

令和元年（ワ）第10940号 損害賠償請求事件

原告 森次 茂廣

被告 株式会社

## 準備書面 5

令和2年12月29日

大阪地方裁判所第26民事部合議係 御中

被告訴訟代理人弁護士



第1 本件プログラム1及び3の著作物性に係る原告主張に対する反論

1 本件プログラム1の著作物性に対する反論

(1) 原告は、本件プログラム1の著作物性につき、令和2年11月9日付第4準備書面の1(1)において、構成1、構成2、構成3と複数の表現方法があり、表現手法に選択の幅があるから創作性が認められ、本件プログラム1の著作物性は認められると主張する。

(2) しかし、この構成1→構成2→構成3は、いわゆるオブジェクト指向プログラミングの一つの要素である「クラス」の説明をしているに過ぎない。

オブジェクト指向プログラミングとは、関連するデータとデータに対する手続き（メソッド）を、オブジェクトと呼ばれる一つのまとまりとして管理することでアプリケーションの開発を行うプログラミング手法であり、一般的なプログラミング手法である。

とりわけ本件プログラム1の言語は Visual Basic であるところ、Visual

Basic はオブジェクト指向言語であり、自然にオブジェクト指向のプログラミングができるようになっている（以上、乙17）。

そして、このオブジェクト指向プログラミング手法の3大要素が「クラス」「ポリモーフィズム」「継承」であるところ、この「クラス」とは、①サブルーチンと変数をまとめて、②クラスの内部だけで使う変数やサブルーチンを隠し（これがカプセル化）、③1つのクラスからインスタンスをたくさん作る仕組みである（乙18の77頁、80～93頁）。

本件において、原告が主張する構成1から構成2は、この「クラス」の仕組み①、サブルーチンと変数をまとめることを指しているにすぎない（乙18の77頁、81～85頁）。また、原告が主張する構成2から構成3のカプセル化とは、この「クラス」の仕組み②を指しているにすぎない（乙18の77頁の85～88頁、乙17）。

結局、原告が主張する構成1、構成2、構成3は、オブジェクト指向プログラミング手法でのクラスの仕組みを示しているに過ぎず、とりわけオブジェクト指向で言語である Visual Basic において、そこに創作性は認められない。

- (2) 原告は、本件プログラム1の著作物性につき、令和2年11月9日付第4準備書面の1(2)において、ファイルの正当性のチェックや切り替えの処理を行い、プログラム内でエラー処理が出来るようにソースコードを組み合わせており、そこに創作性があると主張する。

しかし、プログラミングにおいては、わかりやすいプログラムになるよう、順次実行、条件判断、繰り返しという3つの構造だけでプログラミングすること（構造化プログラミング）が一般的な手法である。原告が主張するファイルの正当性のチェックや切り替えの処理は、この構造の一つである条件判断（ある条件を判断した結果でその次に実行する処理を分岐する構造）を指しているに過ぎない。

また、プログラムの実行中に発生したエラーをプログラム内で処理するようプログラミングすることは常識的なことである。なぜならば、プログラム内で処理しなければ、システム全体が停止してしまうことになりかねないからだ（以上、乙19）。

したがって、ファイルの正当性のチェックや切り替えの処理は、構造化プログラミングとしてありきたりな処理であり、またプログラミング内でエラー処理を行うこともありきたりな処理であり、そこに創作性は認められない。

## 2 本件プログラム3の著作物性に対する反論

- (1) 原告は、本件プログラム3の著作物性につき、令和2年11月9日付第4準備書面の2(2)イにおいて、タイマーイベントを利用してメモリ状態を監視し取得処理を行っている点で、原告の個性が発揮されており、本件プログラム3の著作物性は認められると主張する。

しかし、Timerコンポーネントを利用して、指定した時間間隔でイベントを発生させ、これに対応する処理（イベントハンドラー）を実行すること（乙20）は、ありきたりな処理方法であり、原告の個性は発揮されておらず、本件プログラム3の著作物性は認められない。

- (2) 原告は、本件プログラム3の著作物性につき、令和2年11月9日付第4準備書面の2(2)ウにおいて、変数名の記載を漢字にすること、観測開始時刻に係る変数を「年」「月」「日」「時」「分」「秒」に分けて管理していることに原告の個性が発揮されており、本件プログラム3の著作物性は認められると主張する。

しかし、変数名を英語表記にするか日本語表記にするかは、ある単語を英語で記載するか日本語で記載するかに過ぎず、思想又は感情を表現したものではない。仮にそれが思想又は感情を表現したものに当たるとしても、変数に入れる値の意味が分かるような名前を付けることは、ありきたりな手法である（乙21）。

また、時刻は、「年」「月」「日」「時」「分」「秒」で構成されているのだから、時刻の変数を「年」「月」「日」「時」「分」「秒」の構成毎に設定することは、ありきたりな手法である。

したがって、変数名の記載を漢字にすること、観測開始時刻に係る変数を「年」「月」「日」「時」「分」「秒」に分けて管理することに、原告の個性は発揮されておらず、本件プログラム3の著作物性は認められない。

- (3) 原告は、本件プログラム3の著作物性につき、令和2年11月9日付第4準備書面の2(2)エにおいて、個々の処理を細分化して同時実行にみせかけていること、センサーから入力される実数値を整数値に変換して演算すること、トリガー判定の対象値の演算をトリガー判定時ではなく設定時に行うことに、選択の幅及び原告の個性が発揮されており、本件プログラム3の著作物性は認められると主張する。

しかし、原告が創作したと主張する個々の処理を細分化し同時実行にみせかけることは、本準備書面2頁目に記載した、オブジェクト指向プログラミング手法の3大要素たる「クラス」の仕組みの、③1つのクラスからインスタンスをたくさん作ること（乙18の77頁、88～92頁）を指しているに過ぎない。つまり、個々の処理を細分化し同時実行にみせかけることは、オブジェクト指向プログラミングにおいてありきたりな手法であり、原告が創作したものではない。

また、実数値を整数値に変換して演算することは、プログラミングにおいてありきたりに行われる手法である。なぜならば、コンピューターの演算は2進法で行われるため、実数を使った計算には必ず誤差が含まれることになるのであり、この計算誤差を減らす工夫として、実数を整数に変換してから計算ことがプログラミングにおいて推奨されているからである（乙22）。したがって、実数値のままの演算と実数値を整数値に変換して行う演算との間には、選択の幅は無く、実数値を整数値に変換して演算を行うことに創作性

は無い。

この他、トリガー対象値及びその演算方法は、仕様で決まっているのだから、トリガー対象値の演算を予めプログラミングしておくことは当然のことであり、そこに原告の創作性はない。

### 3 小括

本件プログラム1及び3において原告が創作したと主張する手法は、全て、プログラミング手法として、ありきたりなものであり、そこに創作性はなく、したがって、本件プログラム1及び3の著作物性は認められない。

## 第2 サイレントロボについて

従前の主張のとおり、サイレントロボのソースコードは、本件プログラム3に依拠していない。

なお、サイレントロボのソースコードは証拠提出する。

以 上