

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.10 1989. 1. 23

- プログラムの保護に関する最近の米国裁判事例 1
・パール・システムズ社対コンピティション・エレクトロニクス社事件

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
1989
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。

プログラムの保護に関する最近の米国 裁判事例

プログラムの保護範囲を巡る判決が、昨年（1988年）7月15日、米国で出ていることが判明した。SOFTIC入手資料による限り、この分野に関する裁判例としては1986年8月のWhelan対Jaslow高裁判決、1987年1月のPlains Cotton対Good Pasture高裁判決以来の、約1年半振りの司法裁判である。

この間、1987年10月にSOFTICが国際シンポジウムを開催するなど、プログラムの法的保護の範囲を巡る議論が内外で活発に行われていた。以下に紹介する事件がそのような法廷外の議論を参考にしているか否かは全く知る由もないが、いずれにせよ裁判所の流れを知る上で興味のある事例である。

◎ パール・システムズ社対コンピティション・エレクトロニクス社事件

(Pearl Systems, Inc. vs. Competition Electronics, Inc.)

1988年7月15日、フロリダ南部地区連邦地方裁判所)

1. 事実の概略

結果からみると、この事件は、被告のプログラムの著作権を侵害した者が原告となって「自分は侵害していないので、その点を確認して欲しい」と裁判所に訴え、この訴えを裁判所が退けた、という筋書きである。

(1) 被告は、ピストルの射撃競技の際に利用する計測装置を開発・販売している。先ず1981年“Master Timer”なる商品を発売し、その後、1982年“Pro Shot Timer”なる商品を発売した。両商品とも、ソフトウェアは含まず、すべての機能をハードウェアで実現していた。

“Pro Shot Timer”には新機能としてpar time機能（予め設定された時間内の射撃回数を計測する機能）が付加されていた。

(2) その後被害は1983年に、新商品“Pro Timer II”を、更に1986年に“Pro

TimerⅢ”を発売した。これらはMPUを内蔵して、ソフトウェア的に各種機能を実現しており、装置の小型化、多機能化が図られていた。“Pro TimerⅢ”は、“Pro TimerⅡ”をハードウェア的に改良したにすぎないので、プログラムの保護を論じる際には両者を同一物として考えてよい。

“Pro TimerⅡ,Ⅲ”にはshot review機能（各射撃の時間間隔などを測定してCRT上に表示したりする機能）が付加されていた。

- (3) 被告のプログラムは、著作権局への登録などの手続きがとられており、本件では著作権自体の適法性は全く争われていない。
- (4) 原告会社は、1986年頃被告の“Pro TimerⅡ”を見てその作動状況等を知り1987年8月同種の計測装置“PST-10”を発売した。この商品は、被告の前記商品と同じく、par time機能、shot review機能の両機能を備えており、各機能の内容も被告商品の機能内容と殆ど同一であった。
- (5) 原告が、被告プログラムのソースコード、又はオブジェクトコードにアクセスしたか否かは判決文からは不明である。判決は単に「原告は“Pro TimerⅡ,Ⅲ”にアクセスした」と言うのみである。
- (6) 原告は自社の“PST-10”が被告の“Pro TimerⅡ,Ⅲ”についての著作権を侵害していないことの確認を裁判所に求めて本件裁判を提起した。原告は、自社の“PST-10”のソフトウェアが独自の創作活動の成果であると主張した（前述したように、被告が“Pro TimerⅡ,Ⅲ”に対して有効な著作権を有していることについては異議を出していない）。被告は、この訴訟を受けてただただでなく、原告の行為は被告の著作権を侵害すると主張して原告の行為の差止めを求める反訴を提起した。
- (7) 被告は、コンピュータ科学の大学教授を証人にたて、前記2つの機能の外部仕様のみを与えてソフトウェアの設計を依頼した。

更に被告は、別途、或るソフトウェア・ハウスのオーナーであり且つそ

この R&D を担当する取締役でもある人物を証人にたてて、原告、被告、前記大学教授、の各々のプログラム、及び被告の競業他社の同種商品のプログラムを含めて計4本のプログラムにつき、その相互の類似度を見る為の分析調査を依頼した。

証人となったこのソフトハウスの経営者は、上記4本のプログラムのソース・コードからフローチャートを作成し、各プログラムの「サブルーチンの構造」や「システムレベルの設計」(system level design)を比較検討した。

その結果、次の証言を行った。

- ① 競業他社のプログラムは、データ入力方法が異なり、更に入力データの処理方法も異なるなど、他の3本のプログラムとは大きく異なる。
- ② 大学教授作成のプログラムは、par time機能、shot review 機能について原告・被告双方のプログラムと類似している。しかし、データ入力のためのプッシュボタンの具体的な使用法が異なったり、各機能の選択に際してモード (mode) の概念を導入するなど、「システムレベルの設計」が異なるため、原告や被告のプログラムとは別のサブルーチンとなっており、この違いはフローチャートにも反映している。
- ③ 自分のフローチャートによる限り、原告と被告のプログラムは、「システムレベルの設計」の点で実質的に同一と言える。もし「システムレベルの設計」が異なっていたならば両者のフローチャートは互いに異なったものになっていただろう。

2. 判決の概略

(1) 著作権の保護はアイデアには及ばない。

本件における「アイデア」とは、次のとおりである。

① par time機能については、「ユーザが所定の時間をセットする手段を提供すること」がアイデアである。

② shot review 機能については、「ユーザが、自己の射撃をレビューするために必要な各種データを記録・利用できるようになっていること」がアイデアである。

(2) これらのアイデアを実現するために作成されたプログラムや、考案されたサブルーチンは、これらアイデアの「表現」である。

(3) 本件商品については、「システムレベルの設計」が異なれば様々なプログラムが考え得たはずであり、原告と被告の各プログラムの中に認められる類似性が生ずる必然性は無い、との多くの証言がある。

(4) 原告のプログラムと被告のプログラムとの間には、相違点も認められる。しかし、両者を全体としてみた場合の look and feel は同じであるから、これらの相違点は大勢に影響を与えない。

(5) 原告は、本件で原告が負けることは、ソフトウェア技術者の創作意欲に水をかけることになると主張するが、むしろ本件で被告を勝たせる方が、独創的成果の保護を約束することになる。

(6) 以上のような見解に立ち、裁判所は、原告の請求を退け、逆に、原告による“PST-10”の製造・販売を差止める命令を下した。

3. 補足

(1) この判決は、「システムレベルの設計」の意味内容を明確に定義していない。単に、「ソフトウェアの設計過程の中で、最もハイレベルの創作性

が要求されるレベル」と説明しているだけである。

- (2) 同じく判決は、サブルーチンの“total look and feel ”という言葉を使用しているが、マン・マシン・インタフェイスにおけるlook and feel と、サブルーチンのlook and feel との関係がどのようなものかについては言及していない。サブルーチン・レベルにおいて“look and feel ”のような概念を持ち込むことの当否が今後問題とされよう。

以 上