

勝舟投票権自動購入プログラム事件

競艇の勝舟投票権を自動的に購入するためのプログラムの著作物性を肯定し、
被告プログラムは少なくとも翻案にあたりとされた事例

大阪地裁平三〇（ワ）五九四八、勝舟投票権自動購入プログラム事件、令三・一・
二一判決

参照条文 著作権法二条・一一四条

事案の概要

本件は、競艇の勝舟投票券（舟券）を自動的に購入する等の機能を有するソフトウェア（Xソフトウェア）に係るプログラム（Xプログラム）について著作権を共有する原告Xらが、被告Yらが制作し、販売していた同様の機能を有するソフトウェア（Yソフトウェア）に係るプログラム（Yプログラム）は、Xプログラムを複製又は翻案したものであり、YらはYソフトウェアを販売して利益を得たと主張して、著作権法114条2項に基づき、Yら各自に対し、著作権侵害の共同不法行為による損害賠償及び遅延損害金の支払を求めた事案である。

判決の要旨 [一部容認]

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」（著作権法2条1項10号の2）であり、所定のプログラム言語、規約及び解法に制約されつつ、コンピューターに対する指令をどのように表現するか、その指令の表現をどのように組み合わせ、どのような表現順序とするかなどについて、著作権法により保護されるべき作成者の個性が表れることになる。したがって、プログラムに著作物性があるというためには、指令の表現自体、その指令の表現の組合せ、その表現順序からなるプログラムの全体に選択の幅があり、かつ、それがありふれた表現ではなく、作成者の個性、すなわち、表現上の創造性が表れていることを要するといわなければならない（知財高裁平成21年（ネ）第10024号同24年1月25日判決・判例時報2163号88頁）。

解説

Xプログラムは、市販のプログラム開発支援ソフトを使用して、Basic 言語で記述されていますから、ソースコードを個別の行についてみれば、標準的な構文

やありふれた指令の表現が多用されており、独創的な関数等是用いられていません。しかし、特定の画面を見やすくするために、市販のソフトにより自動生成されるコードを使用しないで独自の構成で記述した部分、様々な選択肢の中から、一定の意図のもとに特定の指令を組み合わせ、多数の構造体を設定し、配列・構造化した独自のものになっている部分等があるから、表現上の創作性があるとされました。そして、Yプログラムは、Xプログラムと画面表示やモジュール名がほぼ同じであること、マニュアルに記載された機能がほぼ同一であることを認定し、Yプログラムは、期待値の機能を追加した以外の部分については、Xプログラムを複製したものをそのまま利用しており、全体として、Yプログラムは、Xプログラムの本質的特徴を直接感得し得るものであるから、少なくとも翻案にあたると思いました。