し、購入者の人的属性を考慮することは取引の安定性を害し、時代に逆行することになりかねない。

さらに、このような曖昧な記載は、かえってクレイマーに対しクレームの口実を与える結果になりかねず、ベンダーは事実上パッケージへの記載を強制されることになりかねない。強調したいのは、契約の成否に購入者の人的属性が考慮される以上、クレームが裁判に発展しやすく、結果的に損害を負わない場合でも、ベンダー側のクレームに対する対応が一層困難になるということである。クレームの電子メールや電話の相手方がどのような人物であり、どのような環境で育ち、どのような常識を身につけ、どのような状況でパッケージソフトウェアを購入したか、購入する際にどのような認識をしていたかを考慮しなければ、クレームをはねつけることができないというのでは、クレーム処理係の苦悩が容易に予測される。

パッケージに契約書ないし契約書の必要性の記載という基準が、現実と乖離している実態は上述の通りであり、更に準則において「一般的な認識等様々な事情を総合考慮」という付加をしたことにより、逆に外箱にライセンス契約締結の必要性を明示しても使用許諾契約の成立が否定されかねない等の不都合を惹起する可能性がより高くなっている。準則を修正するに当たっては、この点を考慮する必要があると考える。

当協会としては、パッケージに使用許諾契約成立の必要性が明記されていなくても使用許諾契約が一旦は成立すると考え、不当な結論については、個別的就にかかる使用許諾契約条項の無効を検討するべきであると考えます。

* なお、準則案の記載は、次の通りである。

ユーザーが店頭で対価を支払って媒体を介して情報財の引き渡しを受ける際、（１）ライセンス契約締結の必要性が明示されている場合（媒体の外箱（パッケージ）に明示されている場合、販売店が口頭で説明する場合等）と、（２）明示されていない場合がある。

まず（２）の場合、代金支払時にその存在すら明示されていない契約にユーザーが拘束されることは相当でないので、販売店とユーザーとの間の契約は、原則として、情報財の複製物の売買契約と解される。この場合は、ライセンス契約は存在せず、購入したユーザーは著作権法の規定に反しない限り自由に使用することができる。

２．著作権法第３０条と第４７条の２の関係について

準則４６ページは、プログラム著作物の複製について、著作権法第３０条の適用があることを当然の前提として記載されている。

この点について、協会意見書では、次の理由からプログラム著作物の複製権制限については、特に著作権法第４７条の２が存在することから、著作権法第３０条の適用はないと考え、準則４６ページ、「２．」１３行～１８行の「この場合は・・・も生じない。」の記述は削除するか、又は第４７条の２の説明のみをすべきであると指摘した。ソフトウェア産業の発展にかかわる重要な問題であるので、再度修正を要望したい。

（１）プログラム著作物の複製権制限については、特に著作権法第４７条の２が存在することから、著作権法第３０条の適用はないと考えることも十分に可能である。

（２）このように解さなければWIPO著作権条約第１０条２項に反する。すなわち、プログラム著作物の複製について第３０条の適用を認めると、著作権者は、その正当な利益を不当に害されかねない。

（３）実際に次の不都合が生じる。

私的使用目的で複製（第３０条）した場合、コピーを譲渡する行為は複製権侵害とみなされる（第４９条１項１号）が、オリジナルを譲渡する行為は複製権侵害とはみなされない。

したがって、ソフトウェアのオリジナルＣＤを使って自己のパソコンにインストールした後、そのオリジナルＣＤを譲渡することは、著作権法第３０条からすれば問題のない行為と

なる。しかし、これを認めると、1本のソフトウェアを購入した者は、自己のパソコンにインストールし、CD-Rでコピーした後、友人に譲渡し、その友人も自己のパソコンにインストールし、CD-Rでコピーした後、更に他人に譲渡することが許されるということになる。

よって、プログラム著作物の複製権制限について著作権法第30条の適用を認めた場合、極端にいえば、ソフトウェアについて1本のオリジナルCDさえあれば、日本の全国民が各自所有するパソコンに合法的にインストールし、日本の全国民が各自当該ソフトウェアが複製されたCD-Rを所有することが可能となってしまうのである。いいかえれば、ビジネスソフトを購入し、自己のパソコンにインストール・複製した後、中古販売することを許容・推奨しているようなものである。これに対してはシュリンクラップ契約において縛りを設けることが考えられるが、準則の上記記載によれば、中古で購入したソフトに使用許諾契約が付いていないような場合、シュリンクラップ契約による縛りをつけることは不可能である。

他方、著作権法第47条の2であれば、オリジナルCDからパソコンにインストールした場合、オリジナルCDとそのパソコンを共に譲渡するか、あるいは、オリジナルCDを譲渡しパソコン内のインストールされたソフトウェアを消去する等しなければ、複製権侵害ということになる。

このように、プログラム著作物の複製権制限規定については、著作権法第47条の2の規定のみの適用により、上記不都合は回避される。

(4)ソフトウェアの場合には、ビデオテープ・カセットテープによる複製と異なり、私的録音録画補償金請求権のように、複製機器及び複製媒体そのものから対価を徴収するという方法で対応できない。

3. 「ライセンス契約の条件に不同意の場合の提供契約解除」について

準則49ページは、「ライセンス契約の条件に同意しないユーザーは、販売店に返品して、既に支払った代金の返還を求めることができるものと解する」等記載している。

この点、協会意見書においては、ユーザーが不同意と考える条項が不当条項に当たる場合には、当該契約条項が無効となり、当該契約条項が当初からなかったものと同様に扱われることになるため、ライセンス契約の条件に不同意であることを理由とする提供契約の解除を

認める余地がなくなることを考慮すると、実際にはユーザーがライセンス契約の条件に不同意であることを理由とする提供契約の解除が認められる場合は少ないと考えられることを指摘した。

また、準則の記載によると、解除期間は特段の合意ない限り10年ないし5年とされているが、この点協会意見書において、ソフトウェアの商品寿命が、そのソフトウェア毎によって千差万別であること、10年ないし5年に返品をされても通常商品価値がなくなっていること、ユーザーが開封し何年もの間使用したにもかかわらず、あたかも直近の時期に開封し、使用許諾契約に気づいたかのように装って返品する等の場合、ベンダー側の反証が著しく困難であることを考えると、信義則又は解除期間に関する黙示の合意の存在を根拠として、権利行使期間を合理的期間に制限すべきであると指摘したが、再度この点に関する考慮を要望したい。

3. 「(3) 契約中の不当条項」について

(1) 協会意見書においては、公序良俗に反する契約条項と記載され、「ベンダーの契約解除条件を著しく有利とする条項」、「ベンダーが支払う損害賠償額を著しく低く定める条項」、「担保責任期間を著しく短くする条項」という言及がされているだけであり、具体的にどのようなものがこれに当たるか全く不明であり、ベンダーにとって深刻な問題であるクレイマー等に不当な口実を与えることになりかねないため、この点につき明らかにする必要があると指摘した。

(2) リバースエンジニアリング

準則は不当条項のうち「< > 競争制限的な契約条項」の例として61ページに「リバースエンジニアリングを禁止することにより、市場における公正な競争を阻害するおそれがある条項」を規定している。

この問題については、公正取引委員会の主催する「ソフトウェアと独占禁止法に関する研究会」での検討結果に基づき、平成14年3月20日に「ソフトウェアライセンス契約等に関する独占禁止法上の考え方」（中間報告書）が発表されている（以下、単に「中間報告書」

という。詳細は次のURLを参照<http://www.jftc.go.jp/pressrelease/02.march/020320.pdf>)

この中間報告書においては、ソフトウェアの複製の制限、改変の制限、改変の成果に係る権利・ノウハウの譲渡及び独占的な利用の許諾、リバースエンジニアリングの禁止という4項目について論じられているが、特にリバースエンジニアリングの禁止については、概ね次の内容を記載している。

著作権法にはリバースエンジニアリングに関する規定が置かれていないが、ソフトウェア中のアルゴリズムその他の技術情報には、ノウハウが含まれる場合があるとして、リバースエンジニアリングの禁止に理由があることを認めている。そして、独占禁止法の観点からは、ライセンサーによるソフトウェアのライセンスを促進し、また、ライセンシーによる研究開発意欲と新たな技術の開発を阻害しないようにすることが重要であると述べ、リバースエンジニアリングの禁止について「例えば、プラットフォーム機能を持つソフトウェアのように、当該ソフトウェアとインターオペラビリティを持つソフトウェアやハードウェアを開発するためには、当該ソフトウェアのインターフェース情報が必要であり、ライセンサーが当該インターフェース情報を提供しておらず、ライセンシーにとって、リバースエンジニアリングを行うことが、当該ソフトウェア向けにソフトウェアやハードウェアを開発するために必要不可欠な手段となっているような場合においては」リバースエンジニアリングの禁止は「著作権法上の権利の行使と認められる行為とは評価されない」と限定的に結論づけている。

準則において、この公正取引委員会の検討以上に厳しい制限を加える理由はなく、公正取引委員会の中間報告書の内容を尊重すべきと考える。この点、準則の「リバースエンジニアリングを禁止することにより、市場における公正な競争を阻害するおそれがある条項」という記載は曖昧で、あたかも原則としてリバースエンジニアリングが禁止されるような印象を受けかねない。そこで、リバースエンジニアリングの禁止を規定するのであれば、上記のような詳細な判断基準を明確にするか、公正取引委員会の中間報告書のURLを記載する等して、リバースエンジニアリングを禁止することが、市場における公正な競争を阻害する場合は限定的に考えられていることに言及すべきと考える。

4. 「(6)ベンダーが負うプログラムの担保責任」について

(1) 「1.責任を問えるバグ(瑕疵に該当するバグ)」について

準則は71ページにおいて、責任を問えるバグと問うことのできないバグがあることを明確にし、その内容を「(i)取引の通念に照らし合理的に期待される通常有すべき機能・品質をプログラムが有していない場合であって、かつ(ii)通常予見可能な使用環境・使用方法の範囲内での動作上の不具合が発生した場合」とした。

この点、準則75ページにおいて記載されているように、ソフトウェアといっても、大きく分けて次の二つが存在し、瑕疵の影響度・修復の難易度・顧客対応の容易度等々で大きく異なると考えられる。

カスタムメイド型ソフト(開発委託成果物)および

市場流通型ソフト(パッケージ製品)

準則では上記の二つを区分しないで議論しているが、準則が「責任を問えるバグ」として示した判断基準は、専ら の市場型流通ソフトの場合に該当するものであり、 のカスタムメイド型ソフトの場合は、むしろベンダーおよび発注者間で合意された開発仕様(要件定義書、開発仕様書、納入仕様書、検査仕様書等々)が重要な判断基準になると考えられる。

従って、両者を区分して規定すべきと考える。仮に、準則は「取引の通念に照らし合理的に期待される通常有すべき機能・品質」の判断に、これらの開発仕様を含める趣旨だといふのであれば、その旨を明確に規定すべきである。

また、同ページの「(ii)通常予見可能な使用環境・使用方法の範囲内での動作上の不具合が発生した場合」の該当しないと思われる具体例について、「特定環境でのみ動かない」ことを瑕疵に該当しないバグの例として追加するか、「通常予見可能な使用環境・使用方法」とは別の判断基準としてこれを採用すべきと考える。

準則74ページが記載するように、ソフトウェアは内容が同じであるにもかかわらず、特定のユーザーにのみバグが発生するケースがある。準則も73ページから74ページにかけて認めているように、ユーザーの使用環境に応じて不具合が発生することは避けられず、実際にこのようなケースが多く発生している。このようなユーザーの使用環境に応じて不具合が発生する場合には、準則が具体例として挙げているハードウェアが外箱において明示され

た動作環境を満たさない場合の他、新しいハードウェアの追加によりデバイスが上書きされた場合、ソフトウェア相互間の相性が悪い場合等様々な問題が考えられる。

この点、「通常予見可能な使用環境・使用方法」という判断基準では、瑕疵にあたるかどうかの判断も「通常このようなハードウェアの追加によって当該ソフトウェアの必要とするデバイスが書き換えられることがあるか」「通常このようなソフトウェアがインストールされているか」ということを判断せざるを得なくなる。更に、ソフトウェア相互の相性やハードウェアに原因がある場合、どちらが原因であり、どちらに対し責任を追及するべきかという究明が著しく困難である。

従って、「通常予見可能な使用環境・使用方法」に該当しない具体例の一つとして「特定の使用環境でのみ動かないこと」を定めるか、「通常予見可能な使用環境・使用方法」とは別の判断基準として採用すべきと考える。

なお、この「責任を問えるバグ」にあたるかどうかの判断について、会員企業に対し意見の募集を行ったところ、具体例として次のような事例が寄せられたので紹介する。

(i)取引の通念に照らし合理的に期待される通常有すべき機能・品質を有していない場合
(該当しないと思われる例)

ユーザーのソフトウェアに対する習熟度が低いことや知識不足のため、思い通りの結果が達成できない事例

- ・ホームページ編集ソフトで自分の思ったとおりのホームページが作れない。
- ・表計算ソフトの計算式が思ったとおり動かない

ユーザーの関数の書き方(参照の仕方)が非常に遠回りをした書き方になった結果、動作が変になっていた。

・ワープロソフトについて、非常に大きなビットマップデータを画面上(枠サイズ上)小さくして多数貼り付けたところ、様々なタイミングでエラーになる。

画像の色数を少なくする等の方法で圧縮するのではなく、ユーザーが単に見た目の大きさを小さくしたら、実データも小さくなると思いこんでいた

動作に重大な影響を及ぼさない事例

・ゲームソフトで、ユーザーが一定の操作を行うと動作上の不具合が発生するが、かかる不具合の回避が可能であり、かつ容易である場合

・ゲームソフトで、ゲーム操作に影響しない表示上の不具合（グラフィックの一部欠落、異なるBGM / 効果音の再生）

その他の事例

・特定のハード機種との相性により、他の同等の機種では出ない不具合が発生する場合（原因が特定できない場合もある）

・ベンダーの合意なしでユーザーがユーザー自身または第三者の製品と接続したことが起因となるバグ。

・ユーザーの故意または過失の誤操作が起因となるバグ。

・ベンダー製品仕様に定める保管・輸送・使用条件以外の保管・輸送・使用が起因となるバグ。

・ソフト自体は特定OS(MacOSX)に既に対応であるが、データを取り込むためのスキャナに必要な特定OS用スキャナドライバがハードメーカーから提供されない。パッケージには「2002年1月現在、TWIN対応スキャナの注意として、OSX対応TWINドライバは提供されておりません。・・・」と記述している。

・特定のハードメーカーから提供されたTWINドライバの問題でスキャナによるデータ取込ができない。

ドライバに問題があり、ベンダー側ではある程度の回避は出来ても対応不可。

・転送先ワープロソフトの仕様の問題により、特定の保存形式(rtf)で転送したものを特定のワープロソフトの形式で保存すると、開けない。

特定の保存形式の様式に従っているが相手先ソフトが対応していないためクレームになる。

・OS専用のプリンタドライバに仕様変更がされてから送信データに誤差が発生。プリンタドライバの仕様変更が原因。

アップナーコンパチのはずのOSだが、細かいところに仕様変更が見られ、OS発売前に販売している製品では対応できない。

- ・共通の特定プログラムを使用しているため、他のソフトがそれを書き換えると文字化け発生する。

後からインストールしたソフトの対応まではできない。

- ・ユーザーがPC環境の日付を異常な日付に設定していた場合対応できないケースがある。

検査仕様外

- ・ハードウェアの不安定状態(故障、寿命の一手前)にデータが破損。ソフトウェアに原因あり、と言われるが、ハードウェアに問題があったケースがある。

ソフトウェアではハードウェアの物理的な故障は修復不可。

- ・同じPCにインストールされている他のソフトのバグに巻き込まれる。他のソフトがメモリ領域を破壊しているため当社のソフトが動かないケースがある。

全部の使用環境を想定することは不可能。

(ii)通常予見可能な使用環境・使用方法の範囲内での動作上の不具合が発生した場合

(該当しないと思われる例)

特定環境でのみ動かない事例

- ・特定メーカーの特定マシンで、ワープロソフトに貼り付けたグラフィック系データを印刷すると、その絵の部分の下半分が真っ黒になった。

国外メーカーのグラフィックドライバーの問題。

- ・特定メーカーの特定マシンで当社製品がエラーになってセットアップ出来ない

CD-ROMドライバーの問題

- ・特定メーカーの特定機種で当社製品が不定期に止まってしまう

とあるメーカーのメモリーボードに使用しているSIMMの特定ロットの品質に標準(正常値)からのばらつきが大きいものが含まれていた

- ・当社ビデオ編集ソフトでデジタルカメラへの正常な書き戻しができない

デジタルカメラやテープとの相性でうまくいかないことがある

- ・当社製品のセットアップでエラーになることがある

当社製品のCD-ROM盤面の印刷による正常値からの誤差と、特定ドライブにおける正常値からの誤差が相互に逆(悪い方向)にずれており、読みとりエラーになっていた

・他社表計算ソフトのデータを当社ワープロ製品にオブジェクトで貼り付けると、当該表計算シート内の文字が重なる

エンハンスドメタファイル(OS)の仕様上の(扱えるデータサイズ)の問題

・当社Mac対応製品でMacOS10.2になった時から、印刷部数で指定した数の2倍の部数が印刷されるようになった

OSの仕様変更

・ユーザがインストールしたプログラムの影響で発生した不具合(仮想CDがあるために正常にCD-ROMを認識しない、特定のエディターソフトがインストールされているために一部の文字が表示されない、など)

(2)「3.ベンダーの担保責任等が問われる期間」について

協会意見書は、協会が考えるソフトウェアの特性について説明を加えた上で(i)立証の困難性(ii)契約目的の違い等から担保責任期間が原則としてバグを発見してから1年又は引き渡しを受けたときから5年になることについて反対をし、ベンダーに対する意見聴取を十分に行うべきであるとの示唆をした。

(i)立証の困難

ソフトウェアを購入してすぐに使用を開始したにもかかわらず、数年後にそれをアンインストールした上で再インストールし、あたかもつい最近使用を始め、最近瑕疵を知ったように装って契約の解除を指摘するケースも考えられ、これに対し、ベンダーが実際にはそのユーザーが数年前からその瑕疵を知っていたことを反証するのは容易なことではない。

(ii)契約目的の違い

一概に電子情報、ソフトウェアといっても用途によって様々な内容、製品寿命がある。例えば、一般に製品寿命が短期間のゲームソフトと製品寿命が長期間のワープロソフト、更には第三者に開発依頼をして制作されたソフトウェアを同列に扱い、一律に一定の瑕疵担保期間を設けるべきか問題がある。更にB to Cの場合のみ担保責任の期間を「瑕疵を知ってから1年以内」と定める場合には、ベンダーは同じソフトウェアを会社向けに販売する場合と一般消費者向けに販売する場合で価格に差を設けることが容易に予想される。担保責任のリスクを販売価格に反映させなければ利益を得ることができないからである。

当協会としては、現在の準則はベンダーにとって深刻な問題であるクレーマー等に不当な口実を与えることになりかねず、瑕疵担保責任等を主張できる期間については、「信義則上合理的な期間に短縮される」等の抽象的な表現にとどめるか、期間を3カ月程度に短縮すべきであると考えている。

3カ月という期間が適切でないと考えるのであれば、バグに関する報告が集中する時期について、ソフトウェアメーカー各社を対象とするアンケート調査を行って、より適切な期間を検討すべきである。

この点、当協会が会員企業に対し、通常どの程度の瑕疵担保期間を設定しているかというアンケートを行ったところ、保証契約を締結して定期的にメンテナンスを行うソフトウェアや、特定目的に特化した高額ソフトウェアを除けば、ソフトウェアの価格の高低やソフトウェアの用途によって異なるが、多くの企業パッケージソフトウェアについて設けている瑕疵担保期間は0から3カ月の間であり、更にこれを12カ月以内に広げると、ほぼ全ての企業が含まれるという結果が明らかになった。

5. 「(7) ユーザーの知的財産権譲受人への対抗」について

準則83ページにおいては「例えば、一般的なパッケージソフトウェアのように最初に対価を支払えばそれ以降使用の対価を支払う必要のないような情報財のライセンス契約の場合については、解除の対象とされることはない」と記載されているが、ライセンシーは、なお使用許諾契約に規定された内容に従ってソフトウェアを使用するという義務等が残されているため、未履行双務契約として解除される可能性が払拭できないと思われる。

準則の「最初に対価を支払えばそれ以降使用の対価を支払う必要のないような情報財のライセンス契約」との記載については、対価の支払が使用許諾契約に記載されているかどうかによって、場合を分けて考える必要がある。

一般のパッケージソフトウェアの場合には、提供契約と使用許諾契約が締結される場所、対価は提供契約にのみ記載され、使用許諾契約の内容として記載されない場合が多く、この場合には、むしろ準則の理論は当てはまらないと思われる。他方で、使用許諾契約に対価の規定が置かれている場合には、「主要な義務を履行している」という意味で、準則のように

考える余地があると考え。

このように考えると、ライセンシーを統一的に保護するためには、やはり立法によって解決するのがよいのではないかと思われるので要望したい。

以上

本要望書に関する問い合わせ先：

社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（JPSA）

業務課 戸島

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-3 須田町ヴェルデビル4F

TEL：03-3253-9166 FAX：03-3253-0159

E-mail：houteki@jpsa.or.jp <http://www.jpsa.or.jp/>