

知的財産権判例ニュース

水谷直樹◎弁護士・弁理士

著作権侵害が主張されたコンピュータプログラムについて、著作物性が認められないと判示された事例

[知的財産高等裁判所 第3部 平成23年2月28日判決 平成22年(ネ)第10051号]

1. 事件の概要

原告（控訴人）である（株）ハイパーキューブは、ソフトウェアの開発等を業とする法人であり、被告（被控訴人）である（株）インデックスは、情報提供サービスを業とする法人です。

原告は、「恋愛の神様」ほかのソフトウェアを開発し、その著作権を保有しています。

他方で、被告は、原告から、これらのソフトウェアの提供（ライセンス）を受けて（筆者注：プログラムについては、被告において、プログラムが記述されているプログラム言語を変更したうえで、変更後のプログラム言語により再作成しているプログラムが含まれる）、これらをパソコンや携帯電話に配信していました。

ところが、その後、上記ソフトウェアの配信に関して原被告間でトラブルが生じ、原被告間で協議した結果、被告は平成12年6月15日に、原告から提供を受けていたソフトウェアのパソコンや携帯電話への配信について、その配信期限を平成17年3月31日までは認めるものの、それ以後はこれを認めないということで合意が成立しました。

ところが被告は、上記期限である平成17年3月31日以後も上記ソフトウェアの配信を継続していた模様であり、このため原告が被告に対し、被告の行為は、原告が保有する著作権を侵害するものであるとして、平成18年に東京地裁に対し訴訟を提起しました。

同訴訟での原告の請求の内容は、被告の上記行為は、原告が保有するとされるソフトウェア（画像を含む）

の著作権のうち、複製権、翻案権、公衆送信権等を侵害するというものであり、これに起因して原告に38億円余の損害が生じたことから、同金額を損害賠償として請求するというものでした。

東京地裁は、平成22年4月28日に判決を言い渡し、原告の請求額のうち約115万円についてのみ認容し、その余を棄却したため、原告が知財高裁に控訴しました。

2. 争点

本事件での主要な争点は、以下のとおりです。

- ① プログラムの創作性および翻案権侵害の有無
- ② 美術（画像）の著作物性

なお、上記①②が争点となったのは、控訴人が、自己が保有するとされる著作権の侵害を主張していたことから、控訴人主張に係るプログラムや画像に著作物性が認められるか否かが争点となったためでした。

ここで仮にプログラムに著作物性が認められない、すなわち創作性が認められないということになると、著作権侵害の主張は、その前提において主張の基盤を失うことになるため、上記2点が争点となりました。

3. 裁判所の判断

知財高裁は、平成23年2月28日に判決を言い渡しましたが、まず上記①の争点に関しては、

「(1) プログラムの創作性及び翻案権侵害等の有無について

ア 著作権法が保護の対象とする『著作物』である

というためには、『思想又は感情を創作的に表現したもの』であることが必要である（同法2条1項1号）。思想又は感情や、思想又は感情を表現する際の手法やアイデア自体は、保護の対象とならない。例えば、プログラムにおいて、コンピュータにどのような処理をさせ、どのような指令（又はその組合せ）の方法を採用するかなどの工夫それ自体は、アイデアであり、著作権法における保護の対象とはならない。

また、思想又は感情を『創作的に』表現したというためには、当該表現が、厳密な意味で独創性のあることを要しないが、作成者の何らかの個性が発揮されたものであることが必要である。この理は、プログラムについても異なることはなく、プログラムにおける『創作性』が認められるためには、プログラムの具体的記述に作成者の何らかの個性が発揮されていることを要すると解すべきである。もっとも、プログラムは、『電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようにこれに対する指令を組み合わせたものとして表現したもの』（同法2条1項10号の2）であり、コンピュータに対する指令の組合せという性質上、表現する記号や言語体系に制約があり、かつ、コンピュータを経済的、効率的に機能させようとする、指令の組合せの選択が限定されるため、プログラムにおける具体的記述が相互に類似せざるを得ず、作成者の個性を発揮する選択の幅が制約される場合があり得る。プログラムの具体的表現がこのような記述からなる場合は、作成者の個性が発揮されていない、ありふれた表現として、創作性が否定される。また、著作物を作成するために用いるプログラム言語、規約、解法には、著作権法による保護は及ばず（同法10条3項）、一般的でないプログラム言語を使用していることをもって、直ちに創作性を肯定することはできない。

さらに、後に作成されたプログラムが先に作成されたプログラムに係る複製権ないし翻案権侵害に当たるか否かを判断するに当たっては、プログラムに上記のような制約が存在することから、プログラムの具体的記述の中で、創作性が認められる部分を対比し、創作性のある表現における同一性があるか否か、あるいは、表現上の創作的な特徴部分を直接感得できるか否かの

観点から判断すべきであり、単にプログラム全体の手順や構成が類似しているか否かという観点から判断すべきではない」と判示したうえで、個別のプログラムにつき検討を進めました。

個別のプログラムに関する認定について、いくつかを引用すると、

「(カ) 守護星を求めるプログラム

『②恋愛の神様』のプログラムの一部を構成する守護星を求めるプログラムは、守護星のデータを収めたテーブル、年、月、日の値を受け取り、年、月、日の値を所定の整数値に変換し、この整数値を用いて守護星のデータを収めたテーブルを検索して所定の整数値を求め、求めた整数値から守護星を示す数値として返す関数を、for文、if文を用いて表現したものである。このプログラムを使用する相性占いをコンテンツに含めることや、守護星を求めるために上記関数を用いることはアイデアであるといえる。同プログラムは、上記のアイデアを実現するための関数を、短く、機能的に記述したものにすぎないから、『aquarius』を初期値とすることを含め、アイデア自体に独創的な部分があるとしても、プログラムの表現において作成者の個性が発揮されたものとはいえない。また、PHP言語を使用したという事情があるからといって、作成者の個性を認める理由とはならない。

したがって、『②恋愛の神様』の守護星を求めるプログラムは、ありふれた表現として、創作性がなく、著作物とはいえない。」

「(ク) 占いサンプルに関するモジュールの選択・配列

原告は、『②恋愛の神様』のプログラムでは、占いサンプルを外部のデータファイルとするモジュール構成をとり、プログラム本体を簡潔にして、プログラムを読みやすくしたとして、モジュールの選択・配列に創作性があると主張するが、上記の点は、アイデアというべきである。同プログラムに、表現上の特徴部分はない。したがって、著作物とはいえない。」

と判示し、原告主張のプログラムには著作物性が認められないとして、原告のプログラムの著作権侵害の主張を排斥しました。

次に、争点②については、

「ア 原告白黒画像について

原告白黒画像は、……『ルーンの手』(乙48)に描かれたルーン文字及びルーン石の絵にかんがみて、作成者の思想又は感情が独創的に表現されているとはいえず、創作性は認められない。

原告は、作成当時、極めて限られたスペースの携帯電話画面上に、立体的かつリアルな画像が存在することはなく、大きな技術的制約があった中での原告白黒画像の創作性は大きいと主張するが、原告主張の点は、画像表現の創作性に関するものでなく、著作物性についての判断を左右しない。

イ 原告カラー画像について

原告カラー画像は、……原告白黒画像に着色を施し、ルーン文字及びルーン石に影を付けたものである。これに伴い、背景色が付加され、ルーン石同士で同じ色の組合せが生じないようにし、ルーン文字が石に刻まれたような印象がより鮮明になったとはいえるが、ルーン石やルーン文字の形状は原告白黒画像と変わるところがなく、また、配色のしかたについても、特段の創意があるとはいえない。そうすると……原告カラー画像に著作物性は認められない。」

と判示し、画像の著作物性についても否定しました。

知財高裁は、上記のとおり判示したうえで、原判決を一部取り消し、控訴人(原告)の請求をすべて棄却しました。

4. 検討

本事件は、著作権侵害が主張されたコンピュータプログラムにつき、著作物性が認められないと判示された事例です。

プログラムは著作物であると例示されていますが(著作権法10条1項9号)、他方で著作物は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」(2条1項1号)でなくてはならず、創作性の有無が問題になります。

本事件でもこの点が争われましたが、創作性、換言すれば、著作物性はいずれも否定されています。

また、このことから、創作性が認められないプログラムについては、これを利用したとしても、少なくとも著作権侵害は認められないこととなります。

このように、プログラムを著作権で保護し得るか否かは、プログラムに創作性が認められるか否かによって左右されることになります。もっとも、ここでの創作性については、判決でも指摘されているとおり、独創性のレベルまでは求められておらず、作成者の個性が発揮されていればいいという程度のものであります。

そして、この場合の個性の発揮については、プログラムが機能的な制作物(作品)であることから、コンピュータ言語の言語体系上の制約、特定の機能を効率的に実現しようとした場合の表現上の制約等の点から、プログラムの表現の選択の幅が制約されている場合、すなわち、誰が作成しても一定の表現の幅の範囲内に収束してくるような場合には、個性が発揮されているものとはいえないこととなり、結果として創作性の否定につながるようになります。本判決は、このような観点から、プログラムの創作性を否定したものです。

ところで本事件は、控訴人が作成したプログラムが被控訴人の配信サイトに対し提供されていたことから生じており、当事者間の事前合意において、前記配信可能な期限が設けられていたものの、被控訴人がこれを順守せず、その後も配信を継続していたことに起因して生じました。

そうであるとする、配信期限を合意した際に、プログラムの著作物性の有無にかかわらず、期限を徒過して配信を継続した場合の1カ月当たりの配信の対価を設定しておきさえすれば、当該合意に係る対価の請求が可能であったようにも考えられます。

これを踏まえると、事実関係が必ずしも明確ではないためはっきりとはいえないものの、本訴訟提起にいたる段階での事前合意において、その後に生じる可能性のある問題点の処理につき、きちんと合意しておけばよかったとも考えられ、この点で処理が十分でなかったことは、他山の石とすべきものといえるでしょう。

みづたに なおき

1973年東京工業大学工学部卒業、1975年早稲田大学法学部卒業後、1976年司法試験合格。1979年弁護士登録、現在に至る(弁護士・弁理士、東京工業大学大学院客員教授、専修大学法科大学院客員教授)。
知的財産権法分野の訴訟、交渉、契約等を多数手掛けている。