

# 著作権判決から探るコンピュータプログラムの著作物性有無判断基準

会員 清水 敬一  
会員 坂田 泰弘



## 要 約

係争の対象となるプログラムの著作物性有無の判断は、明瞭でなく、適用すべき基準が当事者の判断に委ねられるため、プログラム毎に判断しなければならず、裁判では、プログラム創作性の有無について原告と被告とが真逆の見解を主張する場合が多い。また、プログラムの発明該当性の判断基準が特許庁の特許・実用新案審査基準に示されるのに対し、専ら裁判所でのみ公権的に判断されるプログラムの著作物性の行政による判断基準は、存在しない。そこで、本稿では、過去の著作権判決からプログラムの著作物性に関する裁判所の判断を抽出し体系化した。本稿が、著作物性有無判断の一助になれば幸甚である。

## 目次

1. 著作権法上のプログラム
2. プログラム創作性の具体的判断基準
3. 創作性が認められたプログラムの事例
4. 創作性が認められなかったプログラムの事例
5. 創作性の判断に影響のない要素
6. 結語

くことがほとんどである。

コンピュータに搭載されて情報処理の動作手順を指定する全てのプログラムが価値ある著作物として保護される訳ではなく、著作物性、即ち創作性を備えるプログラムのみが著作権法により保護される。

## 1. 2 プログラムの創作性

TRIPP TRAPP 事件の控訴審判決<sup>(1)</sup>で示された応用美術の著作物性の判断基準をプログラムに当て嵌めると、「思想又は感情を創作的に表現したプログラム」といえるためには、プログラムの表現が、厳密な意味で独創性を有することまでは要しないものの、作成者の何らかの個性が発揮されたものでなければならない。平凡かつありふれたプログラムの表現は、作成者の個性が発揮されたものとはいえず、「創作的」な表現を含むプログラムということとはできない。」と言える。「個性」とは、その作成者個人にしかない表現上の性格・性質又は独自の工夫である。

プログラムは、特定の機能を実現する作者独自の個性が表現されたプログラム X と、実行結果に個性的表現が認められるプログラム Y とに大別することができる。

プログラム X は、コンピュータが特定の機能を果たすように指令を組み合わせるプログラミングに個性が現われているプログラムをいうが、プログラムで実現される機能に個性の有無を問われない (図1)。し

## 1. 著作権法上のプログラム

### 1. 1 プログラムの意味

著作権法上、「プログラム」とは、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をいう (第2条第1項第10号の2)。「電子計算機」とは、少なくとも情報の記憶、演算、制御の三機能を行うコンピュータをいう。「電子計算機を機能させて一つの結果を得る」とは、コンピュータを作動させて、特定の仕事を実行することにある。プログラムの「指令」は、実際にコンピュータを作動させるプログラム言語で表現される命令であるが、プログラムは人間が理解・編集しやすい形式のプログラミング言語 (高級言語) で記述され、最終的に機械語に翻訳されて実行される。コンピュータの黎明期は、機械語でプログラムを作成することがあったが、今や高級言語で作成され、プログラムの創作性有無を判断するに当たっては高級言語のソースプログラム (ソースコード) に基づ

たがって、他人の創作したプログラム X1 と同一の機能を実現するプログラム X2 は、プログラム X1 に依拠せずに作成されたのであれば、プログラム X1 の著作権侵害を構成しないと考えられる。これは、クリーンルーム設計の考え方である<sup>(2)</sup>。



図1

一方、プログラム Y は、コンピュータでの実行により作者の個性が発揮される映画、画面、ストーリー、シナリオなどの創作的表現が出力（アウトプット）されるプログラムである（図2）。したがって、実行結果の個性に創作性が認められるので、例えば、他人の創作したプログラム Y1 と同一性のある創作的アウトプットをもたらすプログラム Y2 は、プログラム Y1 自体には依拠せずに作成されたとしても、プログラム Y1 の当該創作的アウトプットに依拠していればプログラム Y1 の著作権侵害を構成すると考えられる。

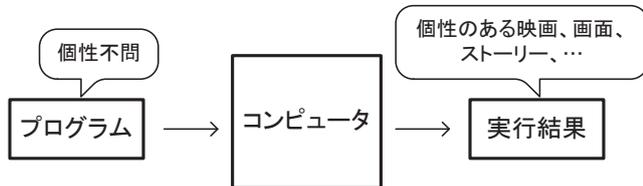


図2

つまり、特定の執行結果（個性の有無は問わない）を得るための表現上の工夫（個性的表現）を含むプログラムは、プログラム X に分類され、プログラムの実行の結果表示される表現（実行結果）に個性的表現が見られるプログラムは、プログラム Y に分類される。

### 1. 3 判決に見られるプログラムの著作物性

プログラムの著作物性を説示した判決を本稿の付録の事件リストの裁判例の中から紹介する。番号は事件リストに対応し、二重括弧『』内は判決文からの引用であり、下線は筆者らが付加したものである。

No.12 鉄道用図面作成支援プログラム事件には、下記の説示がある。『その性質上、表現する記号が制約され、言語体系が厳格であり、また、電子計算機を少しでも経済的、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することが少なくない。仮に、プログラムの具体的記述が、誰が作成してもほぼ同一になるもの、簡単な内容をごく短い表記法によって記述したもの又は極くありふれたものである場合においても、これを著作権法上の保護の対象になるとすると、電子計算機の広範な利用等を妨げ、社会生活や経済活動に多大の支障を来す結果となる。また、著作権法は、プログラムの具体的表現を保護するものであって、機能やアイデアを保護するものではないところ、特定の機能を果たすプログラムの具体的記述が、極くありふれたものである場合に、これを保護の対象になるとすると、結果的には、機能やアイデアそのものを保護、独占させることになる。したがって、電子計算機に対する指令の組合せであるプログラムの具体的表記が、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ものとして、創作性がないというべきである。』

実際の裁判では、著作物性が容認されずに、原告が敗訴する事案が極めて多いことに驚きを覚える。

No.16-2 混銃車制御プログラム事件（控訴審）では、プログラムの著作物性の判断基準が次のように説示された。『ところで、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、表現上の創作性が表れていることを要するといわなければならない。』

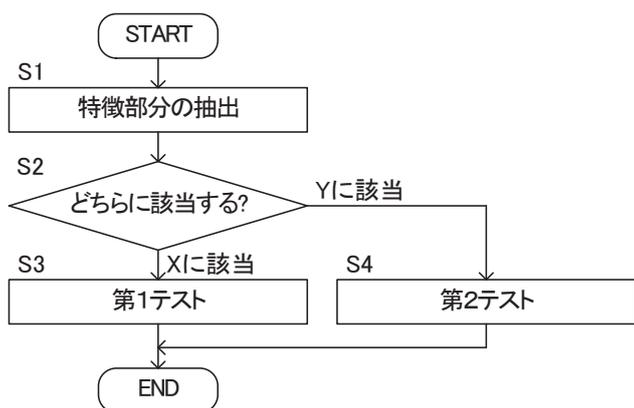
この判断基準は、その後の判決において何度か引用されている。

しかし、この判断基準だけではプログラムの創作性（著作物性）の判断が困難である。そこで、本稿の著者らは、蓄積された判例から創作性の具体的判断方法を作成したが、この方法が、創作性有無判断の一助になればと考える。

## 2. プログラム創作性の具体的判断基準

### 2.1 判断基準の概要

プログラムの創作性（著作物性）の具体的判断方法を図3のフローチャートに沿って説明する。まず、対象のプログラム製品から作成者の個性が現われている表現部分すなわち特徴部分を抽出する（ステップS1）。次に、ステップS2において特徴部分がXに該当する可能性がある場合は第1テスト（ステップS3）を実施し、Yに該当する可能性がある場合は第2テスト（ステップS4）を実施する。



### 2.2 特徴部分抽出

プログラムの創作性の客観的な判断は、侵害訴訟時である。江差追分事件<sup>9)</sup>の下級審平成8年（ネ）第4844号東京高等裁判所では、原告作品（但し、プログラムではないが）の創作性が容認されたが、最高裁平成11年（受）第922号は、被疑侵害品との同一性部分には創作性がないと判断した。このような事案は、著作物の種類を問わず、しばしば見られる。また、被疑侵害品との同一性部分についてのみ創作性が判断される裁判例も、しばしば見られる。いずれにしても、侵害訴訟時は、原告プログラムと被疑侵害プログラムとの同一性のある表現部分を抽出して、そこに絞って、創作性の有無が判断される。

1つのプログラムから複数の特徴部分が抽出されることがある。プログラミングに関する特徴部分およびアウトプットに関する特徴部分の両方が複数の特徴部分に含まれることもある。

### 2.3 第1テスト及び第2テスト

蓄積された判例の検討から、創作性が認められるプログラムと、創作性が認められないプログラムとを次のように分類した。

まず、プログラミング自体の創作性（個性）の有無

を判断するプログラムと、プログラムを機能させた結果のアウトプットの創作性（個性）の有無を判断するプログラムに分類した。さらに、前者のうち創作性が認められるプログラムおよび否定されるプログラムをそれぞれプログラムXP（X Positive）、XN（X Negative）に分類し、後者のうち創作性が認められるプログラムおよび否定されるプログラムをそれぞれプログラムYP（Y Positive）、YN（Y Negative）に分類した。また、より詳細な区分を下記プログラムXP、XN、YP、YNにそれぞれ仕分した。

#### (1) 創作性が認められるプログラム

- XP：プログラミングに個性が現われるプログラム
- XP1：多様な表現選択の幅があり得るプログラム
- XP2：命令部分と他の表現部分との組合せに個性が見られるプログラム
- XP3：創作者の論理的思考を必要とし又は学術的思想を創作的に表現するプログラム

#### YP：実行結果に個性が現われるプログラム

- YP1：映画の著作物に該当するプログラム
- YP2：作者の個性が発揮されたストーリー、シナリオを表すプログラム
- YP3：個性のある画面を実現するプログラム

#### (2) 創作性が認められないプログラム

- XN：プログラミングに個性が認められないプログラム
- XN1：表現がありふれているプログラム
- XN2：プログラム言語、規約及び解法そのもの
- XN3：プログラムに備わる機能、アイデア、理論
- XN4：表記方法に工夫がなされただけのプログラム
- XN5：単なるデータファイル又はプログラムに記載される単なる情報
- XN6：異なるプログラム言語間の変更に過ぎないプログラム
- XN7：処理手順を作成者が案出せずツールで自動生成されたソースコード
- XN8：他人が作成したプログラム
- XN9：著作物性が立証されないプログラム

YN：実行結果に個性が認められないプログラム  
 YN1：映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果の乏しいプログラム  
 YN2：ありふれた帳票や画面を出力するに過ぎないプログラム  
 YN3：個性が発揮されずにストーリーが展開されるプログラム

第1テストでは、判断対象がXP1～XP3のいずれかに該当するか否かを判断する。いずれかに該当するプログラムには創作性が認められ、いずれにも該当しないプログラムは創作性がないと判断される。尤も、創作性が否定された裁判例が多く存在する事実を鑑み、XP1～XP3のいずれかに該当すると判断した場合でも、XN1～XN9に示す創作性が否定された例に該当するか否かを再度確認して、慎重を期す必要がある。いずれかの例に該当する場合は、ステップS1の特徴部分の抽出が甘い可能性があるとき、ステップS1の特徴部分を再度抽出する必要がある。

同様に、第2テストでは、判断対象がYP1～YP3のいずれかに該当するか否かを判断する。いずれかに該当すれば創作性が認められ、いずれにも該当しなければ創作性がないと、考えられる。さらに念のために、YN1～YN3に示す創作性が否定される例に該当するか否かを確認し、適宜、ステップS1の特徴部分の抽出からやり直す。

第1テスト及び第2テストでの判断のヒントになり得る裁判所による創作性判断の具体的な事例を次の第3章及び第4章で紹介する。

### 3. 創作性が認められたプログラムの事例

本稿の付録の事件リストの裁判例の中からプログラムの創作性が認められた事例を選定して紹介する。

#### 3. 1 XP：プログラミングに個性が現われるプログラム

##### (1) XP1：多様な表現選択の幅があり得るプログラム

作成者は、必要なコマンドや関数を選択して組み合わせたり、共通する機能をサブルーチン化したり、サブルーチンを構造化したり、データをデータベースに構造化したりして、工夫を凝らしながら特定の用途のプログラムを作成する。工夫の仕方が多様である場合

は、表現の選択に幅があって個性が発揮されやすいので、創作性が認められやすい。一方、工夫の仕方が自ずと限定される場合は、誰が作成しても同じようなプログラムになるので個性が発揮されにくく、創作性が認められにくい。

多様な表現選択の幅があることを理由に創作性が認められるプログラムは次の(i)、(ii)の2つに大別できる。両方に属するプログラムもある。

(i) コマンドの選択および組合せ並びに処理順序に工夫が見られるプログラム

No.28 ゲームプログラム用パッチ事件では、『数値の突合及びそれに伴う条件分岐にいかなるコマンドをどのように組み合わせるか、条件が成立する場合としない場合の処理をどのような順序で記載するか、どのタイミングでテーブルないしメモリ領域間で情報を移動させるか、共通する処理があるときに共通する部分をまとめて記述するかそれとも個別に記述するかなどについて、本件色切替パッチと異なる表現を採用しても、本件色切替パッチにおいて実現される処理と同様の処理を行うことが可能である。そして、使用可能なコマンドは多数存在すること(甲38)、本件色切替パッチのコード数は約100行あることからすれば、全体としてみれば、本件色切替パッチにおいて実現される処理を行うために用いるコマンド、その組み合わせ及び表現順序の選択の余地は大きいものというべきである。原告は、それだけの選択の余地がある中で、工夫を凝らして本件色切替パッチを作成したものであるから(甲14)、本件色切替パッチは、ありふれた表現ではなく、何らかの作成者の個性、すなわち、表現上の創作性が表れていると認められる。』と判示された。

(ii) 共通する機能のサブルーチン化、データベースへの構造化に工夫が見られるプログラム

No.19-2 測量業務用ソフトウェア事件(控訴審)では、『原告プログラムは、測量業務を行うためのソフトウェアに係るプログラムであり、39個のファイルからなり、実際に使用されている35個のファイルには合計で数百個を超えるブロックが設けられ、これらのブロックの中には合計で数千行を超えるプログラムのソースコードが含まれている。そして、上記の制約の下でも、測量業務に必要な機能を抽出・分類した上で、これをどのようなファイル形式に区分し、どのように関連付けるか、どのような関数を使用するか、各ファイルにおける処理機能のうち、どの範囲でサブ

ルーチン化し、共通処理のためのソースコードを作成するか、各ファイル内のブロック群で受け渡しされるどのデータをデータベースに構造化して格納するかなどの点については、作成者の個性の表現が発揮されているから、原告プログラムは、創作性を有するといえる。』と判示された。

No.17 宇宙開発事業団プログラム事件では、『本件プログラム 15 は、(中略) P.M.Fitzpatrick による軌道伝播要素の公式を基礎として、「地球重力による摂動」、「大気抵抗による摂動」、「大気密度」を考慮しつつ、衛星軌道要素の時間的変化を求めるものであり、上記理論式を軌道伝播解析という目的に合わせて展開し、入出力その他の条件を設定した上で、これをプログラミングしたものであるが、中心となる「GENPER」は 131 ステップ、「KEPLER」は 47 ステップのサブルーチンであり、式の展開、入出力その他の条件を設定に対応して、各ステップの組合せ、その順序、サブルーチン化などで、多様な記載が可能であるところ、作成者の工夫がこらされており、その個性が認められるから、著作物性を有するものというべきである。(中略) P.M.Fitzpatrick による軌道伝播要素の公式は公知のものであっても、これを軌道伝播の解析に使用するに当たって、式の展開、入出力その他の条件の設定に対応して、各ステップの組合せ、その順序、サブルーチン化などで、多様な記載が可能であり、その中で、控訴人なりの表現をしているのであるから、著作物性があるというべきである。』と判示された。そのほか、本件プログラム 5、13 についても同様に『多様な記載が可能であるところ、作成者の工夫がこらされており』という理由により、著作物性が認められた。

つまり、公式が処理のベースであるプログラムであっても、多様な記載が可能であれば個性が表現され、プログラムの著作物性が認められ得る。

## (2) XP2：命令部分と他の表現部分との組合せに個性が見られるプログラム

No.10 書類作成支援ソフトオートくん事件では、『本件ソフトウェアは、(中略) 土木関係書類書式が入力された帳票部分と、一定のまとまりのあるプログラム言語の組み合わせによりコンピュータへの一連の命令を表現したプログラム部分から構成されていることが認められる。このうち、帳票部分は、高知県の土木関係書式をエクセルのワークシートに入力したものであ

り、誰が作成しても同一又は類似の記載にならざるを得ないから、作成者の何らかの個性が表現されたものとはいえず、帳票部分のみで独自に著作物とすることはできない。(中略) しかし、本件ソフトウェアは、プログラム中の命令の組み合わせについては、作成者である B の個性が現れているものと認められ、これら一連の命令部分と帳票部分を組み合わせることにより、一度の入力により複数の会社及び工事データを管理するなど原告の意図する機能を実現するものといえる。そうすると、本件ソフトウェアは、全体としては、プログラム中の命令の組み合わせ、モジュールの選択、解決手段の選択等のプログラムの「表現」に創作性が認められるから、著作物に当たると認めるのが相当である。』と判示された。

本件ソフトウェアは命令部分だけでも個性が現れていると認定されているので、帳票部分との組合せについての創作性の主張は不要だったかもしれない。しかし、「原告の意図する機能」すなわち「思想又は感情」を、命令部分と帳票部分のような他の表現部分とを組み合わせることによって个性的に表現し得ることが、本判決から窺える。

## (3) XP3：創作者の論理的思考を必要とし又は学術的思想を創作的に表現するプログラム

この要件は、プログラム著作が規定される前の著作権法に基づく判決に見られるが、プログラムを著作物として捉えるための本質的な考え方が判示されており、現在でも知っておいて損はないと思う。

No.1 スペース・インベーター・パート II 事件では、『本件プログラムは、本件ゲームの内容を本件機械の受像機面上に映し出すことを目的とし、その目的達成のために必要な種々の問題を細分化して分析し、そのそれぞれについて解法を発見した上で、その発見された解法に従って作成されフローチャートに基づき、専門的知識を有する第三者に伝達可能な記号語（アッセンブリ言語）によつて、種々の命令及びその他の情報の組合せとして表現されたものであり、当然のことながら右の解法の発見及び命令の組合せの方法においてプログラム作成者の論理的思考が必要とされ、また最終的に完成されたプログラムはその作成者によつて个性的な相違が生じるものであることは明らかであるから、本件プログラムは、その作成者の独自の学術的思想の創作的表現であり、著作権法上保護される著作物

に当たると認められる。』と判示された。

No.4 BASIC インタプリタ事件では、『本件著作物は、(中略)本件パソコンに入力されるベーシック言語の命令ないしプログラムを解釈して、マイクロ・プロセッサの処理し得る命令語その他の情報を逐語的に変換することを目的としているものである。そして、本件パソコンのハードウェアの構成に合致し、その機能を十分に発揮させるように、プログラムの全体的構成、各ルーチンの構成、各アドレスの命令語その他情報の組合せについて、作成者の創意、工夫がなされている。』、『本件著作物は、ベーシック言語によつて、本件パソコンに入力された命令またはプログラムを逐語的に処理して、命令を入力した者が意図した結果を出力するように、プログラムの構成、ルーチン、サブルーチンの活用、組合せに至るまで、プログラム言語に関する高度な専門的知識を駆使して作製されており、プログラム作製者の学術的思想が表現されたものであることが明らかであり、したがつて、学術の範囲に属する著作物に当たるといふことができる。』と判示された。

### 3. 2 YP：実行結果に個性が現われるプログラム

#### (1) YP1：映画の著作物に該当するプログラム

No.2 パックマン事件では、『言語の著作物と映画の著作物とはその外部的表現形式、存在形式の相違によつて別個の著作物性を有するものとして著作権法上規定されているのであつて、影像の動的変化又はこれと音声とによつて表現されているところそのものが著作物としての創作性を有していると評価でき、これに固定性の要件が加われば、映画の著作物と認めるに充分といふべきである。したがつて、ビデオゲームのソース・プログラムに言語の著作物性を認め、これをビデオゲーム機により実行して映し出される影像の動的変化又はこれと音声とによつて表現されているところを映画の著作物と認めることは、著作物性をとらえる観点から全く別個であるということの意味するにすぎず、一箇の著作物を法的に二重に保護することにはならない。』と判示された。

前掲のNo.1 スペース・インベーダー・パートII事件と同様、ビデオゲームが原告作品であり、かつ、プログラム著作が規定される前の著作権法に基づく判決であるが、パックマン事件では、映画の著作物にも該当すると判示された。プログラム著作の規定後も、映

画の著作物であると認定した裁判例がしばしば見られる。

No.9 ときめきメモリアル事件では、『本件ゲームソフトが再生機器を用いてモニターに各画面に応じて(連続的ではないとしても)変化する影像を映し出し、登場人物が当該画面に相応しい台詞を述べて一定のストーリーを展開している点で、本件ゲームソフトは右にいう「映画の著作物」に該当するものといふことができる。また、本件ゲームソフトのプログラムはコンピュータに対する指令を組合せたものとして表現したものを含むものと認められる(弁論の全趣旨)から、同法10条1項9号にいう「プログラムの著作物」にも該当する。そして、本件ゲームソフトにおいては、データに保存された影像や音声をプログラムによつて読み取り再生した上、プレイヤーの主体的な参加によつて初めてゲームの進行が図られる点で、「映画の著作物」と「プログラムの著作物」とが単に併存しているにすぎないものではなく、両者が関連して「ゲーム映像」とでもいふべき複合的な性格の著作物を形成しているものと認めるのが相当である。』と判示された<sup>(4)</sup>。

#### (2) YP2：作者の個性が発揮されたストーリー、シナリオを表すプログラム

映画の著作物であるプログラムと同様、プログラミングの個性の有無とは無関係に、ストーリーやシナリオに個性が発揮されていれば、創作性が認められ得る。

No.13 グリーン・グリーン事件では、著作権者のシミュレーションゲームが映画の著作物に該当するか否か判断されなかったが、『本件基本シナリオには、①「グリーン・グリーン」のシミュレーションゲームとしての作品の特徴、②男女間の恋愛や友情をテーマにしたストーリー展開、③主要登場人物の性格や身体的な特徴等の設定、④その他の登場人物の設定、などが文章により記述されている。上記記述によれば、本件基本シナリオは、作者の個性が発揮されたものであつて、思想又は感情を創作的に表現したものと認めるから著作物性を有する。』と認定された。

#### (3) YP3：個性のある画面を実現するプログラム

プログラムによつて実現される画面に個性が見られれば、創作性が肯定され得る。

No.21-1 釣りゲータウン事件(一審)では、『携帯

電話機用釣りゲームにおける魚の引き寄せ画面は、釣り針に掛かった魚をユーザーが釣り糸を巻くなどの操作をして引き寄せる過程を、影像的に表現した部分であり、この画面の描き方については、①水面より上や水面、水面下のうちどの部分を、どのような視点から描くか、②仮に、水面下のみを描くこととした場合、魚の姿や魚の背景をどのように描くか、③魚が釣り針に掛かった時から、魚が釣り上げられる又は魚に逃げられるまでの間、魚にどのような動きをさせ、どのような場合に魚を引き寄せやすいようにするか（ユーザーが釣り糸を巻くタイミングをどのように表現するか）などの点において、様々な選択肢が考えられる。原告作品は、この魚の引き寄せ画面について、上記(2)ア(エ)のような具体的表現を採用したものであり、特に、水中に三重の同心円を大きく描き、釣り針に掛かった魚を黒い魚影として水中全体を動き回らせ、魚を引き寄せるタイミングを、魚影が同心円の所定の位置に来たときに引き寄せやすくすることによって表した点は、原告作品以前に配信された他の釣りゲームには全くみられなかったものであり(甲3)、この点に原告作品の製作者の個性が強く表れているものと認められる。』と判示され、原告著作物の翻案権の侵害が認められた。

つまり、本事件では、画面の描き方に様々な選択肢が考えられ、かつ、原告作品以前に配信された他の釣りゲームには全くみられなかった画面であることを主な理由として、個性の表現が認められた。しかし、後述する通り、控訴審(No.21-2 釣りゲータウン事件(控訴審))では、原告(被控訴人)画面の全体として表現上の創作性の判断がなされず、いわゆる濾過テストの結果、被告(控訴人)画面が原告画面の翻案に当たらないと判示された。

#### 4. 創作性が認められなかったプログラムの事例

本稿の付録の事件リストの裁判例の中からプログラムの創作性が認められなかった事例をピックアップして紹介する。

##### 4. 1 XN：プログラミングに個性が認められないプログラム

###### (1) XN1：表現がありふれているプログラム

多様な表現選択の幅があり得るプログラム(XP1)の創作性が認められやすいのに対し、表現がありふれ

ているプログラムは創作性が認められにくい。

(i) 全体として短く表現選択の幅の狭いプログラム  
前掲のNo.12 鉄道用図面作成支援プログラム事件では、『原告プログラムのメニュー表示部のプログラム記述は、全体として短く、その大部分が、AutoLISP言語で定められた一般的な関数を用いて、簡単な指令を組み合わせたものにすぎない。したがって、原告プログラムは、制作者の個性が発揮された表現とはいえず、創作性がない。』と判示された。

前掲のNo.17 宇宙開発事業団プログラム事件では、創作性が認められたプログラムがある一方、本件プログラム11について『全体として表現に選択の余地がほとんどなく、わずかに表現の選択の余地のある部分においても、その選択の幅は著しく狭いものであるから、上記計算式を基礎にFORTRAN言語でプログラムを作成しようとする場合、本件プログラム11のようになることは避けられず、作成者の個性を反映させる余地はないものとして、その著作物性は否定すべきである。(中略)式も量的にも簡単なプログラムで、公知の基礎方程式をプログラムに置き換えて、コンピュータにより計算し、解析することができるものであって、当該プログラムの記載に選択の余地がないものであるから、仮に、作成した時点で、このようなプログラムはなかったとしても、著作物性があるとはいえない。』と判示された。

つまり、公式が処理のベースであるプログラムであっても、多様な記載が可能であれば創作性が認められやすく、記載に選択の余地がなければ創作性が認められにくい。

(ii) ツールやハードウェアを除いた部分に個性が見られないプログラム

特定の機能を実現するために一部の処理を専用回路などのハードウェアや既存のソフトウェアモジュールに行わせることができる。これらのハードウェアやソフトウェアモジュールを使用すること自体は、アイデア(技術的思想)であって、个性的な表現ではないので、プログラムの著作物性の判断材料から除外される。

No.6 システムサイエンス事件では、『プログラムはこれを表現する記号が極めて限定され、その体系(文法)も厳格であるから、電子計算機を機能させてより効果的に一の結果を得ることを企図すれば、指令の組み合わせが必然的に類似することを免れない部分が少なくないものである。』と、プログラムの著作物性の判

断基準が提示された上で、『プログラムの著作物についての著作権侵害の認定は慎重になされなければならないところ、(中略)計測モード切替え、キーボード入力、計測エリア設定、計測及び共有メモリ書込みの機能はすべてハードウェアが行い、CA-7 IIプログラムあるいはCA-9プログラムが相当すべき作業はプリンタ部分(中略)のみであること、「本体側よりデータ入力後の処理ルーチン」の指令の組み合わせは、ハードウェアに規制されるので本来的に同様の組み合わせにならざるを得ないこと、「プリンター制作不能時の処理ルーチン」(中略)は、CA-7 IIプログラムもCA-9プログラムも共に極めて一般的な指令の組み合わせを採用していること(中略)4000H以降がRAMエリアであるから、サブルーチンのスタックを区切りのよい4100Hにセットすることは常識的であることが一応認められる。』と判示された。つまり、ハードウェアのみで実行される処理の部分を除外した上でプログラミングの部分の創作性を判断した。

No.30 X-Smart プログラム事件では、『原告は、本件ソースコード1では、ドロップダウンリストを「asp:DropDownList」を利用して別の箇所で作成しているが、他の表現1のように、ドロップダウンリストを直接生成することもできるから、選択の幅があり、ここに原告の個性が表れている旨主張する。しかしながら、前記1(3)ウ認定のとおり、本件プログラムの開発はASP.NET環境下で行われているところ、証拠(乙227)及び弁論の全趣旨によれば、「asp:DropDownList」は、ドロップダウンリストを生成するためのツールとしてASP.NET環境で用意されているものであり、これを利用する方法は一般的なことであると認められるから、他の表現1があるとしても、「asp:DropDownList」を利用することに作成者の個性が表れているということとはできない。また、本件ソースコード1の具体的な記述も、ASP.NET環境で利用可能な宣言構文のとおりのものであると認められる(乙227)のであって、作成者の個性が表れていると認めるに足りず、創作的表現であるとはいえない。』と判示された。

## (2) XN2：プログラム言語、規約及び解法そのもの

前掲のNo.12 鉄道用図面作成支援プログラム事件では、『原告プログラムのメニュー表示部における処理の流れは、①画面上に、データ作成(入力)、修正、

描画、説明、終了の順に各メニューメッセージを表示し、②ユーザーにいずれかのメニュー番号を選択(入力)させ、③ユーザーが入力したメニュー番号に応じて、各機能を実行するファイルを呼び出すものであるが、これらの流れは、法10条3項3号所定の「解法」に当たるといふべきであって、著作権の保護が及ばない。』と判示された。

なお、アセンブリ言語、C言語、BASICなどのプログラム言語そのものに著作物性がないのであって、プログラム言語で記述されたソースコードをアセンブルまたはコンパイルするプログラム(アセンブラ、コンパイラ)や当該ソースコードを逐次解釈しながら実行するプログラム(インタプリタ)は、プログラムの著作物に該当し得る。前掲のNo.4 BASICインタプリタ事件のインタプリタがその一例である。

## (3) XN3：プログラムに備わる機能、アイデア、理論

No.33 SEDI プログラム事件では、『本件プログラムは、画像処理に基づく表示機能や処理機能、通信機能などの各種機能を備えていること、性質の異なる2種類の機能を同時に備えるという特徴や開発効率及びメンテナンス性の向上などの特徴があることを挙げて、本件プログラムには創作性があると主張する。しかし、前記のとおり、著作権法はプログラムの機能そのものを保護するものではないから、本件プログラムの機能についての原告の主張は、本件プログラムが著作物性を有することの根拠となるものではない。』と判示された。さらに、『原告は、本件プログラムの創作性に関し、本件プログラムの構成や本件プログラムに用いられている理論に関する証拠(甲5, 7, 8)を提出しているが、これらも本件プログラムの構成や内容に関するアイデアを記載したものであり、コンピューターに対する指令の表現に創作性があることを立証するに足りるものではない。』と判示された。

つまり、プログラムに備わる機能、アイデア、理論だけではプログラムの創作性の主張の証拠として足りない。機能等を実現するための作成者の個性的な創作的表現がプログラムに備わることを主張立証しなければならない。

(4) XN4：表記方法に工夫がなされただけのプログラム

前掲の No.33 SEDI プログラム事件では、『原告は、本件プログラムには、①クラス、関数、変数などは全て小文字を使用すること、②クラスメンバ変数名の先頭には「\_ (アンダースコア)」を付することなど、表現上の特徴があると主張するが、これらの表記方法は、関数その他の指令単体の表現の特徴であって、その組合せに係る表現の特徴ではない上、いずれもありふれた表現といえることができるから、本件プログラムに著作物性があるということとはできない。』と判示された。プログラムの表記方法は依拠性の根拠になり得るが、創作性の根拠にはならない。

(5) XN5：単なるデータファイル又はプログラムに記載される単なる情報

No.7 IBF ファイル事件では、『IBF ファイルは、EO システムが各アプリケーションソフトをハードディスクに組み込み処理をするに当たり、MENU・EXE プログラムに読み込まれる組込み情報（アプリケーションソフトの名称、デバイスドライバ情報等）を記載したものにすぎず、電子計算機に対する指令の組合せはなく、IBF ファイル自体がプログラムとして電子計算機を機能させてアプリケーションソフトを組み込むものではない。すなわち、IBF ファイルの記述内容は当該 EO システムにデータとして読み込まれるもので、単なるデータファイルにすぎないというべきである。』と判示された。

(6) XN6：異なるプログラム言語間の変更に過ぎないプログラム

あるプログラム言語で作成されたプログラムを単に他のプログラム言語に移植したに過ぎない場合に、創作性が否定されることがある。

No.15 グラブ浚渫施工管理プログラム事件では、『VisualC++ は C 言語に対して基本的には上位互換性を有する（C 言語のモジュールをコピーして使用することもできる）と認められること（中略）、平成 9 年以前すなわち GIX MS-DOS 版の記述がそのまま用いられている部分があることに照らせば、本件プログラムが、MS-DOS・C 言語から Windows・VisualC++ へと OS 及びプログラム言語を変更させたことのみによって、創作性があるものとまで認めることはできな

い。』と判示された。

しかし、単なる移植ではなく作成者の個性が表現されていれば、創作性が肯定され得る。船舶情報管理システム事件（知財高裁平成 20 年（ネ）10064）では、『本件システムと NEC システムとは、ともに新造船又は修繕船の履歴に関する情報管理システムであり、当該情報の入力及び出力の機能等に共通する点があるとしても、例えば、NEC システムが Visual Basic 又は Visual Basic for Application により、表示された船舶画面上でマウスによるカーソル移動によって指示を受けて塗装部位等に関する情報を入力させるような画面を提供するのに対し、本件システムで用いられるデータベース管理プログラムである Query/36 に対してそのような画面入力を行うことは困難であるから、プログラムの表現において両者が異なることは当然であり、両者がプログラム著作物として同一又は実質的に同一といえないことは明らかである。』と判示された。

(7) XN7：処理手順を作成者が案出せずツールで自動生成されたソースコード

No.22 HTML ソースコード事件では、『本件ソースコードは、原告がフロントページエクスプレスを使用して本件各画面を作成するに伴ってそのソフトウェアの機能により自動的に生成された HTML ソースコードであって、原告自らが本件ソースコードそれ自体を記述したものではないこと（原告本人、弁論の全趣旨）からすると、本件ソースコードの具体的記述に原告の思想又は感情が創作的に表現され、その個性が表れているものとは認められない。』と判示された。尤も、画面を再現するソースコードは、処理手順を伴うことが少ないので、プログラミングに個性が現れにくい<sup>(5)</sup>。本事件では本件ソースコードに先だつて本件各画面の著作物性が否定されたが、もしも、本件各画面の著作物性が肯定されていたならば、本件ソースコードの著作物性も肯定されるかもしれない。ただし、その理由は、あくまでも、YP3：個性のある画面を実現するプログラム、であって、XP：プログラミングに個性が現われるプログラム、ではないだろう。

(8) XN8：他人が作成したプログラム

前掲の No.30 X-Smart プログラム事件では、『本件プログラムは、（中略）相応の分量のソースコードから成るものである。（中略）本件プログラムは、ユー

ザーからのフィードバックの結果を踏まえ、順次、DI社からの発注を受けて修正及び追加等しながら開発されたものであり、その過程で、そのソースコードの一部については、DI社から元となるデータやそのサンプルが提供され、その作成方法を指示されるなどして作成されたものであること、その他、ソースコード中にNetAdvantageに含まれるファイル、VisualStudioで自動生成されるファイル、オープンソースからダウンロードしたファイルから作成された部分や、一般的な設定ファイル等である部分も相応に含まれていることにも照らせば、ソースコードの分量等をもって、本件プログラムに係る表現の選択の幅が広いと直ちにはいえない。(中略)以上を前提として、本件プログラムのうち、原告が創作的表現であると主張している部分について検討する。』と判示された。

つまり、他人が作成したソースコードやファイルは、本件プログラムの創作性の判断の根拠から除外される。

#### (9) XN9：著作物性が立証されないプログラム

訴訟において著作権者がプログラムの著作物性を十分に又はほとんど立証しないケースがしばしば見られる。

No.25 不動産物件表示プログラム事件では、『原告は、本件プログラムのソースコード(中略)を提出するものの、本件プログラムのうちどの部分が既存のソースコードを利用したもので、どの部分が原告の制作したものか、原告制作部分につき他に選択可能な表現が存在したか等は明らかでなく、原告制作部分が、選択の幅がある中から原告が選択したものであり、かつ、それがありふれた表現ではなく、原告の個性、すなわち表現上の創作性が発揮されているものといえるかも明らかでない。』と判示された。つまり、ソースコードを提出するだけでは足りない。

No.16-1 混銑車制御プログラム事件(一審)では、『本件プログラムの内容は、DHL車から連結されている複数のTC車に対し、任意の連結操作番号を付与し、常時電気信号を送信し、その受信状態により、連結状況・異常の有無を確認したり、ブレーキの解放・緊締のための信号を送信するもので、作業自体は、複数の種類がある上に、その作業の一つ一つについて相当程度の数の段階・順序を踏むものであり、その方法も、各車両の対向する部分に設置された搬送コイルの

電磁信号送受信装置を用いるもので、非接触方式であり、搬送コイルによる非接触方式によるこのような車両の連結・解放・ブレーキ操作の方法・装置は、特許を取得する程度に新規なものであったことから、これに対応するプログラムも、当時およそ世の中に存在しなかった新規な内容のものであるということが出来る。したがって、本件プログラムは、DHL車の部分及びTC車の部分を併せた全体として新規な表現であり、しかも、その分量(ソースリストでみると、DHL車の部分は1300行以上、TC車の部分は約1000行)も多く、選択配列の幅が十分にある中から選択配列されたものということが出来るから、その表現には全体として作成者の個性が表れているものと推認することができる。』と判示された。

つまり、特許を取得する程度に新規なものであること及び分量が多いことを根拠に作成者の個性が推認された。

しかし、同事件の控訴審である前掲のNo.16-2 混銑車制御プログラム事件(控訴審)では、『本件装置が新規性を有するからとあって、当該装置を稼働させるためのプログラムが直ちに著作物性を有するということができないことは明らかである。また、先に述べたとおり、プログラムに著作物性があるというためには、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、表現上の創作性が表れていることを要するのであるから、新規のアイデアに基づきゼロから開発されたものであること、多くの命令数により記述されていることから、直ちに表現上の創作性を認めることはできない。本件プログラムが多数の機能を実現するための部分が有機的に組み合わせられているとしても、当該プログラムに表現上の創作性があることについて具体的に主張立証されない以上、当該プログラムにより実現される機能が多岐にわたることを意味するにすぎない。』と判示され、一審の判断が覆された。

#### 4. 2 YN：実行結果に個性が認められないプログラム

##### (1) YN1：映画の效果に類似する視覚的又は視聴覚的効果の乏しいプログラム

前掲のNo.9ときめきメモリアル事件ではゲームソフトが映画の著作物およびプログラムの著作物として認定されたが、ゲームプログラムであっても視覚的又

は視聴覚的效果が乏しければ映画の著作物として認定されないことがある。

No.8 三国志Ⅲ事件では、『本件著作物は、いわゆるシミュレーションソフトの分野に属するゲームソフトであり、ユーザーの思考の積重ねに主眼があるものといふことができ、そのプログラムによって表されるディスプレイ上の影像の流れを楽しむことに主眼をもっているものでないといふことができる。そして、本件著作物におけるプログラムはフロッピーディスクに記憶されてユーザーに供給されており（中略）、その中には影像及び効果音に関するプログラムのみならず、シミュレーションに関するプログラムも含まれていることからすれば、ディスプレイに現れる影像及び効果音に関するデータ容量は極めて限られたものとなっていることが明らかである。影像も連続的なリアルな動きを持っているものではなく、静止画像が圧倒的に多い。本件ゲームで動画画像が用いられているのは、軍事戦争場面など一部にとどまり、軍事戦争における戦闘シーン、一騎討ちシーンなどの個々の影像も、右のようにフロッピーディスクに収容できる程度のデータ内容及びプログラムで動作させるため、定型データを利用するものとなっていて、同じ内容の定型的な画像及び効果音がたびたび現れるものにとどまっている（以上、乙二六及び弁論の全趣旨）。そして、本件ゲームにおいては、ユーザーがシミュレーションにより思考を練っている間は、静止画の画面構成の前で思考に専念できるよう配慮されているものといふべきである。以上の事実関係からみれば、本件ゲームは、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現されているものとは認められず、本件著作物が、映画ないしこれに類する著作物に該当するということとはできない。なお、本件ゲームの起動画面で文字の連続影像が現れ、効果音が聴取されるが、これは、個々の影像とは独立のものであり、起動画面だけのものであるから、これらから、本件著作物について映画としての著作物性を認めることはできない。』と判示された。

## （2）YN2：ありふれた帳票や画面を出力するに過ぎないプログラム

帳票や画面は、表現すべき内容が機能に合わせて限定されるので、表現の選択の幅が狭くなりやすく、創作性が否定されやすい。

No.14 ProLesWeb 事件では、『原告本体画面の上段右側には、帳票などのレポート名及びデータベースのテーブル名がツリー状に表示されるが、ウィンドウ等のコンピュータの画面において、デバイス、フォルダ、ファイル等をその名称によってツリー状に表示することは標準的に行われている表示方法であるから、原告ソフトウェアにおいて作成するレポートやレコードの名称をツリー状に表示することに表現の創作性は認められない。』と判示された。そのほか、頻繁に用いられる機能に独立のボタンを割り当てること、アイコンの形状及び配列、複数の項目からなるデータを表形式で表示すること、各項目の属性を表示する点、表示する情報の選択、表示方法等についても、通常行われること等の理由により、創作性が否定された。

前掲の No.12 鉄道用図面作成支援プログラム事件では、上述の通り帳票部分については『誰が作成しても同一又は類似の記載にならざるを得ないから、作成者の何らかの個性が表現されたものとはいえず、帳票部分のみで独自に著作物とすることはできない』と判示された。

前掲の No.21-1 釣りゲータウン事件（一審）の控訴審である No.21-2 釣りゲータウン事件（控訴審）では、『被告作品の魚の引き寄せ画面は、アイデア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原告作品の魚の引き寄せ画面と同一性を有するにすぎないものというほかなく、これに接する者が原告作品の魚の引き寄せ画面の表現上の本質的な特徴を直接感得することはできないから、翻案に当たらない。』と判示された。

さらに、『第1審原告は、個々の要素がそれぞれバラバラでは表現上の創作性を有しない場合でも、複数の要素が全体として表現上の創作性を有することがあるから、一つのまとまりのある著作物を個々の構成部分に分解して、パーツに分けて創作性の有無や、アイデアか表現かを判断することは妥当ではないと主張する。しかしながら、著作物の創作的表現は、様々な創作的要素が集積して成り立っているものであるから、原告作品と被告作品の共通部分が表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを判断する際に、その構成要素を分析し、それぞれについて、表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを検討することは、有益であり、かつ必要なことであって、その上で、作品全体又は侵害が主張されてい

る部分全体について、表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを判断することは、正当な判断手法ということができる。』と判示された。つまり、自らの作品が全体として創作性を有していても、訴訟実務上は、被疑侵害作品との共通部分に創作性がなければ複製権または翻案権の侵害の認定に導くことができない。

### (3) YN3：個性が発揮されずにストーリーが展開されるプログラム

前掲の No.8 三国志Ⅲ事件では、『著作権法においては「プログラムの著作物」とは「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をいう」(同法二条一項一〇号の二)とされている。したがって、本件著作物のプログラムを実行してプレイした結果展開されるストーリーは、指令を組み合わせたものとしてのプログラムの著作物ということとはできない』と判示された。前掲の No.9 ときめきメモリアル事件では、正反対の判示がなされている。両ゲームともプレイした結果、ストーリーが展開されるプログラムだが、No.9 のゲームが創作者によってストーリーが概ね決められているのに対し(判決文に添付の基本シナリオ参照)、No.8 のゲームは創作者によってストーリーが決められておらず、ストーリー展開が自由であり無限に広がる。ストーリー展開の自由度が判断の分かれ目になったと考えられる。

## 5. 創作性の判断に影響のない要素

創作性を肯定または否定するために下記のような根拠が述べられることがあるが、いずれも基本的に創作性の判断に影響を及ぼさないと考えられる。

### 5. 1 Z1：プログラマーのレベル

No.5 事務処理プログラム事件では、『被告は、コンピューター・プログラムの著作物としての特殊性から、平均的プログラマーが容易に作成することができるものは創作性を欠くと主張する(被告らの主張2)が、コンピューター・プログラムについての創作性を、このように限定的に解すべき合理的根拠はなく、本件プログラムが平均的プログラマーであれば容易に作成することができるとしても、創作性を欠くことはできない。』と判示された。

### 5. 2 Z2：プログラムの用途

前掲の No.4 BASIC インタプリタ事件では、『作製にあたっては、目的達成のため種々の問題を細分化して分析し、それぞれについて解法を発見し、右発見された解法に従って、アッセンブリ言語によつて、命令及びその他の情報の組合せを記述して、プログラムを完成させたのであつて、そのすべての過程は、一定のものではなく、作製者の個性や思想を反映させることによつて異なるのみならず、むしろ、その個別性に価値を見出すことができるものである。この点は、ゲームのプログラムやアプリケーションプログラムであつても、本件のようなオペレーティングシステムであつても少しも変わるところはない。』と判示された。

### 5. 3 Z3：特許を取得できる程度の新規性

新規性(特許法 29 条 1 項各号)を備えていれば、プログラムの発明は、模倣ではなく新規な創作の左証となる。しかし、著作権法の保護対象となるべきプログラムであるためには、個性的な表現を含まなければならない。

したがって、前掲の No.16-2 混銑車制御プログラム事件(控訴審)で判示された通り『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、表現上の創作性が表れていることを要する』。画面に特徴を有するプログラムについても同様であろう。

前掲の No.17 宇宙開発事業団プログラム事件でも、一部のプログラムについて『仮に、作成した時点で、このようなプログラムはなかったとしても、著作物性があるとはいえない』と判示された。

### 5. 4 Z4：使用するプログラム言語

No.18 星座を求めるプログラム事件では、『プログラムの作成当時、多用されていなかった 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。』と判示された。

## 6. 結語

以上の通り、プログラムの著作物性に関する裁判所の過去の判断を体系化するとともに、判決文からキーポイントを抽出して紹介した。本稿が、著作物性有無

判断の一助になれば幸甚である。

(注)

- (1) TRIPP TRAPP 事件の控訴審（知財高裁 H26（ネ）10063）で裁判所は、応用美術の著作物性を判断するに際し、「ある表現物が「著作物」として著作権法上の保護を受けるためには、「思想又は感情を創作的に表現したもの」であることを要し（同法 2 条 1 項 1 号）、「創作的に表現したもの」といえるためには、当該表現が、厳密な意味で独創性を有することまでは要しないものの、作成者の何らかの個性が発揮されたものでなければならない。表現が平凡かつありふれたものである場合、当該表現は、作成者の個性が発揮されたものとはいえず、「創作的」な表現ということとはできない。」との基準を示した。
- (2) 互換品をクリーンルーム設計によって開発することが知られている。まず、あるチームが模倣対象製品を調査して作成

した仕様書の著作権非侵害を確認する。そして、このチームとは全く関わりのない別のチームが当該仕様書に沿って開発された模倣対象製品は、著作権侵害を回避できることもあろう。

- (3) 言語の著作物の翻案該当性の判断手法を示したことで著名な事件。以後、言語以外の著作物の判決においても、しばしば引用されている。
- (4) 上告審（H11（受）955）は、「原審の判断は、正当として是認することができ」と、原審の判断を支持した。
- (5) No.31-1 通販管理システムプログラム事件（一審）では、『HTML（言語）は、プログラミング言語ではあるが、集計・演算等の処理をするためのものではなく、ブラウザの表示、装飾をするための言語であり、ウェブ画面のレイアウトと記載内容が定まっているときは、HTML の表現もほぼ同様となり、誰が作成しても似たようなものになることが認められる。』と判示されている。

No.	事件番号	事件名	分類
1	東地 S54(ワ)10867	スペース・インベーダー・パート II 事件	XP3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/145/014145_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/145/014145_hanrei.pdf</a>		
2	東地 S56(ワ)8371	パックマン事件	YP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/067/014067_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/067/014067_hanrei.pdf</a>		
3	大地 S57(ワ)4419	STRATEGY X 事件	XP3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/101/014101_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/101/014101_hanrei.pdf</a>		
4	東地 S57(ワ)14001	BASIC インタプリタ事件	XP1, XP3, Z2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/987/013987_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/987/013987_hanrei.pdf</a>		
5	名地 S63(ワ)1224	事務処理プログラム事件	XN9, Z1
	<a href="http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel_h/doc/juris/index.html">http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel_h/doc/juris/index.html</a>		
6	東高 H1(ラ)327	システムサイエンス事件	XN1, XN2, XN9
	<a href="http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel_h/doc/juris/index.html">http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel_h/doc/juris/index.html</a>		
7	東高 H3(ラ)142	IBF ファイル事件	XN5
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/758/014758_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/758/014758_hanrei.pdf</a>		
8	東地 H5(ワ)13071	三国志Ⅲ事件	YN1, YN3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/837/013837_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/837/013837_hanrei.pdf</a>		
9	大高 H9(ネ)3587	ときめきメモリアル事件	YP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/721/013721_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/721/013721_hanrei.pdf</a>		
10	大地 H12(ワ)2452	書類作成支援ソフトオートくん事件	XP1, XP2, XN1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/722/011722_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/722/011722_hanrei.pdf</a>		
11	東地 H13(ワ)16440	サイボウズオフィス 2 事件	XN3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/657/011657_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/657/011657_hanrei.pdf</a>		
12	東地 H13(ワ)17306	鉄道用図面作成支援プログラム事件	XN1, XN2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/333/011333_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/333/011333_hanrei.pdf</a>		
13	東地 H13(ワ)21182	グリーン・グリーン事件	YP2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/434/011434_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/434/011434_hanrei.pdf</a>		

14	東地 H15(ワ)15478	ProLesWeb 事件	YN2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/220/010220_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/220/010220_hanrei.pdf</a>		
15	大地 H16(ワ)11546	クラブ浚渫施工管理プログラム事件	XN3, XN6
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/049/035049_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/049/035049_hanrei.pdf</a>		
16-1	大地 H17(ワ)2641	混銑車制御プログラム事件(一審)	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/371/037371_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/371/037371_hanrei.pdf</a>		
16-2	知高 H21(ネ)10024	混銑車制御プログラム事件(控訴審)	XN9, Z3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/031/082031_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/031/082031_hanrei.pdf</a>		
17	知高 H18(ネ)10003	宇宙開発事業団プログラム事件	XP1, XN1, Z3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/985/033985_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/985/033985_hanrei.pdf</a>		
18	知高 H22(ネ)10051	星座を求めるプログラム事件	XN1, XN3, Z4
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/146/081146_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/146/081146_hanrei.pdf</a>		
19-1	東地 H19(ワ)24698	測量業務用ソフトウェア事件(一審)	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/397/081397_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/397/081397_hanrei.pdf</a>		
19-2	知高 H23(ネ)10041	測量業務用ソフトウェア事件(控訴審)	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/992/081992_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/992/081992_hanrei.pdf</a>		
20	東地 H20(ワ)11762	増田足株価チャートソフト事件	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/059/081059_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/059/081059_hanrei.pdf</a>		
21-1	東地 H21(ワ)34012	釣りゲータウン事件(一審)	YP3
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/118/082118_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/118/082118_hanrei.pdf</a>		
21-2	知高 H24(ネ)10027	釣りゲータウン事件(控訴審)	YN2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/492/082492_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/492/082492_hanrei.pdf</a>		
22	東地 H22(ワ)47569	HTML ソースコード事件	XN7, YN2
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/885/082885_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/885/082885_hanrei.pdf</a>		
23	東地 H23(ワ)36945 等	自動接触角計算プログラム事件	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/248/084248_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/248/084248_hanrei.pdf</a>		
24-1	東地 H24(ワ)5771	ディスクパブリッシャー制御プログラム事件(一審)	XN1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/869/082869_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/869/082869_hanrei.pdf</a>		
24-2	知高 H25(ネ)10008	ディスクパブリッシャー制御プログラム事件(控訴審)	XN1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/176/084176_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/176/084176_hanrei.pdf</a>		
25	東地 H24(ワ)15034	不動産物件表示プログラム事件	XN9
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/817/082817_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/817/082817_hanrei.pdf</a>		
26	東地 H25(ワ)5210	BSS-PACK 事件	XN9
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/085/084085_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/085/084085_hanrei.pdf</a>		
27	東地 H25(ワ)18110	Babel プログラム事件	XN9
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/270/085270_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/270/085270_hanrei.pdf</a>		
28	東地 H26(ワ)7280	ゲームプログラム用パッチ事件	XP1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/684/084684_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/684/084684_hanrei.pdf</a>		
29	知高 H29(ネ)10103	車両制御プログラム事件	XN1
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/858/087858_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/858/087858_hanrei.pdf</a>		
30	東地 H29(ワ)19073	X-Smart プログラム事件	XN1, XN8
	<a href="https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/657/089657_hanrei.pdf">https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/657/089657_hanrei.pdf</a>		

31-1	東地 H27(ワ)5619	通販管理システムプログラム事件(一審)	XN1, XN8
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/200/086200_hanrei.pdf		
31-2	知高 H28(ネ)10102	通販管理システムプログラム事件(控訴審)	XN1, XN9
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/596/086596_hanrei.pdf		
32	大地 H28(ワ)11067	でんちゅ〜プログラム事件	XN3, XN9
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/723/088723_hanrei.pdf		
33	東地 H28(ワ)36924	SEDI プログラム事件	XN3, XN4
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/920/086920_hanrei.pdf		
34	東地 H31(ワ)10821	手形交換システム用プログラム事件	XN9
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/449/089449_hanrei.pdf		
35	東地 H30(ワ)28994	放置少女事件	XN1, XN3
	https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/373/090373_hanrei.pdf		

(原稿受領 2022.4.1)



## ヒット商品は こうして 生まれました!

令和元年  
改訂版

**ヒット商品を支えた知的財産権**

「パテント・アトニー誌」で毎号連載しております、「ヒット商品を支えた知的財産権」。

こちらの記事を一冊にまとめた「ヒット商品はこうして生まれました!」は発明のストーリーをコンパクトにまとめたもので、非常に好評を博しております。

是非ご覧いただき、知的財産、更には弁理士への理解を深めていただければ幸いです。

◆本誌をご希望の方は、[panf@jpaa.or.jp](mailto:panf@jpaa.or.jp) までご一報ください。

