

No. 39 1992. 9. 16

はじめに 1

「ルック・アンド・フィール」保護に関する最新動向 2

今回のSLNは、多少趣を変え、米国弁護士からSFTICに送られた「ルック・アンド・フィール」保護に関する小論文の全訳を紹介する。著者グレギュラス氏は、米国カリフォルニア州弁護士で、コンピュータ・ソフトウェア関連の法務に精通された専門家である。当財団とは長年の交流があり、また大変な親日家でもある。この度のSLN作成にあたって、翻訳・発行を快く許諾していただいた。

さて、「ルック・アンド・フィール」すなわちユーザ・インタフェースの保護に関しては、SFTICの第2回国際シンポジウム(1989年11月)でも多くの議論があったように、様々な法律問題がある。ユーザ・インタフェース部分とその基礎にあるプログラム部分は別個の著作物か、それとも1つの著作物として著作権保護されるのか、ユーザ・インタフェースは著作権保護の対象か否か、かりにユーザ・インタフェースに著作権保護が及ぶとして、それはユーザ・インタフェース全体か、アイコン等の個々の要素か、繰り出される画面の順序かなどである。このように、ユーザ・インターフェースが保護されるか否か、またはユーザ・インタフェースの何が保護されるかはソフトウェア関連企業の知的財産権を保護する上で非常に重要な問題であるが、一方、ユーザ・インタフェースの場合は、ユーザが一旦あるユーザ・インタフェースに慣れてしまうと他のユーザ・インタフェース(他社製品)には移行しにくいといった点からくる先行者独占の危険性も指摘され、保護/非保護に対しては慎重な法の対応が望まれていた。本稿は、読者の実務に役立ち得ればと、ユーザ・インタフェース保護に関する米国の最新動向をお届けする。

「ルック・アンド・フィール」保護に関する最新動向

フレッド・M・グレギュラス

フェンウィック&ウェスト法律事務所

コンピュータ・プログラムのユーザ・インタフェースの「ルック・アンド・フィール」保護に関する最近の2つの法の発展を手短にまとめることとする。1つめは、マサチューセッツ地区連邦地方裁判所によるロータス対ポーランド事件判決であり、ここでは、表計算プログラムLotus1-2-3のメニュー・コマンド・ツリーが著作権により保護された。裁判所は、ポーランドがLotus1-2-3のメニュー・コマンド・ツリーを、自社の表計算プログラムであるQuattro Proのユーザが選択可能なユーザ・インタフェースの1「選択肢」に取り込むことは著作権を侵害すると判決した。本判決は、連邦控訴裁判所の最近の2判決とは逆の内容と解し得るのであり、コンピュータ・プログラムの「ルック・アンド・フィール」保護に関する法の状態に一層の混乱をもたらすものである。

2つめの動向として、米国特許庁が最近、アイコンはデザイン特許による保護適格であると結論したことがある。これは、コンピュータ・プログラムのユーザ・インタフェースの保護に対して、著作権に加え、新しい法的手段を提供するものであり、企業は活用を考えるべきである。

A. ロータス対ポーランド判決

1. 事件の背景

ロータス対ポーランド事件は、ロータスがここ何年かの際に、Lotus1-2-3「互換」にデザインされた表計算の競合製品の製造者を相手取って勝訴した2つの大きな著作権侵害訴訟の2番目の訴訟である。両訴訟とも、同じロバート・キートン判事が判決した。

最初の訴訟であるロータス対ペーパーバック事件（1990年）は、「ルック」も「フィール」もLotus1-2-3を模倣した「クローン」表計算製品に関する事件であった。訴訟で問題となったLotus1-2-3プログラムのユーザ・インタフェースは、スクリーン上部に多数のメニューがあり、各メニューは12以内のコマンド句がスクリーン上に水平に配列されてきていた。メニュー中のコマンドを1つ選ぶと、一連のサブ・コマンドがスクリーン上部の新しい（下層の）メニュー中に表示されるようになっていた。このように、Lotus1-2-3のコマンド・セット全体は、メニュー+下層メニュー構造で組織され、合わせてコマンドの「メニュー・ツリー」を構成していた。被告ペーパーバックは、Lotus1-2-3のメニュー・ツリー全体を同社の表計算製品のユーザ・インタフェースに複製し、ロータスがその製品で

行ったのと同じやり方で、メニュー・ツリーのコマンドをスクリーン上に視覚的に表示したのである。

キートン判事は、コマンド、メニュー・ツリー中のコマンドの階層的組織、スクリーン上への表示を含め全体としてのLotus1-2-3ユーザ・インタフェースは著作物性のある「表現」を構成するものであり、それが被告により複製されたと判断した。

2. ロータス対ポーランド判決

これとは対照的に、ロータス対ポーランド事件で、ポーランドは、Lotus1-2-3ユーザ・インタフェース全体を複製したのではなかった。そうではなくポーランドは、Quattro Pro 表計算製品のユーザに、3つのメニュー・ツリーの選択肢を提供していたのである。それは、Quattro Pro にオリジナルな「元々の」、すなわち初期状態でのメニュー・ツリー、「Quattro」という名のポーランドの旧製品のメニュー・ツリー、Lotus1-2-3のメニュー・ツリー、の3つである。ユーザは、Quattro Pro の特殊なコマンドを呼び出すことによって、お望みのメニュー・ツリーを選択できる。

一方、ユーザがどのメニュー・ツリーを選択したかに関係なく、ポーランドのメニュー・ツリー・コマンド表示はLotus1-2-3とは全く異なっていた。ポーランド製品は、コマンドを「プル・ダウン」メニューで表示し、――Lotus1-2-3とは違って――マウス、アイコン、色、その他幾つかの視覚的な違いを用いていた。従って、Lotus1-2-3ユーザ・インタフェースと、Quattro Pro の「1-2-3 互換」インタフェースとの間の類似点は、コマンド名とメニュー・ツリーにおけるコマンドの順序だけであった。ポーランドが追加した多数の新コマンドがメニュー・ツリーの全段階にわたって加えられてはいるものの、Lotus1-2-3の全コマンドは「1-2-3 互換」インタフェース中で見られる。しかし、これらのコマンド表示における相違点が、ロータスとポーランドのユーザ・インタフェースを全体として見た場合、視覚的に異なったものにしていった。

両製品間に視覚的な相違点があるにもかかわらず、キートン判事は、Quattro Pro の「1-2-3 互換」インタフェースはロータスのLotus1-2-3の著作権を侵害していると判断した。裁判所は、Lotus1-2-3のメニュー・コマンド階層は、それ自体、著作物性のある表現を構成するものであり、ポーランド製品への当該コマンド階層の複製は侵害である、と結論した。

ポーランドは、メニュー・コマンド階層それ自体は純粋に機能的な――それ故著作物性のない――「システム」を構成すると主張したが、裁判所はこれをしりぞけた。裁判所は、Lotus1-2-3インタフェースの機能的要素が一体として「システム」を構成すると言い得るとしても、そのようなシステムがインタフェースの機能的側面から分離し得る「表現的」な側面を包含していないことを意味することにはならないと判断した。裁

判所は、ロータスが同社の表計算製品に実行させるよう選んだ一連の機能は著作権で保護されないと判断した。しかしながら、裁判所は、ロータスはその機能と対応するコマンドに名前を付けるのに採り得たやり方や、コマンドを階層的関係に組織化するのに採り得たやり方には多くの異なるやり方があったのだから、ロータスはそのメニュー・ツリーで採った特定のコマンド及び組織的關係は、少なくとも全体として見た場合、著作物性のある表現を構成すると判断した。

3. 本判決の重要性

ロータス対ポーランド判決は、幾つかの点で重要である。最も重要なこととしては、ある企業が他社製品からコマンド及びコマンド順序全て—若しくは実質的部分—を借用する場合、著作権侵害の責任を負うことになるリスクが大きくなるということである。企業は、他社コンピュータ・プログラムのコマンドの実質的部分を、まず弁護士とのチェックをしないで複製すべきでない。

第2点として、少なくとももう1つ別の最新判決であるニューヨーク連邦控訴裁判所のコンピュータ・アソシエイツ対アルタイ判決に反して、キートン判事の決定が、既存製品との互換性はコンピュータ・プログラムの基礎にある保護し得ないアイデア部分を形成するとの考え方を拒絶した点である。特に、キートン判事は、Lotus1-2-3の基礎にある「アイデア」はLotus1-2-3の以前のバージョンのために書かれたマクロとの完全互換性を含むよう定義されるべきだというポーランドの主張を拒絶した。ポーランドは、マクロの正確な実行はメニュー・コマンド階層に依存しているので、Lotus1-2-3用に書かれたマクロを実行させるためにはLotus1-2-3のメニュー・コマンド階層を再製することが必要だったと主張していたのである。

キートン判事の判決は、アルタイ判決に反するという議論の余地を残している。アルタイ事件の第2巡回区控訴裁判所は、特定の「外部」要件により規定されるコンピュータ・プログラムの構造的側面は、プログラムの保護し得ない「アイデア」部分と見做されると判断した。アルタイ事件の裁判所が認めた外部要件の1つは「互換性」であった。また、ロータス対ポーランド判決は、1年前のアシュトンテート対ロス事件における第9巡回区控訴裁判所の判決とも反するという議論の余地を残している。同判決は、1枚紙に書き出された表計算プログラムのための手書きのコマンド・リスト（これがメニューに組織化された）は、著作物性のない「アイデア」であると判断した。

このように、ロータス対ポーランド判決は、コンピュータ・プログラム及びそのユーザ・インタフェースのどの要素に正に著作物性があるかに関する最近の少なからぬ法の混乱をさらに増幅するものである。このような混乱を考え、企業は、弁護士による事前のアドバイスなく、著作権あるコンピュータ・プログラムのコマンドの実質的部分やコ

マンド構造を複製すべきでない。また、企業は、他の競合するユーザ・インタフェースの側面をエミュレートする前に、また別の方法で他社製品のある側面と互換となるようにデザインされた製品を創作する前に、弁護士に相談すべきである。

B. デザイン特許によるアイコンの保護

連邦法の下では2種類の特許が有効である。効用の特許(Utility patent)——「特許」と言う時ほとんどの人が思い浮かべる特許の種類である——は、機械、方法、工業製品、組成物を保護する。他方、デザイン特許(Design patent)は、「工業製品の新規で独創的かつ装飾的な意匠」を保護している。米国特許法第171条。判例法及び特許庁の規則に基づき、デザイン特許は、絵画やグラフィック芸術作品そのものといった、単なるデザインそれ自体には与えられない。特許されるためには、かかるデザインが当該工業製品を装飾するように工業製品に応用され若しくは化体されていなければならない。

1989年、ゼロックスは、コンピュータ・プログラムのユーザ・インタフェースの一部を形成する幾つかのアイコンにつき多数のデザイン特許を申請し、認められた。その直後、多数の特許弁護士が、アイコンはデザイン特許適格な主題か否かを問題にし始めた。ある者は、アイコンは単なるデザインであり、工業製品に応用された装飾的要素ではないと主張した。これに呼応して、特許庁は、アイコンに対して引き続きデザイン特許を付与することを留保し、この問題の研究を開始した。

最近、特許審判インタフェアレンス部が、4対1で、アイコンのデザイン特許出願拒絶に対する審判請求において、この問題に関し重要な審決を出した。Ex parte Paulien F. Strijland and David Schroit, 1992 Pat. App., LEXIS 8 (April 2, 1992)。審判部は、特許出願が「プログラム化されたコンピュータ・システムのディスプレイ・スクリーン」(審判部は、これが工業製品を構成すると判断した。)に応用されたデザインをクレームしている場合は、アイコンはデザイン特許適格な主題であると結論した。

審判部は、ちょうど1枚の紙の上の絵を表示することがその絵のデザイン特許の根拠とならないのと同じで、単にコンピュータ・スクリーン上に絵を表示するだけではその絵をデザイン特許適格な主題に変えるには不十分であると、審決理由の中で注意深く述べている。しかしながら、審判部は、アイコンはそれが「デザインを表示するプログラム化されたコンピュータのオペレーションにおいて一体的かつ積極的な構成要素」である場合には特許され得ると結論した。しかし、デザイン特許出願とともに提出される図面が、——単にアイコンのデザインそれ自体を示すだけでなく——コンピュータ・スクリーンに応用されているものとしてアイコンを表示しなければならない。

審判部のこの審決は、コンピュータ・プログラムのユーザ・インタフェースの要素を保護するための潜在的に強力な新しい法的手段を開拓するものである。企業は、ユーザ・イ

インタフェースに現れるアイコンに対するデザイン特許の申請を検討すべきである。審判部の審決の論理によれば、ユーザ・インタフェース全体に対して、あるいは少なくとも(テキスト形式のメニューやコマンドではなく)グラフィカル要素を含むインタフェース部分に対しては、デザイン特許出願を申請することも可能である。その一方で、特許出願では、クレームされた要素がコンピュータ・オペレーションに積極的な構成要素であり、—例えば、当該機能的オペレーションが、マウスを使ってその要素をクリックしたり、操作することで起動することを明らかにすることにより—、単に「表示された絵」ではないことを明示しなければならない。

ユーザ・インタフェースの要素にデザイン特許出願を申請するかどうかを決定するにあたり、企業は、デザイン特許と著作権に関する「選択(election)」の法理に注意を払うべきである。この法理は、現行法の下では不安定であるが、あるデザインにつき、デザイン特許保護と著作権保護の何れかをデザイナーに選ばせるというものである。著作権局の規則は、「特許されたデザインや、特許出願書中の図面や写真の著作権申請は、特許が発行された後は登録されない。」と規定している。37 C.F.R. 202.10(b) しかし、裁判所は、選択の法理が存在するか否かに関して、相反する決定を下してきた。初期の判決は、デザイン特許と著作権に基いたデザインの二重保護を無効とする法理を適用した。しかし、もう少し最近になると、1974年の関税特許控訴裁判所が、著作権法や特許法も憲法も、選択の法理を支持しないと結論している。従って、選択の法理が現行法の下でまだ生きているかどうかは不確かなのである。慎重なものの考え方としては、それが生きていると仮定することであるが。

これまで企業は、ユーザ・インタフェースを保護するのに主として著作権に依存してきたが、今後はデザイン特許も考慮すべきである。デザイン特許は、著作権登録よりも取得費用がかかるが、著作権より若干強い保護を与えるものである。独立開発が、著作権侵害請求に対しては抗弁になるのに、特許侵害請求に対しては抗弁にならないからである。さらに特許は、時に著作権以上の、市場における一定水準の威光をもたらし、製品の技術革新のシンボルとして有効に利用し得るものである。

選択の法理が不安定な状況においては、企業は、ユーザ・インタフェースのデザインの諸要素を保護するためにいかに著作権とデザイン特許を組み合わせるかの決定を弁護士と慎重に相談すべきである。適切な戦略の1つは、インタフェースの個々のアイコン及びその他装飾的要素にはデザイン特許を申請し、インタフェースの全体的「ルック・アンド・フィール」の保護は著作権に依存することであろう。決定は、ケース・バイ・ケースで行っていく必要がある。