

SLN SOFTIC LAW NEWS

(財)ソフトウェア情報センター

発行 専務理事 金井 二郎
編集 調査研究室長 石原 壽夫

No.21 1990.9.3

ロータス 1 - 2 - 3 の判決 ユーザ・インタフェースを保護

1. はじめに	1
2. 判 旨	2
3. 若干のコメント	9

SOFTIC (財)ソフトウェア情報センター 〒105 東京都港区虎ノ門5-1-4 東都ビル
TEL(03)437-3071 FAX(03)437-3398

©(財)ソフトウェア情報センター
1990
本誌記事の無断転載を禁じます。

この出版物は、日本自転車振興会から競輪収益の一部である
機械工業振興資金の補助を受けて作成したものである。

ロータス 1 - 2 - 3 の判決

ユーザ・インタフェースを保護

1. 〈はじめに〉

ユーザ・インタフェースの保護に関し注目を集めていたロータス・デベロップメント・コーポレーション対ペーパーバック・ソフトウェア・インターナショナル及びスティーブソン・ソフトウェア・リミテッド事件について、マサチューセッツ連邦地方裁判所はさる6月28日ロータス社勝訴の中間判決を下した。(中間判決といっても、著作物性と侵害という本体的問題は全て判断された。)

詳しい事実経過を記す必要はないだろう。ロータス社はスプレッド・シート・プログラムである「ロータス1-2-3」を製作・販売してきたが、被告らは同様の目的をもつ「VP-Planner」を製造・販売してきた。ロータス社はプログラム自体の登録を得ていたが、画面表示につき登録申請をしたところ著作権局から拒否された。本判決ではプログラムのコード自体の侵害問題は判断されていない。ユーザ・インタフェース部分のみが判断の対象となった。結論は、プログラムの著作物の保護は単なるリテラルなコード部分だけでなく、ノン・リテラルな要素にまで及ぶ。ノン・リテラルな要素としてはSSOのほかにユーザ・インタフェースがあり、それらがアイデアでなく表現といえるかぎり保護される。本件において1-2-3のユーザ・インタフェースのうち特定部分(後述)は表現として保護されるものであり、これをコピーした被告らの行為は侵害にあたる。

2. 〈判 旨〉

判決は 100頁をこえる長文であり、全ての説示を紹介するのははんさであり、またその必要もないと思われるので、以下重要な点のみ摘記する。

本件において、被告らは、プログラムのノン・リテラルな要素は保護されないと主張し、原告は、ユーザ・インタフェースも含めオリジナルな表現を具現する一切の要素に保護が及ぶと主張した。

裁判所はこの問題につき、憲法論、法解釈の原則、立法過程、過去の判例等に言及しながら、議会は権利保護のバランスをアイデアと表現の区別の問題として裁判所の判断に委ねたものとする。

(1) アイデア／表現と実用／表現

(Useful-Expressive)の区別

どの面が保護されるかを、裁判所はいかにして決定できるか。

「102 条(a)と 102条(b)の相互関係につき関連する立法経過に照らせば、法は著作権保護をコンピュータ・プログラムの表現的要素には及ぼすが、プログラムに具現されたアイデア、プロセス、方法には及ぼさないということを明らかにしている。」

(P.31)

1976, 80年法をもって、議会はプログラムの著作物性テストの一部としてアイデア／表現区分を使う意思を表明したと結論する。

(本被告による、literal-nonliteral区分はとらない。)

この考えは、音楽、演劇、映画、文学作品の扱いと一貫する。また、useful articles の扱いとも一貫する。

「プログラムが、literal な要素であれnonliteralな要素であれ、もの(article) の実用的側面から分離して特定され独立した存在たりうる要素を含む場合、それらの要素は著作物性を認められる可能性をもつ。」

(P.34)

(2) 本件に適用される著作物性判断の法的テスト

(A) 機能性、実用品及び実用／表現の区別

被告らは、本件のユーザ・インタフェースを自動車のH型ギア（シナコム判決で使われた例）やタイプライターの文字配列（QWERTY）のような実用的・機能的なものと主張する。

しかし、本件ユーザ・インタフェースはシナコム判決のインプット・フォーマットとは違う。そして、「当裁判所は次の専門家証人の証言を措信する。すなわち、創作的な作業の大半はコーディングではなくコンピュータ・プログラム及びユーザ・インタフェースの概念化(conceptualization)に存在する。また、適切なユーザ・インタフェースの創作は、そのユーザ・インタフェース・デザインを機械への命令に転換することより一層大きな創造性、オリジナリティー及び洞察を要する一層困難な知的作業である。……」とし、また実用的、機能的だというだけで、その作品の一切の要素が著作物性がない、ということにはならない。

(B) アイデア／表現のパズル

表現の一切が保護されるわけではない。アイデアと表現の区別のために、4つの概念を考慮に入れねばならない。

(P.44)

① Originality が必要

② 表現が、機能的であるアイデアの要素以上のものを具現しないと著作物性はない。

③ 特定の表現が「obvious」（自明性）をこえないとき、それはアイデアそのものと分離できない。

④ merger……全く限定された数の表現の一つであるとき、（scenes a faire の判例含め多数の判例を引用）

(C) 著作物性判断の法的テストの要素

〔アイデアと表現を〕分離することは、“AかBか” “0か1か” “否定か肯定か” 又は“2 値的” な事柄ではない。程度の問題なのである。

(P.48)

著作物性の決定に、裁判所は抽象的なものさしを使っている。

- ① 要約すれば、アイデア／表現の区別を適用して著作物性を決定するにあたり考慮される主な要素の一つは、抽象化のものさしにそったどこかに（一際の可能な概念の最も抽象的なものと最も具体的なものとの間のどこか）そのアイデアを位置づけるようにアイデアをとらえ、定義することである。

他の二つの要素として、

- ② 判定者は、そのアイデアの表現と主張されるものが、当該アイデアの表現に本質的な要素に限られるか、（すなわちそのアイデアを表現するわずか幾通りかの方法の一つであるか）或いは、そのアイデアの各表現に本質的でない表現要素と認められるものを含んでいるか、に焦点をおかねばならない。
- ③ そのアイデアの各表現に本質的でない表現要素を認定した後、判定者はそれらの要素が「著作物」と主張されるものの実質的な部分か否かに焦点をあてねばならない。

(P.51)

この、際量的なものさしのみならず質的テストによって「実質性」をはかる。

こうした法的テストは明瞭なテストではない。価値判断の問題である。

(3) 法的テストの本件への適用

(A) “Look and Feel”

“Look & Feel”だけでは、著作物性あるnonliteral elements とないものと区別するのに大した役に立たない。 (P.55)

(B) ユーザ・インタフェース

原告がユーザ・インタフェースとして主張するのは、次のとおり。

メニュー（及びその構造、組織）

ロング・プロンプト

その表われる画面

ファンクションキーの配置

マクロ命令と言語

(C) ユーザ・インタフェースのうち、表現となる要素

○ 電子的スプレッドシートの開発は、アイデアであって、表現として保護されない。

○ two-line moving cursor menu もアイデアである。

○ Key の指定 “/” か “,” などは實際上選択の余地が非常に限られており、マージする。

上記の各要素は、スプレッド・シート・プログラムの全部でないまでも大半で用いられている表現である。しかし、他の要素はスプレッドシートの各表現（他社製品含め）の中に存在するとは限らない。顕著な詳細的表現の例として、メニュー・コマンド・システムの特定の組織、構造、シーケンス（SSO）がある。

（裁判所はまず）ロータス1-2-3より先行するスプレッドシートプログラムであるVisiCalcのメニュー・コマンド・システムをとりあげ (P.66)
る。VisiCalcのメイン・メニュー・コマンドは「Command : BCDEFGIMPR

STVW-」となっていて、それぞれの文字はBlank, Clear, Delete…などのコマンドを代表する。これらのコマンドの多くは一連の文字を含むサブメニューを呼び出すようになっている。メニュー構造のこの特定の表現はスプレッドシートのアイデアにとって本質的なものではないし、スプレッドシートのメニュー構造という抽象性の若干少ないアイデアとマージするわけでもない。メニュー構造のアイデアは文字通り無限数ではないとしても非常に多くの方法で表現できる。メニュー構造に含まれるのは、次のとおり。

(P.66)

○全体の構造

○各メニュー行のコマンドの順序

○各コマンドを表わすための文字、単語又は「象徴」の選択

○象徴のスクリーン上への表示（すなわち、最初の文字だけ、省略、単語まるごと、1以上の文字を大文字又はアンダラインした単語まるごと）

○メニュー・システムの型（すなわち、1行、2行、3行の移動カーソルメニュー、プルダウン・メニュー、又はコマンド式インターフェイス）

これらの特定のコマンド用語のいくつかは全く「obvious」（自明）であるとか、特定のコマンド用語のアイデアとマージするという事実があっても、そのコマンド構造が全体としてみて著作物性がなくなるわけではない。

ロータス社はVisiCalcの著作物性のある要素をコピーせず、非常に異なったメニュー構造を使っている。

マルチプランやエクセルも別のコマンド構造を使っている。

「当裁判所は、メニューコマンドの構造は無限ではないとしても多数

の方法で表現されることができ、1-2-3のコマンド構造はあるコマンド構造を表現するオリジナルかつ非自明な方法の一つである。従って、当該メニュー構造は全体としてとらえれば一コマンド用語の選択、こうした用語の構造と順序、その画面表示及びロング・プロンプトを含む一は、電子的スプレッドシートのどれにでも存在するというのでない1-2-3の一側面である。」

(P.68)

これは法的テストの2番目の要件をみたす。

次に3番目のsubstantial partか否かの検討をする。肯定。

「1-2-3のユーザ・インタフェースはその最もユニークな要素であり、1-2-3をかくも人気あらしめた側面である。その要素を被告がわざわざコピーしたということはその実質性の証左である。」

(P.69)

法的テストの3つの要素すべてを考慮して、1-2-3のユーザ・インタフェースの著作物性は証明されたと決定する。

(4) コピー行為

(P.69)

裁判所はノンリテラルな要素（ユーザ・インタフェース）も著作物性ありとし、被告らはこのノンリテラルな要素のコピーをしたことを認めている。そこで、侵害に関し論点が残っているか裁判所は検討せねばならない。

Stephensonは、はじめに開発したmenu hierarchyから、(1983.2に1-2-3をみて)改良していったが、1984年秋、被告は1-2-3の成功を認め、VP-Plannerが商業的に成功するためには1-2-3と「compatible」でなければならないと考えた。「この結果を達成する唯一の方法はVP-Plannerのコマンドの配列、名称及びメニューをロータス1-2-3のそれと一致することを保証することである。」と証言している。

(P.71)

かかるCompatibilityにより、ユーザは1-2-3でできたものをVP

—Planner に移すことができるようになったりする。

しかし、

- ① Excel はコンパチではないが商業的に成功した。
- ② メニュー構造をコピーしなくともコンパチにできる。

被告は、macro conversion compatibilityを付加することもできた。

on-line help function をつけることもできた。

- ③ 「互換性」又は「標準化」を達成するという希望によって、知的「作品」に具現された表現を限定的に独占できるという著作者の権利を無効にすることはできない。

メニュー構造とスタート・アップ画面は、原告作品と被告作品で若干違うが、両作品は実質的に、実際のところ驚くほどに似ている。

(結 論)

したがって、当裁判所は、被告が原告著作物の実質的な著作物性のある要素をコピーしたと結論する。よって、責任は証明された。

(5) その他の論点

(A) OTSOG論

(P.91)

被告らは、ニュートンが言ったとされる「私がより遠くを見てきたとすれば、巨人達の肩の上に立っていたからだ」という言葉を引用し、この「巨人達の肩の上」(on the shoulders of Giantsの頭をとってOTSOG)の議論を展開した。すなわち、

- ① コンピュータ・プログラミングの革新は各プログラマーが先達のプログラマーのアイデアの上に積み重ねることによってもたらされる。
- ② 革新的アイデアは、非常に効果的、効率的な特定の方法で表現されるのでその分野の標準となることがある。

しかし、こうしたことがコンピュータ・プログラミングの将来にとって重要だとしても、議会はそのように考えなかった。乗ってもよい肩はアイデアであって表現ではない。事実上の標準化について、前述のように、Excel はコンパチでないが成功している、translation device を使える、革新的ゆえ標準になり保護されないのはおかしい、被告らは自説を支持する法文も先例も引用していない、といった理由から、拒否した。

(B) 登録について

(P.98)

被告らは画面表示の登録がないから、裁判権が及ばないとも主張した。

「当裁判所は、被告が1-2-3の「画面表示」をコピーしたから責任があると判断したことはない。当審の結論はそうではなく、被告はユーザ・インタフェース及びその前提となるコンピュータ・プログラムのノン・リテラルな表現要素をコピーしたということである。」

「第二に、ともあれ、原告の登録証は、1-2-3の「画面表示」に効力が及ぶのに十分である。」

3 〈若干のコメント〉

- (1) アイデア／表現の区別の問題を程度の観念で把握している点は、ウェーラン判決よりは評価できるだろう。ウェーランでは「歯科ラボラトリーの効率的組織化」といった目的のようなアイデアを唯一のアイデアとし、それ以外は全て表現とした。本件では、「スプレッドシート方式によるデータ処理」といった目的だけをアイデアとしたわけではないから。
- (2) アイデア／表現の区別と、実用／表現の区別を同一視し、文芸品における区分とプログラムにおける区分を同様のものにとらえている点がまず問題である。多様性を本分とするもの（それ故選択肢もおびただしい）と、効率に支配されるもの（それ故選択肢はみかけほど広くない）とを同一原

理で律しえないのは自明のほうである。

- (3) 違うコマンド・システムをもつExcel, Multiplan等が存在することを重視しているが、タイプとして数個ないし十数個といった程度しかないとしたら、独占ではないとしてもか占を招くことにならないか。
- (4) 互換性や標準化については、法文や先例がないといった形式的な議論が多く、技術の発展に関する哲学が乏しいと思われる。

法がアイデア／表現というバランスをとるものさしを裁判所に与えているわけであるから、そのあてはめにおいて、標準化等の要請も考慮に入れるのは難しいことではないと思われる。

以上