

グラフィック・ユーザ・インターフェイスの米高裁判例 -アップル対マイクロソフト判決-

米国第3巡回区控訴裁判所は、9月19日、マイクロソフト社（MS社）勝訴の地裁判決を維持した。当事者間にライセンス契約が存在したという特殊事情はあったが、GUI（グラフィック・ユーザ・インターフェイス）につき保護範囲を限定的にとらえようという姿勢がうかがわれる。もう一つの重要事件であるロータス対ボーランド事件の高裁判断が待たれるところである。

1. 事実関係

① 詳しい説明は不要であろう。原告のアップル社は、リサとマッキントッシュのGUIを視聴覚著作物として著作権登録していた。これは、ウィンドウ、アイコン、プルダウン・メニューをマウスで操作するものである。被告のMS社が類似したGUIを用いたWindows 1.0を発表したのに対し、アップル社が抗議し、交渉の末1985年両者間でMS社はWindows 1.0の現状版及び将来版で生成される派生的著作物を使用・サブライセンスする権利の許諾を受けた（逆にアップル社はマイクロソフト社の表示画面のライセンス等を受けた）。

その後、MS社はWindows 2.03と後に3.0をリリースし、MS社のライセンシーである共同被告のヒューレット・パッカード社（HP社）はNew Wave 1.0、後に3.0をリリースした。アップル社はこれらのバージョンがWindowsをよりMac的にするものとして、本訴を提起した。

② これに対し、カリフォルニア州北部地裁は、1989年から1993年の間に6つの判断を出した。その内容は、1985年のライセンス契約でWindows 1.0の画面表示に許諾が与えられており、2.03及び3.0の画面表示は、オーバーラッピング・ウィ

ンドウとアイコンの形状・操作の若干の変更以外は既に1.0に含まれていた（したがって、ライセンスの範囲内だった）とし、アップル社の提出した類似個所リストにしたがってGUIの要素を分解した上、オリジナリティー、機能性、*secenes a faire*、マージャー等の制約原理を適用して、2.03や3.0は〔原告作品の〕保護される要素をコピーしていないとした。また、HP社のNew Waveについては、アッ

ブル社の対応要素と比較した。その上で、New Wave及びWindows 2.03、3.0を全体として「ほぼ同一」(virtual identity)かの観点で比較すべきものとした。アップル社は、この「ほぼ同一」の観点から侵害なしというサマリー・ジャッジメントの申立に反対しなかったため、同地裁は被告ら勝訴の判決を下した。

2. アップル社の控訴理由

アップル社の控訴理由は次のとおり。

① 地裁は、Windows 1.0のライセンスを部分的防御として認めてはならなかった。

② 地裁は、被告作品との全体的比較から非保護かつ許諾された要素を取り除くために、誤って原告作品を分解してしまった。そして、これによって、実質的類似性の代わりに「ほぼ同一」の基準を採用してしまった。

3. 高裁の判断

① 高裁判断の結論部分は次のとおり。

① 1985年ライセンス契約により、アップル社はMS社に一定の派生的著作物を作成する権利を許諾したのであるから、被告作品の画面表示中、地裁が許諾部分と非許諾部分の特定から判断を始めるのは正しい。

② 次に、非許諾部分として残った部分の類似点が、オリジナリティーの欠如、基本概念から自然に流出するもの、限られた選択技の一つであるか否か、を判断するのも正しい。

③ Windows 2.03と3.0中の類似点は非保護又は許諾ある要素のみからなっているし、原告作品とNew Wave中には保護される要素の類似性があるが最小限である。よって、地裁が、作品の全体として構成方法に創作的表現が残されていても、限定的な保護しか受けえない、としたのは正しい。保護される表現であって許諾されていない表現の範囲が狭い場合、違法コピーとなる基準として適正なのは「ほぼ同一」である。(弁護士費用の点など略)。

② 以上の結論につき、裁判所は詳細な理由づけを行っている。1985年契約のライセンス条項の解釈、Lisaの派生的著作物であるMackintosh Finderの訴訟上の扱い、被告勝訴の場合の弁護士費用の償還といった問題については紹介を省略し、以下、本体的論点であるGUIの侵害認定に関する部分をとり上げる。

③ 〈GUIに関する裁判所の侵害認定〉

① アップル社の主張は多岐にわたるが、つきつめると原告作品と被告作品を「ほぼ同一」ではなく「実質的類似性」をもって全体として比較すべきである、ということである。

アップル社は〔1985年契約で〕画面表示のほぼ全てをコピーする権利を許諾したという事実は、その侵害訴訟の結果に根本的な影響を与える。Windows 2.03及び3.0の90パーセント、New Waveの3分の2は許諾されたコピーである。アップ

ル社のGUIの基本概念を表現する方法は限られていることも考慮に入れると、「ほぼ同一」のコピーに対する「狭い」保護だけというのが適切である。

(外部テスト、内部テストに触れた後)作品の要素のうち、保護されるものであって著者の許諾なく使われた要素だけが違法コピーかどうかの最終的問題につき比較の対象となるのだから、両作品を「全体として」考察する前に、著作権の保護範囲を決定するために分析的な分析を行う。

② 手順は次の如し。

⇒) 原告が両作品の類似性に関する資料を特定する。

⇒) 分析的分断を行い(必要なら専門家証人を使って)類似点と主張される要素が著作権で保護されるものか否か判定する。ライセンスがあるか、アイデアにすぎないか、その他の制限原理が適用されるか、をメディアの特質を考慮し、通常人の目で考察する。

⇒) その後で、原告著作権の保護範囲すなわち「広い」保護か「狭い」保護かを定める。それにしたがって、両作品を全体として主観的に比較し、十分に類似しているか否かを判断する。

③A. 原告のアップル社に資料として、類似点リストを提出させたのは裁判所の訴訟進行上の裁量範囲内である。

B. (アイデア/表現)

アップル社はGUI又はデスクトップ・メタファー(ゼロックスから来たことをアップル社も認めている)というアイデアに特許的な保護を獲得できるもので

はない。アップル社はこれらのアイデアをアニメーション、オーバーラッピング・ウィンドウズ、格好のよいアイコンと創作的に結びつけたが、これはライセンスした。

デスクトップ・メタファーのなかに具体化された他の基本的アイデアとして次の5つがある。(ア)複数のウィンドウの利用 (イ)アイコンで代表すること (ウ)アイコンの操作 (エ)メニューの利用 (オ)オブジェクトの開閉。しかし、これらもアイデアであって著作権法保護はない。

〈マージャー〉アイデアと表現が区別しえなくてマージする場合、ほとんど同一のコピーに対してだけ保護される。ページの形のアイコンは陳腐な選択である。

〈scenes a faire〉あるアイデアが与えられた時、類似した形になるのが実際上避けられない、又は少なくとも標準的な場合、アイデアと同様に扱われ、著作権保護はない。例えば、1度に2つ以上のウィンドウを開くとき、タイル式にするかオーバーラップ式にするか2つのやり方しかなく、後者の方が明らかに好まれるものだ。

アップル社は、scenes a faireの原理は視聴覚著作物の保護範囲を限定すべきものではなく、少なくともGUIのインタラクティブ性や機能目的はその芸術性を凌駕すべきではないという。しかし、GUIは小説や劇などの純粋な芸術作品と違って、部分的には芸術的また部分的には機能的なものである。

GUIは、ハードの規制があるほか、「ユーザー・フレンドリー」であるために〔人間工学的に〕さらに限定される。

〈オリジナリティー〉ファイト判決が明らかにしたように、著者にオリジナルな要素だけ著作権保護が及ぶ。したがって、アップル社が、インターフェイスが全体としてオリジナルなら構成要素のオリジナリティーは問題とされるべきでない、との主張は誤っている。さらに、アップル社はアイコンの扱いにつき、ゼロックスのStarとIBMのPictureworldから多くを借りていることを認めている。全体としての比較がなされる前に、保護されない要素は除かれねばならない。

C. 地裁が、類似性のほとんど全ては、ライセンス、アイデア、陳腐な表現からきていると認定し、違法コピーとなるのは両作品が全体として「ほぼ同一」の場合である、としたのは正しい。(原告は、この「ほぼ同一」の基準で陪審判断を求めることができたが、そうしない道を選んだ)。

4. コメント

はじめに述べたように、本件は1985年のライセンス契約があったという特別な事情があるのか、かかるライセンスのない事件にそのままストレートに適用されるものではない。しかし、ライセンスでカバーされる部分の議論を除けば、この判決の考え方は多いに参考になる。これを筆者なりに摘記すれば次のようにならうか。

① GUIには芸術的要素と機能的要素が含まれる。

② GUIはハードの規制のほか、ユーザという人間とのインタラクティブ性から人間工学的な制約もある。

③ 保護範囲の広狭はメディアの特性によって変わる。

④ GUIにあっても、アイデア、マージャー、陳腐又は標準的な表現は保護されない。

⑤ 「全体として」の比較は安易になされてはならず、保護されない要素を特定、分離した後になされるべきである。

⑥ 原告作品に先だった第三者の作品があれば、その部分は原告にオリジナルでないから、保護は及ばない。

本判決については、構成要素が保護されないものだけからなるような場合の扱いにつき疑問が残ると言わざるをえないが、選択・配列という編集著作物の保護根拠に安易に

逃げこまない、といった点でも ___上に摘記した点に加え ___多いに評価されるべきであらう。

(了)