

SOFTIC 平成27年度 判例ゼミ(第2回 2015年7月23日)

# 著作権侵害差止請求権不存在確認等請求事件

知的財産高等裁判所平成25年(ネ)第10008号

東京地方裁判所平成24年(ワ)第5771号

---

日興システムソリューションズ株式会社  
経営管理部法務課  
康本 勝美

株式会社日本総合研究所  
法務部  
中村 佑

# 概要

- 事案概要
  - 全体
    - 当事者と事案の概要
    - 関連する製品等
    - Visual C++
    - 経緯
    - 争点及び裁判所の判断
  - 地裁
    - 当事者の主な主張
    - 裁判所の判断
  - 高裁
    - 当事者の主な主張
    - 裁判所の判断
- ディスカッション(別紙)

<全体>

# 当事者と事案の概要

原告(被控訴人)	被告(控訴人)
新高和ソフトウェア株式会社	日本テクノ・ラボ株式会社
情報処理機器並びにその周辺機器の開発、製造、販売、保守及び賃貸、ソフトウェアの企画、開発、設計、製造、販売及び保守等を目的とする株式会社	コンピュータソフト及び関連機器の開発・販売、ソフトウェア業等を目的とする株式会社
本件ソフトウェア受注者	本件ソフトウェア発注者

本件は、原告ソフトウェアを製造、販売する原告が、被告が、原告ソフトウェアのプログラムは、被告の著作物である本件ソフトウェアのプログラムを複製又は翻案したものであり、原告が原告ソフトウェアを製造、販売する行為は、被告が保有する本件ソフトウェアのプログラムの著作権(複製権(著作権法21条)又は翻案権(同法27条)及び譲渡権(同法26条の2第1項))の侵害行為に該当するとともに、被告の営業秘密である本件ソフトウェアのプログラム等の不正使用の不正競争行為(不正競争防止法2条1項7号)に該当することを理由に、原告に対し、著作権法112条1項及び不正競争防止法3条1項に基づく原告ソフトウェアの製造、販売の差止請求権を有するなど主張しているとして、被告の上記各差止請求権の不存在の確認を求めた事案である。

<全体>

## 関連する製品等

- ディスクパブリッシャー
  - CD, DVD, ブルーレイディスク等の光ディスク(記憶媒体)へのデータの書き込みからレーベル印刷(盤面印刷)までを自動で行う機能を有する装置
- 原告ソフトウェアのプログラム／被控訴人プログラム
  - 「群刻 簡易版」、「群刻 標準版」、「群刻 究極版」
  - セイコーエプソン株式会社製又はRimage社製のディスクパブリッシャー
- 本件ソフトウェアのプログラム／本件プログラム
  - 「iDupli Bravo with Disk Publisher」
  - ディスクパブリッシャーを用いて、企業内のサーバに蓄積された重要かつ膨大なデータを、光ディスクにバックアップし、それをオフライン管理し、検索や参照をする機能を備えた統合ソフトウェア
  - Primera社製のディスクパブリッシャー

<全体>

# Visual C++

- C
  - 1972年にAT&Tベル研究所のデニス・リッチーが主体となって開発したプログラミング言語。メモリやCPUといったハードウェアよりの処理を記述できるため、UNIXといったオペレーティングシステムの開発に多く使われる。
- C++
  - C言語の機能をサポートしつつオブジェクト指向の機能を追加した。大規模で煩雑なソフトウェア開発を可能にしつつ、C言語からの移行が用意であるため、広く普及した。
- Visual C++
  - C++に準拠しつつWindows開発を効率億行うための機能を追加した開発ツール。
- オブジェクト指向
  - オブジェクト(もの)を中心に考えるソフトウェア技法(⇔機能中心)。

## 自動車クラス

<プロパティ>

- 車種
- 製造年月日

<メソッド(関数)>

- + 前進()
- + 停車()
- + ヘッドライト点灯()

## インスタンス

車種 = バス  
製造年月日 = 2012/1/1



車種 = 乗用車  
製造年月日 = 2014/11/1



車種 = トラック  
製造年月日 = 2015/7/23



## <全体> 経緯

時期	内容
平成19年10月1日付	システムエンジニアリング・サービス契約(以下「本件SEサービス契約」という。)及び同日付け秘密保持契約(以下「本件秘密保持契約」という。)締結
平成20年8月5日付	業務委託基本契約締結
平成22年8月頃	被告が原告に「ディスクパブリッシャー」を制御するソフトウェアの開発業務を委託
平成22年12月頃	原告から被告に本件ソフトウェアを納入
平成23年9月頃	原告、原告ソフトウェアの製造・販売を開始
平成23年12月28日付	被告の代理人、原告の代理人に対して通知書送付 ①「iDupli」と競合する製品の販売が著作権及び営業秘密侵害、 ②被告とエプソンチャイナ社との商談内容を知って自らの取引にしたことも契約違反
平成24年2月29日	原告が本件訴訟を提起
平成24年10月頃	被告、本件ソフトウェアをインストールしたディスクパブリッシャー(製品名「Bravo se Disc Publisher」等)の販売を開始

<全体>

## 争点及び裁判所の判断

争点	地裁	高裁
原告が原告ソフトウェアを製造, 販売する行為についての本件ソフトウェアのプログラムの著作権(複製権又は翻案権及び譲渡権)侵害の成否	侵害行為なし	侵害行為なし
原告の上記行為についての不正競争防止法2条1項7号の不正競争行為の成否	不正競争行為なし	不正競争行為なし

<地裁>

## 当事者の主な主張(争点1)

項目	被告	原告
(a)クラスのまとめ方の工夫 (b)3か国語対応 (c)起動・終了時の設定ファイル読み込み (別紙1及び2関連)	(a) 共通機能を上位クラスにまとめて、記述の重複やコーディング量を減らす表現上の工夫をしている。 被告: IMPLEMENT_DYNAMIC(CJobsListPanel,CPanel) 原告: IMPLEMENT_DYNAMIC(CProjectListBox,CBox) (b) 多言語化を実現している。 被告:「LoadResString」関数 原告:「GetString」関数 (c) 同様の表現で同じ機能を実現している。 被告: theApp.m_jobMonitor.LoadJobs() theApp.m_taskMonitor.LoadTasks()等 原告: theApp.m_projectListener.LoadAllProject() theApp.m_taskListener.LoadTasks()等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・被告の指摘する本件ソフトウェアのプログラム及び原告ソフトウェアのプログラムの各記述は、表現が異なる。</li> <li>・「IMPLEMENT_DYNAMIC」は、マイクロソフト社があらかじめ用意している関数の名称であり、創作性はない。</li> <li>・被告の主張は、いずれもアイデアであって表現ではないから、著作権による保護の対象ではない。</li> </ul>



<地裁>

## 当事者の主な主張(争点1)

項目	被告	原告
スプラッシュウィンドウの表示の仕組み (別紙5関連)	原告ソフトウェアのプログラムにおけるスプラッシュウィンドウの表示の仕組みは、本件ソフトウェアのプログラムのそれと同様であり、ソースコードの表記も同じである。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・該当箇所はオープンソースソフトウェアの記載部であり、その権利は、Baidu社に帰属するから、被告が著作権侵害を主張することはできない。</li> <li>・「LoadBitmap」命令及び「SetTimer」関数は、マイクロソフト社があらかじめ用意している関数の名称であり、被告が共通性を主張する部分には創作性もない。</li> </ul>
画面表示(1画面、機能別)制御 (別紙7関連)	原告ソフトウェアのプログラムも、「AddPage」命令で、タブ画面を利用している。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・原告プログラムと被告プログラムとでは「AddPage」命令の記載回数が相違し、共通する表現は、2行だけである。「AddPage」命令自体は、あらかじめマイクロソフト社が用意している命令であり、引数の名称もありふれた表現である。</li> <li>・「AddPage」命令を用いて、機能ごとにグルーピングしてタブを設け、複数のタブを切り替え表示することにより、1画面に表示される情報量を少なくし、利用者の使い勝手をよくするよう工夫しているとの点は、アイデアであって表現ではないから、著作権による保護の対象ではない。</li> </ul>

<地裁>

## 当事者の主な主張(争点1)

項目	被告	原告
<p>(a) ディスクパブリッシャーの状態を表示する            (b) ディスクパブリッシャーの状態を取得するタイミング            (別紙8及び別紙9関連)</p>	<p>(a) 原告ソフトウェアのプログラムは、「DrawPublisher」、「DrawInk」、「DrawBins」といった、被告と同一又は類似の表現で同じ機能を提供している。            (b) 原告ソフトウェアのプログラムも、「SetTimer」関数で2000ミリ秒と設定している。</p>	<p>・本件ソフトウェアのプログラム及び原告ソフトウェアのプログラムにおける「DrawRobot」命令、「DrawInk」命令、「DrawDisc」命令に係る各記述は、表現が異なる。一致しているのは、「DrawInk(&amp;dc)」の1行だけであるが、ありふれた表現であることは、一見して明らかである。            ・「SetTimer」関数自体は、マイクロソフト社が用意している関数の名称にすぎず、ありふれた表現である。また、被告はあたかも2000ミリ秒が設定されていることに意味があるかのような主張をしているが、このパラメータは経験則により最適値が設定されるだけのことであり、表現としてはありふれている。</p>

## <地裁>

# 裁判所の判断(争点1)

- 著作物とは
  - 「思想又は感情を創作的に表現したもの」(著作権法2条1項1号)をいい、アイデアなど表現それ自体でないもの又はありふれた表現など表現上の創作性がないものは、著作権法による保護は及ばない。
- 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」(同法2条1項10号の2)
- プログラムの著作物(同法10条1項9号)
  - 「プログラムの著作物」に対する著作権法による保護は、その著作物を作成するために用いる「プログラム言語」、「規約」及び「解法」には及ばない(同条3項)。
  - 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、どのような機能を持たせるかなどの工夫それ自体は、アイデアであって、著作権法による保護が及ぶことはない。
  - プログラムを著作権法上の著作物として保護するためには、プログラムの具体的記述に作成者の思想又は感情が創作的に表現され、その作成者の個性が表れていることが必要である。
  - プログラムは、その性質上、プログラム言語、規約及び解法による表現の手段の制約を受け、かつ、コンピュータを効率的に機能させようとする、指令の組合せの具体的記述における表現は事実上類似せざるを得ない面があることからすると、プログラムの作成者の個性を発揮し得る選択の幅には自ずと制約があるものといわざるを得ない。

## <地裁>

# 裁判所の判断(争点1)

### • 複製とは

- 印刷, 写真, 複写, 録音, 録画その他の方法により著作物を有形的に複製することをいい(著作権法2条1項15号参照), 著作物の複製は, 当該著作物に依拠して, その表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものを作成することを意味するものと解され,

### • 翻案とは

- 既存の著作物に依拠し, かつ, その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ, 具体的表現に修正, 増減, 変更等を加えて, 新たに思想又は感情を創作的に表現することにより, これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいうものと解される

- 最高裁判所平成13年6月28日第一小法廷判決・民集55巻4号837頁参照

### • 判断基準

- 本件ソフトウェアのプログラムの具体的記述における表現上の創作性を有する部分と原告ソフトウェアのプログラムの具体的記述とを対比し, 原告ソフトウェアのプログラムの具体的記述から本件ソフトウェアのプログラムの表現上の本質的な特徴を直接感得することができるか。

## <地裁>

# 裁判所の判断(争点1)

- 本件へのあてはめ
  - 被告が主張する本件ソフトウェアのプログラムにおける表現上の工夫は、いずれも本件ソフトウェアの機能を述べるものにすぎず、それらは、プログラムの具体的記述における表現それ自体ではないアイデアであって、著作権法による保護が及ぶものではないから、その主張自体、本件ソフトウェアのプログラムの具体的記述における表現上の創作性を基礎付けるものではない。
  - 被告が主張する本件ソフトウェアのプログラムのソースコードの記述における表現上の創作性を有する部分と原告ソフトウェアのプログラムのソースコードの具体的記述とは、一部分において共通する箇所があるものの、一致しているとはいえない。
  - 上記共通する箇所は、原告が主張するように、第三者(Baidu社)が提供しているオープンソースソフトウェアを利用した記述や、マイクロソフト社の「Visual Studio」が自動生成するソースコードを利用した記述、マイクロソフト社が公開している関数の名称の記述、コンピュータプログラムの文法上一般的に使用される表現を用いたもの(「While」文等)など、いずれもありふれた表現であって、作成者の個性が表れているものとはいえない。

## <地裁>

# 当事者の主な主張(争点2)

項目	被告	原告
<p>本件ソフトウェアのプログラムの不正使用に係る不正競争行為の成否</p>	<p>(ア)本件ソフトウェアのプログラムは営業秘密に該当する  a 本件ソフトウェアのプログラムは、それ自体が被告の事業活動に有用な情報である。  b 本件ソフトウェアのプログラムは製作担当者以外の者がアクセスしてはならない仕組みになっており、完成したソースコードは特別なパスワードなくしてはアクセスできない。  c 本件ソフトウェアのプログラムは、公然と知られていない。  (イ)原告の行為は不正競争行為(不正競争防止法2条1項7号)に該当する  原告は、被告から顧客を奪い、被告に損害を加える目的で、被告の営業秘密である本件ソフトウェアのプログラムの表現上の創作性を有する部分を使用して原告ソフトウェアを製造し、販売したものである。</p>	<p>(ア) 本件ソフトウェアのプログラムが被告の事業活動に有用な情報であることは認めるが、被告が本件ソフトウェアのプログラムを秘密として管理していた事実は否認する。  また、別紙1ないし12に係る大多数の関数は、マイクロソフト社が公開している関数であり、本件ソフトウェアのプログラムのうち、これらの関数に関する情報や、オープンソースを利用したにすぎない部分は、公知である。  (イ) 原告は、本件ソフトウェアのプログラムの表現上の創作性を有する部分を使用して原告ソフトウェアのプログラムを製作していないから、原告による原告ソフトウェアの製造及び販売が本件ソフトウェアのプログラムの不正使用の不正競争行為に該当する旨の被告の主張は理由がない。</p>

<地裁>

## 当事者の主な主張(争点2)

項目	被告	原告
<p>エプソンチャイナ社からの本件要望事項の不正使用に係る不正競争行為の成否</p>	<p>(ア) 本件要望事項の営業秘密該当性  a 原告は、被告の依頼を受けて、被告の顧客である中国法人のエプソンチャイナ社との交渉を行い、その交渉過程で、エプソンチャイナ社から、ディスクパブリッシャーについて、製品改良検討要望(以下、「本件要望事項」という。)を受けた。本件要望事項は、エプソンチャイナ社に被告のディスクパブリッシャーを購入させるためには重要な条件であり、これを満たすことが購入の前提となるから、被告の事業活動に有用な情報である。  b 本件要望事項は、被告において秘密として管理されていた。  c 本件要望事項は、公然と知られていない。  (イ) 原告の不正競争行為  原告は、被告から顧客を奪い、被告に損害を加える目的で、被告の営業秘密である本件要望事項を利用し、これを搭載した原告ソフトウェアを製造し、販売した。</p>	<p>本件要望事項が被告の営業秘密に該当するとの被告の主張は争う。そもそも、原告は、被告主張の営業秘密を「示された」(不正競争防止法2条1項7号)ことはなく、当該営業秘密を使用した事実もない。</p>

## <地裁>

# 裁判所の判断(争点2)

- 本件ソフトウェアのプログラムの不正使用に係る不正競争行為の成否
  - 原告ソフトウェアのプログラムが本件ソフトウェアのプログラムを複製又は翻案したものと認めることはできず、原告が本件ソフトウェアのプログラムの表現上の創作性を有する部分を使用して原告ソフトウェアを製造し、販売したものとはいえないから、その余の点について検討するまでもなく、被告の上記主張は、理由がない。
- エプソンチャイナ社からの本件要望事項の不正使用に係る不正競争行為の成否
  - 被告が主張する本件要望事項それ自体が被告において秘密として管理されていたことを認めるに足りる証拠はない。また、原告が本件要望事項を利用し、これを搭載した原告ソフトウェアを製造したことについての具体的な主張立証はない。



<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- プログラムの著作物性の判断基準1
  - ある表現物が、著作権法の保護の対象となる著作物に当たるというためには、思想、感情を創作的に表現したものであることが必要であり、創作的に表現したものというためには、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。この点は、プログラムであっても異なるところはないが、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」(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、表現上の創造性が表れていることを要する。

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

### ・プログラムの著作物性の判断基準2

- 著作物の複製(著作権法21条, 2条1項15号)とは, 既存の著作物に依拠し, その内容及び形式を覚知させるに足りるものを再製することをいう(最高裁昭和50年(オ)第324号同53年9月7日第一小法廷判決・民集32巻6号1145頁参照)。ここで, 再製とは, 既存の著作物と同一性のあるものを作成することをいうと解すべきであるが, 同一性の程度については, 完全に同一である場合のみではなく, 多少の修正増減があっても著作物の同一性を損なうことのない, すなわち実質的に同一である場合も含むと解すべきである。
- 著作物の翻案(同法27条)とは, 既存の著作物に依拠し, かつ, その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ, 具体的表現に修正, 増減, 変更等を加えて, 新たに思想又は感情を創作的に表現することにより, これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう。そして, 著作権法は, 思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから(同法2条1項1号), 既存の著作物に依拠して創作された著作物が思想, 感情若しくはアイデア, 事実若しくは事件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, 既存の著作物と同一性を有するにすぎない場合には, 複製にも翻案にも当たらないものと解するのが相当である(最高裁平成11年(受)第922号同13年6月28日第一小法廷判決・民集55巻4号837頁参照)。

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- プログラムの著作物性の判断基準3
  - このように、複製又は翻案に該当するためには、既存の著作物とこれに依拠して創作された著作物との同一性を有する部分が著作権法による保護の対象となる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。
  - そして、「創作的」に表現されたというためには、厳密な意味で独創性が発揮されたものであることは必要ではなく、筆者の何らかの個性が表現されたもので足りるというべきであるが、他方、プログラムの具体的記述自体がごく短く又は表現上制約があるため他の表現が想定できない場合や、表現が平凡かつありふれたものである場合には、作成者の個性が表現されたものとはいえないから、創作的な表現であるということはできない。

<高裁>

## 各当事者の主な主張(争点1)

- ・ クラスのまとめ方(別紙1及び2)

	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
記載	IMPLEMENT_DYNAMIC (CjobsListPanel, CPanel)	IMPLEMENT_DYNAMIC (CProjectListBox, CBox)
主張	<p>被控訴人プログラムの具体的記述は、本件プログラムとは一見異なってみえるものの、それは、被控訴人が本件プログラムのソースコードを流用する際、流用の事実を隠匿するために、任意に指定できる関数名を近い意味の英単語に一括変換しているだけで、新たな創造性が発揮されているわけではない。</p> <p>「IMPLEMENT_DYNAMIC」は、いわゆるオブジェクトクラスの承継命令であり、クラス毎にコーディングしていくC++言語における構造部分にも当たる重要な箇所であるところ、被控訴人プログラムと本件プログラムのソースコードが、同じ場所で同じように承継命令を記載しているのは、クラス分け(分類と整理)の仕方がほぼ同じであるからにほかならない。</p>	<p>控訴人の主張は、マイクロソフト社が用意し、世界中のエンジニアが利用しているありふれた関数である「IMPLEMENT_DYNAMIC」命令の一般的な使用方法(機能やアイデア)を説明しているにすぎない。</p> <p>また、わずか1つの親クラスと1つの子クラスとの関係が類似していることをもって、ソースコードのクラス分けがほぼ同じであるとはいえないし、クラス分けがほぼ同じであることをもって、著作権侵害が認められるものでもない。</p>

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- ・ クラスのまとめ方(別紙1及び2)

### 裁判所の判断

「IMPLEMENT\_DYNAMIC命令」は、マイクロソフト社があらかじめ用意している関数であるから、当該関数を使用していることをもって、当該表現に創作性を認めることはできない。

控訴人の「“CJobListPanel や”CTaskListPanel”の各クラスの上位クラスとして“ CPanel ” クラスを用意し、共通機能を“ CPanel ” クラスにまとめ、“CJobListPanel や”CTaskListPanel”を派生クラスと定義することにより、同じ機能を実現するに当たり、記述の重複やコーディング量を減らす等の表現の工夫をしている」という主張は、「IMPLEMENT\_DYNAMIC 命令」の一般的な機能を用いたプログラム作成上の工夫(アイデア)を説明するものにすぎず、創作性について具体的に主張するものではない。

また、控訴人は、「IMPLEMENT\_DYNAMIC」は、いわゆるオブジェクトクラスの承継命令であり、クラス毎にコーディングしていくC++言語における構造部分にも当たる重要な箇所であるところ、被控訴人プログラムと本件プログラムのソースコードが同じ場所で同じように承継命令を記載しているのは、クラス分けの仕方がほぼ同じであるからにほかならないなどと主張するが、クラス分け(分類と整理)の仕方は、プログラムのアイデア又は解法に当たるものであって、プログラムの表現上の創作性を認める根拠となるものではない。

<高裁>

## 各当事者の主な主張(争点1)

- 3か国語対応(別紙1及び2)

	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
記載	LoadResString(IDS_JOBS_LIST)	GetString(IDS_JOBS_LIST)
主張	<p>被控訴人は、3か国言語に対応している部分及び次回の起動時に前回の終了時の状態から再開できるようにしている部分についても、具体的記述が異なると主張するが、具体的関数名が一見異なっているとしても、実質的に見て同じ関数の表記であるということができ、流用の事実を隠匿するために、任意に指定できる関数名を近い意味の英単語に一括変換したにすぎない。</p>	<p>控訴人の主張は、機能(アイデア)に関する主張であって表現に関する主張ではない上、機能としてもありふれている。控訴人は、3か国語で利用できる機能が同じであることから、文字列として各言語を変数に代入し、文字列を代入した変数を前提としてプログラミングしていると主張しているものであり、同じプログラムで処理できる部分ではできるだけ共通化するというオブジェクト指向プログラムの基本的な発想の1例を紹介しているにすぎない。このような手法は公知である。</p> <p>また、被控訴人プログラム(GetString(IDS_JOBS_LIST))と本件プログラム(LoadResString(IDS_JOBS_LIST))の共通部分は「IDS_JOB_LIST」の部分だけであるが、「IDS_」という部分は文法上の規約であり、これらに「JOBS_LIST」というありふれた表現を結合させたにすぎないから、創作性がないことは明らかである。</p>

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- 3か国語対応(別紙1及び2)

### 裁判所の判断

「LoadResString」と「GetString」は、機能が共通するとしても、具体的表現が異なることは明らかである。

そして、本件プログラムと被控訴人プログラムとの共通部分は、「IDS\_JOB\_LIST」の部分であるが、証拠(甲29)によれば、このうち、「IDS\_」の部分は文法上の規約に基づいて記載されたものである。また、「JOBS\_LIST」の部分は、ジョブのリストを意味するものであり、ありふれた表現を結合させた記述にすぎないから、創作性を認めることはできない。

<高裁>

## 各当事者の主な主張(争点1)

- 次回起動時の処理(別紙1及び2)

	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
記載	<pre>「theApp.m_jobMonitor.LoadJobs();」 「theApp.m_jobMonitor.SaveJobs();」</pre>	<pre>「theApp.m_projectListener.LoadAllProjects ();」 「theApp.m_projectListener.SaveAllProjects ();」</pre>
主張	<p>被控訴人は、3か国言語に対応している部分及び次回の起動時に前回の終了時の状態から再開できるようにしている部分についても、具体的記述が異なると主張するが、具体的関数名が一見異なっているとしても、実質的に見て同じ関数の表記であるということが出来るし、流用の事実を隠匿するために、任意に指定できる関数名を近い意味の英単語に一括変換したにすぎない。</p>	<p>次回の起動時に、前回の終了時の状態から再開できるようにしているという点もアイデアにすぎず、プログラムにおける具体的記述も異なるものである。 本件プログラムの表現を一括置換した事実もない(一括置換しても、「ALL」という部分は一致しない。)</p>



<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- 次回起動時の処理(別紙1及び2)

### 裁判所の判断

意味自体は類似するものの、表現が異なることは明らかである。

そして、本件プログラムと被控訴人プログラムとの共通部分は、「theApp. … .Load … ();」  
「theApp. … .Save … ();」の部分であるが、このうち、「theApp」の部分はアプリケーションのオブジェクトであることを意味するものであり、「Load」「Save」の部分は読み出し・書き込みを意味する語として、いずれもありふれた表現にすぎず、創作性を認めることはできない。

控訴人の、「本件プログラム及び被控訴人プログラムの3か国言語に対応している部分及び次回の起動時に前回の終了時の状態から再開できるようにしている部分は、具体的関数名が一見異なっても、実質的に見て同じ関数の表記であるということが出来るし、被控訴人は、控訴人プログラムの流用の事実を隠匿するために、任意に指定できる関数名を近い意味の英単語に一括変換した」という主張は、上記各プログラムがいずれも3か国語に対応し、次回の起動時に前回の終了時の状態から再開できる機能を有していることを主張するものにすぎず、プログラムの表現の創作性を認める根拠となるものではない。また、控訴人の主張する一括置換をしても、「ALL」という部分は一致しないから、一括置換をしただけでは、同一の記述となるものでもない。

<高裁>

## 各当事者の主な主張(争点1)

- ・ スプラッシュウィンドウのプログラム及び表示時間(別紙5)

	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
記載	SetTimer関数、2,000ミリ秒の設定	SetTimer関数、2,000ミリ秒の設定
主張	<p>(ア)スプラッシュウィンドウの表示について、被控訴人プログラムが本件オープンソースソフトウェアにより作成されていることに関する証拠はない。被控訴人が根拠として指摘する甲11は、本件オープンソースソフトウェアとは無関係である。本件オープンソースソフトウェア開発元のウェブサイトには、被控訴人プログラムの当該部分と酷似するソースコードが掲載されているが、本件プログラムが納品された平成22年12月25日の後である平成23年12月27日に掲載が開始されたものである。</p> <p>(イ)スプラッシュウィンドウをどの程度の時間、表示させるかは、本件プログラムの特性やユーザへの利便性を考えてチューニングした固有の数値である。仮に、「SetTimer」関数がありふれた表現であったとしても、「SetTimer(1,2000,NULL)」という表現全体の創作性を否定することはできない</p>	<p>(ア)本件オープンソースソフトウェアは、複数のサイトで公開されているところ、遅くとも平成22年8月14日には公開されていたから、控訴人が納品日であると主張する平成23年12月27日の時点では、全世界中のエンジニアが利用できる公知の情報となっていたことは明らかである。</p> <p>(イ)2000ミリ秒という設定は、本件オープンソースソフトウェアでも使用されている設定であり、被控訴人が本件プログラムを開発した際、当該設定を参考にしたため、同じ数値となったにすぎない。タイムアウト値として設定される数字は、1秒、2秒、3秒等のきりのよい数値が採用されることが多く、2000ミリ秒という設定は、ありふれた設定にすぎない。</p>

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- ・ スプラッシュウィンドウのプログラム及び表示時間(別紙5)

### 裁判所の判断

(ア)証拠(甲9, 23)によれば, 原判決別紙5に係る本件プログラムの記述は, 遅くとも平成22年8月14日にはBaidu 社から公開され, 同年12月25日の時点では公知となっていた本件オープンソースソフトウェアを用いたものであると認められる。したがって, 本件プログラムと被控訴人プログラムとの間において, 本件オープンソースソフトウェアを用いた部分が共通するとしても, 本件プログラムの著作権を侵害するものということとはできない。

(イ)「SetTimer」関数は, 指定されたタイムアウト値を持つ1個のタイマを作成する機能に関し, マイクロソフト社があらかじめ用意している関数であり(甲13), 任意に設定可能であるタイムアウト値として2000ミリ秒(2秒)を選択したことをもって, プログラムの表現上の創作性を認めることはできない。

控訴人は, スプラッシュウィンドウをどの程度の時間表示させるかは, 本件プログラムの特性や利便性を考えてチューニングした固有の数値であり, 仮に, 「SetTimer」関数がありふれた表現であったとしても, 「SetTimer(1,2000,NULL)」という表現全体の創作性を否定することはできないなどと主張するが, これはプログラムの機能(アイデア)に当たるものであって, プログラムの表現の創作性を認める根拠となるものではない。

<高裁>

## 各当事者の主な主張(争点1)

- ディスクパブリッシャーの状態表示(別紙8及び9)

	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
記載	DrawRobot(&dc); DrawInk(&dc); DrawDisc(&dc); DrawDriver(&dc);	DrawPublisher(&dc); DrawInk(&dc); DrawBins(&dc);
主張	被控訴人プログラムのパブリッシャー装置の状態を表示する部分は、被控訴人が本件プログラムのソースコードを流用する際、流用の事実を隠匿するために、任意に指定できる関数名を近い意味の英単語に一括変換しているだけで、新たな創作性が発揮されているわけではない。	本件プログラムと被控訴人プログラムでは、インクの残量の表示方法自体、異なるものである

<高裁>

## 裁判所の判断(争点1)

- ディスクパブリッシャーの状態表示(別紙8及び9)

### 裁判所の判断

本件プログラムと被控訴人プログラムとの共通部分である「DrawInk(&dc)」は、表示に関する命令(「Draw」)に対象物(「Ink」)を結合させた記述にすぎず、パブリッシャー装置のインクの残量の状態を表示させる命令として、創作性を認めることはできない。

控訴人は、「DrawRobot」、「DrawInk」、「DrawDisc」命令でパブリッシャー装置の状態を表示して利用者の便宜を図るように工夫しているなどと主張するが、これはプログラムの機能(アイデア)に当たるものであって、プログラムの表現の創作性を認める根拠となるものではない。

<高裁>

## 当事者の主な主張(争点2)

項目	控訴人(被告)	被稔素人(原告)
<p>本件プログラムに関するアイデアについて</p>	<p>ア 営業秘密の内容について 控訴人は、本件プログラムのソースコードのみならず、本件プログラムの製作を指示する際に開示した情報及び本件プログラム製作の前提となるアイデアの営業秘密性を主張するものである。被控訴人は、秘かに同じアイデアに基づき被控訴人プログラムを製作して、控訴人と競合して販売している。</p> <p>イ 秘密管理性について (ア)被控訴人は本件SEサービス契約等に基づき守秘義務を負っていた。被控訴人は、営業秘密である旨の表示がされていないなどと主張するが、アクセス管理規則、誓約書及び開発管理規程の存在自体が、機密である旨を表示するものである。 (イ)本件プログラムは、製作時は製作担当者以外はアクセスしてはならない仕組みになっており、完成したソースコードは控訴人のサーバで厳格に秘密として管理され、特別なパスワードを用いなければアクセスできなかったから、秘密管理性が認められる。</p>	<p>ア 営業秘密の内容について 控訴人が主張する各契約は、守秘義務の対象を明確化するために、営業秘密の定義規定を設け、不正競争防止法における「営業秘密」より狭い範囲の情報に対してのみ、秘密保持義務を課すものであるところ、上記各事項は、いずれも秘密である旨が表示されるなどの要件を充足するものではないから、控訴人の主張は失当である。</p> <p>イ 本件プログラムについて 本件プログラムと被控訴人プログラムとは、マイクロソフト社が提供している関数、オープンソースソフトウェア、自動生成されるプログラム等が一致しているにすぎず、これらのありふれた表現は、非公知性及び秘密管理性の要件を具備しない。</p>

<高裁>

## 当事者の主な主張(争点2)

項目	控訴人(被告)	被控訴人(原告)
<p>本件要望事項について</p>	<p>ア 被控訴人は本件業務委託基本契約に基づいて守秘義務を負っていた。それにもかかわらず、被控訴人が本件要望事項を秘密として管理していなかったのであれば、むしろ被控訴人の債務不履行であり、そのことにより営業秘密性が否定されるのは背理である。</p> <p>イ 原判決は、被控訴人が本件要望事項を利用し、これを搭載した被控訴人プログラムを製造したことについての具体的な主張立証はないとするが、被控訴人プログラムが本件要望事項に対応した新機能を有していること自体は当事者間に争いが無い。被控訴人は、本件要望事項を知りながら、本件プログラムと競合する被控訴人プログラムをエプソンチャイナ社に売り込んだのであるから、本件要望事項を満たす機能を追加するのは当然である。</p>	<p>ア 控訴人が本件プログラムをエプソンチャイナ社に販売できていないことからすると、そもそも控訴人がこのような要望事項をエプソンチャイナ社から聞いていないものと推測される。</p> <p>したがって、本件要望事項は、エプソンチャイナ社がディスクパブリッシャー用ソフトウェアを購入する前提条件であるということとはできないから、有用性はないというべきである。</p> <p>イ 被控訴人は、控訴人から本件要望事項を示されたことはないし、Aが控訴人の代理人としてエプソンチャイナ社と交渉した事実もない。控訴人は、自ら営業秘密であると主張する本件要望事項の入手経緯自体把握しておらず、秘密管理性を認めることもできない。被控訴人は、被控訴人の製品に興味を抱いた方正集団(エプソンチャイナ社の販売代理店)から要望を受け、エプソン社製のディスクパブリッシャーに対応する被控訴人プログラムを開発したにすぎない。</p>

<高裁>

## 裁判所の判断(争点2)

- 本件プログラムに関するアイデアについて
  - 本件プログラムについて
    - 被控訴人プログラムが本件プログラムを複製又は翻案したものと認めることはできず、被控訴人が本件プログラムの表現上の創作性を有する部分を使用して被控訴人プログラムを製造、販売したものとはいえない以上、その余の点について検討するまでもなく、控訴人の上記主張は採用することができない。
  - 本件アイデアについて
    - 控訴人は、控訴人の従業員であるBが本件プログラムの製作を指示する際に開示した情報及び本件プログラム製作の前提となるアイデア(本件アイデア)が営業秘密に該当すると主張する。
    - しかしながら、上記各情報が被控訴人プログラムにおいて使用されていることを認めるに足りる的確な証拠はない。



<高裁>

## 裁判所の判断(争点2)

- 本件要望事項について

- 本件要望事項は、エプソンチャイナ社から控訴人に対して指摘された本件プログラムの改善に関する要望事項であるが、控訴人及びエプソンチャイナ社との間で、本件要望事項が秘密として管理されていたことを認めるに足りる的確な証拠はない。
- また、控訴人の従業員Cが、平成23年1月17日、エプソンチャイナ社のDに対して送信した電子メールには、製品向上のために本件要望事項に取り組む旨が記載されているが、当該メールは被控訴人に対して送信されたものではない。被控訴人の代表者であるAは、平成22年12月6日、エプソンチャイナ社と控訴人との会議に同席しているようであり、そのような際に本件要望事項を知り得た可能性は否定できないが、これを控訴人の営業秘密であるとして、その保有者である控訴人から開示を受けたことを認めるに足りる的確な証拠もない。したがって、その余の点について検討するまでもなく、控訴人の上記主張は採用できない。