

知っておきたい最新著作権判決例（その1）

令和3年度著作権委員会第3部会 清原 義博

要 約

令和3年度著作権委員会第3部会において、弁理士として知っておきたいものとして選定した著作権法に関する判決の一つである。本事件は、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に係るプログラム著作権を共有する原告らが、被告らが制作し、販売していた被告プログラムは、著作権侵害であると損害賠償を求めた事案で、原告プログラムは表現上の創作性が認められるとして原告請求が認容された。特に考慮すべきポイントは、被告プログラムは被告らが入手した原告プログラムを逆コンパイルを行うと共に難読化を解除し、期待値と称する機能を追加した以外は、逆コンパイルによって得られた原告プログラムをそのまま利用したものであるから、被告プログラムは、原告プログラムを複製したものであるということができるとして、判決は著作権侵害を認めた。逆コンパイルによる著作権侵害を認めた事案は実務上の参考になることから、本事件を紹介する。

「舟券購入ソフトー逆コンパイラー」事件 勝ち舟券投票システムの侵害の成否が争われた事例

大阪地判令3・1・21 平30（ワ）5948
（裁判所ウェブサイト）

被告：P3
被告：P4
被告：P5
被告：有限会社エーワンリサーチ

（2） 結論

一部認容、一部棄却

（3） 関係条文

著2条1項1号／著2条1項10号の2／著2条1項15号／著21条／著27条

（4） キーワード

複製／翻案／逆コンパイル

（5） 概略

本件は、競艇の勝舟投票券（以下「舟券」という。）を自動的に購入する等の機能を有するソフトウェア（以下「原告ソフトウェア」という。）に係るプログラム（以下「原告プログラム」という。）について著作権を共有する原告らが、被告らが制作し、販売していた同様の機能を有するソフトウェア（以下「被告ソフトウェア」という。）に係るプログラム（以下「被告プログラム」という。）は、原告プログラムを複製又

目次

1. 事案の概要

- (1) 当事者
- (2) 結論
- (3) 関係条文
- (4) キーワード
- (5) 概略

2. 争点

3. 裁判所の判断

- (1) 原告プログラムの著作物性
- (2) 被告プログラムは、原告プログラムを複製または翻案したものか

4. 注の解説

1. 事案の概要

(1) 当事者

原告：P1

原告：P2

被告：ガルヒ JAPAN 株式会社

は翻案したものであり、被告らは被告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、被告ら各自に対し、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。

2. 争点

- (1) 原告プログラムの著作物性（争点 1）
- (2) 被告プログラムは、原告プログラムを複製又は翻案したものか（争点 2）
- (3) 被告らが原告プログラムを複製又は翻案することについて権利者から許諾を受けていたか（争点 3）
- (4) 被告らが共同不法行為責任を負うか（争点 4）
- (5) 損害の発生及び損害額（争点 5）

3. 裁判所の判断

争点 1 および争点 2 について裁判所の判断を掲載する。その他の争点については、判決文を参照されたい。

(1) 原告プログラムの著作物性（争点 1）

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（知財高裁平成 21 年（ネ）第 10024 号同 24 年 1 月 25 日判決）。

原告プログラムは、市販のプログラム開発支援ソフトウェアである Microsoft Visual Studio を使用して Microsoft Visual Basic 言語で記述されているから、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、独創的な関数等は用いられていない。

一定の画面表示を得るために複数の記述方法が考えられるところ、一定の意図のもとに特定の指令を組み合わせ、独自のメソッドを作成して独自の構成で記述しており、同ウ及びエ（注 1）については、一定の処理方式を選択すること自体はアイデアにすぎないが、やはり、一定の結果を得るためにどのように指令を組み合わせ、どの範囲で構造体を配列・構造化するかについての具体的な記述は、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おり、さらに、メンテナン

スを考慮して独自の記述をしていることが認められ、人間が情報を入力してログインや舟券購入の操作をすることを想定して複数の方式を適宜使い分けて記述し、一連の舟券購入動作を構成していることが認められるので、ソースコードには表現上の創作性があるということができ、これらを組み合わせ構成されている原告プログラムにも、表現上の創作性が認められるというべきである、として著作物性を認めた。

(2) 被告プログラムは、原告プログラムを複製又は翻案したものか（争点 2）

① 原告プログラムの 9 機能

- [1] 競艇公式ウェブサイトへ自動的にログインし、舟券を購入する機能及び自動で舟券購入資金等の入金等を行う機能
- [2] 競艇公式ウェブサイトからレース情報やオッズ、DEMEDAS 情報（競艇公式ウェブサイトで公開されていた予想情報）等のデータを取得して表示する機能
- [3] 原告らが考案したアルゴリズムを用いて算出した能力値や指数等の情報を表示する機能
- [4] ユーザーが設定した条件に従って舟券を購入するレースを自動的に選択し又は除外する機能
- [5] 原告らが考案し、推奨する設定によって自動的に舟券を購入するレースを選択する機能
- [6] 場外投票の締切時刻前にユーザーが任意に設定した特定の時間に、ユーザーが設定した買目（投票する舟又はその組み合わせ）の条件に従って、レースごとに自動的に投票を行う機能
- [7] レース結果情報を取得し、自動購入した舟券が的中したか外れたか及び払戻金額や収支等を表示する機能
- [8] ユーザーが設定した条件により舟券の自動購入を一時停止、再開、あるいは終了する機能
- [9] 過去の競艇の結果を記録し、それを利用して、ユーザーが設定した条件に基づき舟券の自動購入をしたと仮定した場合の結果をシミュレーションする機能

② 被告プログラムが有する原告プログラムの機能

これに対し被告プログラムは、原告プログラムの機能のうち、少なくとも [1]、[2]、[4]、[6] ないし [9] の機能を備える。

③ 被告プログラムは原告プログラムを複製したものかあるいは翻案したものか？

被告プログラムは上記原告プログラムの機能のうち、少なくとも〔1〕、〔2〕、〔4〕、〔6〕ないし〔9〕の機能を備える上、被告らが入手した原告プログラムを逆コンパイル（注2）を行うと共に難読化を解除し、期待値と称する機能を追加した以外は、逆コンパイルによって得られた原告プログラムをそのまま利用したものであるから少なくともそのまま利用した部分において、被告プログラムは、原告プログラムを複製したものといえることができる。

（3） 結論

被告らが原告プログラムを開発したと主張するP7（訴外）の証言では、P4に対し原告プログラムの複製や改変を許諾したことはなかったとされているし、被告P3は、原告プログラムのソースコードの提供を受けることなく、逆コンパイルにより原告プログラムを複製しているのであるから、P7の許諾があったとする被告らの主張は採用できず、また、被告P3及びP4が原告プログラムの複製又は翻案、被告プログラムの複製、販売に直接関与しており、被告P5、被告エーワンの代表者P6も、被告プログラムが原告プログラムを複製又は翻案したものであることを知りながら、その宣伝、販売に関与していたと認められるとして被告プログラムは、原告プログラムを複製又は翻案（注3）したものと認定した。

4. 注の解説

注1 判決文のまま。判決は「第3当裁判所の判断（6）原告プログラムと被告プログラムの対比」の項で、原告プログラムについて、「ウ 自動運転の設定を保存するための構造体のソースコード（甲35）

レジストリに保存された自動運転の設定情報を読み込む方法として、自動運転設定画面の情報を格納する構造体を介する方式を採り、コードを軽量化して見やすくし、処理を高速化するために、構造体を画面に表示される項目に対応した構成及び配列として記述し、その一部の項目について固定配列として記述している。」

「エ 自動運転を制御するための構造体のソースコード（甲36）

自動運転中に使用する電話締切時刻や進入方法、オッズの取得状態、出走表等の情報について、処理の都度、データベースから呼び出すのではなく、何度もデータベースを直接呼び出す処理を省くため、多数の構造体を定義し、画面の表示の記述に適合した入れ子式の構造を採用している。」

「同ウ及びエについては、一定の処理方式を選択すること自体はアイデアにすぎないが、やはり、一定の結果を得るためにどのように指令を組み合せ、どの範囲で構造体を設定し、配列・構造化するかには様々な選択肢が考えられるところ、その具体的な記述は、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。」

（中略）

「ソースコードには表現上の創作性があるといえ、これらを組み合わせて構成されている原告プログラムにも、表現上の創作性が認められるというべきである。」として原告プログラムの著作物を認定した。

注2 「逆コンパイル」

ソースコードを機械語に翻訳しプログラムを作成する作業を「コンパイル」といい、「逆コンパイル」とはプログラムからソースコードを取り出す作業をいう。

昭和54年（ワ）第10867号スペースインベダーパートII事件判決で「逆コンパイル」は著作権侵害であると判示されていることから、「逆コンパイル」により作成した被告プログラムは、原告プログラムを侵害したものと認定されたものと解される。

すなわち、逆コンパイルについては「ソース・コードの複製物に当たるオブジェクト・コードをコピーすることは、ソース・コードの著作権を侵害したことになる」との認定を踏まえると、更に逆コンパイルした場合のソースについても複製に該当すると考えられる。

注3 「複製と翻案」

本件判例では、「被告らが入手した原告プログラムを逆コンパイルすると共に難読化を解除し、期待値と称する機能を追加した以外は、逆コンパイルによって得られた原告プログラムをそのまま利用した」として「逆コンパイルと改変」により複製と翻案を認定した。

以上

（原稿受領 2022.9.27）