

SLN No. 82 2000.1.12

プログラムの画面につき、編集著作物とみて侵害を認めた判決  
OP Solutions, Inc. v. Intellectual Property Network Ltd.  
ニューヨーク州南部連邦地方裁判所 1999 年 10 月 20 日判決  
( 1999 U.S. Dist. LEXIS 16639)

## 1. 事実関係

原被告とも、特許と商標の出願事務に関する情報を管理支援するソフトウェアの設計、開発及びサービスを業としている会社である。原告は 1991 年に Patsy というプログラムを製作した。被告はその後 1996 年ころ WM4. 0 プログラムを開発した。1992 年から、原告は Patsy のデモンストレーションなどを行っており、展示会でよくブースが近くになった。また、後に被告で WH4.0 の開発チームを率いたデルリユーも同じ展示会にでていた。被告は、WH4. 0 は被告の以前のプログラムの派生物であって Patsy とは独立して開発されたと主張するが、WH4.0 は被告自らの先行作から実質的に離れている。裁判所は当事者が共同で裁判所に提出した 160 箇所類似性を検討し、原告は証明的類似性(probative similarity)の立証責任を果たしたと認定する。コロンビア大学のロス助教授は、学生から宿題として原告と被告の作品を提出されたら一方が他方をコピーしたとしか考えられないと宣言している。また、WH4.0 と先行作の違いは開発言語の違いで説明できない。

## 2. 裁判所の判断

本件はプログラムのノンリテラル要素の著作権侵害を主張する大概の訴訟と異なり、原告はスクリーン・ディスプレイまたはユーザーインターフェイスの保護を求めている。Patsy プログラムの特徴(features)の保護をもとめているのである。

SOFTIC

© 2000 (財)ソフトウェア情報センター  
本誌記事の無断転載を禁じます。

〒105-0001 東京都港区虎ノ門 5-1-4 東都ビル 4 階  
TEL. (03)3437-3071 FAX. (03)3437-3398  
E-mail: staff@softic.or.jp URL <http://www.softic.or.jp>



この事業は、競輪の補助金を受けて実施したものです。

## A. 法的基準

著作権侵害で勝訴するには、原告は(1) 有効な著作権の保有と、(2) オリジナルな作品の要素の複製、を立証しなければならない。本件では、著作権登録があり、これにより有効な著作権の保有の一応の証明ができ、被告はこれを覆さないで(1)は満たされる。(2)は、第一に、事実問題として被告が原告プログラムの一部をコピーしたこと、第二に、法律及び事実問題としてコピーされた要素が保護される表現でありその取得が提訴可能(actionable)であるほど重要であること、からなる。

### (1) 現実のコピー行為

この証明は被告が原告作品にアクセスを有していたことと、被告作品が原告作品と証明的類似性のあること、によってなされる(この証明的類似性という言葉は、後の判断の際に使われる実質的類似性と区別するために高裁で使われている)。

アクセスについては、被告に原告作品を見る合理的機会またはコピーする機会があったことを原告は立証しなければならない。後に被告の従業員になった Pire 氏が Patsy のデモやデモ用ディスクを受けていたことや、被告が同じ展示会でブースを持っていたことからアクセスは立証された。

類似点のリストをみると、証明的類似性が認定できる。

### (2) オリジナリティ

被告は、フェイス最高裁判決(SLN 26号参照)を引いて、オリジナリティ要件をみたすには独立製作と最小限の創作性がなければならないとする。しかし、裁判所は、オリジナリティ要件は低いハードルだと繰り返し強調してきた。編集物につき、最高裁は「確かに、創作性の要求レベルは著しく低い。少量(slight amount)でもみたされる。いかに未熟で、粗末で自明であっても何らかの創作性のひらめきがあれば、大多数の作品はごく簡単にこのレベルをクリアする」とフェイス判決でものべている。

Patsyの商標画面の用語と項目の選択は創作性がないとする被告の議論は、ベンダー事件の高裁判決を惹起させる。同裁判所は、編集物において次のような場合に典型的に創作的ひらめきがないとする。(I) 産業上の慣行その他の外部的要素が選択を強制し、その種の事実を編集する何人も同じ範疇の情報を必然的に選択することになる場合、(II) 著者が自明な、ありきたりの、日常的な選択をした場合、(III) 著者には非常に限定された選択肢しかない場合、である。被告は、画面のレイアウトおよび項目名はオリジナリティ要件をみたさないというが、略式手続で既に認定したとおり、採用できない。しかし、項目名の選択がベンダー判決のもとで十分に創作性があるかについては、Patsyの商標画面の上から二つの部分に関して用語と項目の選択は十分にオリジナルではないと認定する。インプット項目の選択は、産業慣行のような外部的力によって導かれている。たとえば、標章が登録された国、商標のタイプ、標章の名称そのもの、登録人、商標の現況、登録日と登録番号、および出願日と出願番号はすべてPatsy以前の被告プログラムにもある。原被

告以外の 3 つの競業者のプログラムの画面にもみられる。この関連で、原告は、たとえば Reg の代替語として、Registration Date, Date of Registration, Date Registered, Date Reg., Effective Registration Date, Registration Issued, Registration Issue Date, DOR, Original Registration Date のように、代替語リストを提出しているが、これらは自明なヴァリエーションにすぎない。

## B. 実質的類似性

本件において実質的類似性の基準を適用するに際し、高裁は、適切な設問は「編集物の場合は狭くなる」としている。かくて、誰か他の者が「選択[または配列]を些細な程度以上に異ならせることによって、必要な創作性をしめせば」原告は侵害を主張できない。

侵害者が新たな素材を加えただけで侵害を免れるものではない。ラーニド・ハンド判事によく引用される洞察である「模倣者は、自分の作品のうちどれほどコピーしていないかを示すことによって自己の非違を正当化できない」を、原告は引用している。

各編集物の保護される要素を全体的な配列と選択のプリズムを通してみることにより、事実認定者は、侵害者と主張される者が別の選択および配列をとおして自分の作品を構成することを選んだか否かを決定することができる。このことが、フェイスト判決で最高裁がなした編集物には「薄い(thin)」保護しかあたえられないという宣告に実質を付与する。

被告の作品が Patsy を侵害しているか否かを決するため、当審は問題となっている両編集物の全体的な選択および配列をみて、選択及び配列の方法(それが編集物にオリジナリティと特徴を与えるものだが)が互いに些細な違いしかないかどうか決定しなければならない。本件の編集物は、画面レイアウト、アクショングリッド、データ編集、およびデータテーブルからなる。

### (1) 画面レイアウト

類似点 1, 2 は画面レイアウトに対応する。アイテム 1 は、商標画面の上段で、国、商標、客の名前、権利者、代理人、客のレファレンス、代理人のレファレンス、商標の現況とタイプ、社内のレファレンス番号などの情報を尋ねる事項(フィールド)を含む。アイテム 2 は画面の中段で、商標出願番号、出願日、登録日及び登録番号などの情報を尋ねる事項を含む。上段の編集は些細の程度以上に異なる。原告作は左から右へ二つのコラムがあるが、被告作は三つある。画面上の項目の順序は若干異なるし、被告作の方が項目数が多い。選択について、原告作の 13 項目は被告作ではぬけている。被告作は全部で 18 のうち 8 の項目を加えている。中段も、些細な差以上のものがある。

### (2) アクショングリッド

原告がアクショングリッドと呼ぶアイテム 3 は、左から右へ、とるべき行動の記述、その行動をとりうる日、その行動の最終日、その行動を呼び出す日、対応/完成日、法律事務所の記録担当者へのレファレンス、および適用といった表題の欄である。これは、些細な違いしかない。

被告は、原告の 12 の記入事項のうち、9 をとっている。それらの事項の概観はほぼ同一である( Actions v. Action, Due Date v. Due Dt, Final v. Final Dt, Notes v. Notes)。被告はその順序も変えていない。被告は記入事項の全部をコピーしたわけではないが、アクショングリッドの要素はほぼ同一( virtually identical) である。侵害がある。

被告は、侵害は些少( de minimis) であり質的に重要でないと主張するが、この部分は原告作品の核心であり、競業者のプログラムにないユニークな特徴であり、これを被告は大幅に取り込んだものであって、些少ではない。

### ( 3) データ編集

原告は、データ編集又は値( タイムテーブルやデッドライン) の保護も主張している。データテーブルは、最小限の創作性のひらめきを含むので薄い保護が与えられる。被告はデータテーブルは法規や同分野の日常の実務により規定されているというが、採用できない。可能な日は法規で決められているが、呼び出し日はプログラマーが定義するものである。また、8 の事項全部が同一である。侵害である。

### ( 4) データテーブル

データテーブルとは、ユーザーがある事項につき入力する情報を蓄積するテーブルである。データテーブルは各データ事項に関する基本的情報を定義してもいる。データテーブルの概観は些細な差以上に異なるが、その基礎にある定義の選択は些細な差に止まる。

### ( 5) 客/アドレスおよび一般事項画面

客/アドレスのファイルは客と家の情報で弁護士やパラリーガルがどの客に割り当てられるかの情報を含んでいる。些細な差しかないという原告の立証がない。

### ( 6) ドキュメンテーションとヘルプ画面の比較

原告は、被告が Patsy のユーザーマニュアルから自己のプログラムのヘルプ画面やユーザーマニュアルにコピーしたと主張する。この比較は実質的類似性の基準で判断する。この基準の方が些細な差の基準より容易に満たされうるが、本件では原告は立証責任を果たしていない。原告は基礎にある機能性の保護を求めているようだ。抜粋は短いフレーズである。フレーズの大半は異なる。原告は、200 ページのマニュアルのうち、13 箇所の文章またはその断片に異議をとなえているにすぎず、侵害にはならない。

コンピューターソフトウェアに著作権を適用するのは困難な作業である。今まで、この分野で多くの判決が、丸い穴に四角の釘を合わせる類の試みを反映している。

原告は、立証責任を果たした。1999 年 11 月 12 日に出頭されたい。

## 3. 若干のコメント

本判例は、本件が従来のスクリーン・ディスプレイやユーザーインターフェイスの事案と異なるとの前提で判断を始めているが、そこから既に間違っているように思われる。本判決は、アップル対マイクロソフト( SLN 59 号) やロータス対ボーランドの判決( SLN 62

号)で蓄積されてきた判断方法を逸脱し、1980年代によく用いられていたコマンド用語の選択や配列をもって編集著作物とするアプローチに先祖がえりしている(デジタル対ソフトクローン判決、ソフティック平成元年「米国判例におけるソフトウェア保護の動向」54頁などを参照されたい)。選択または配列の要素はすべての著作物にみられるものであり、プログラムについてこの要素を重視すると、本来は機能性や外部的规定などから狭くなるべき保護範囲が逆に広がってしまうことになる。本件において、実際の類似性がどこまで認められるのかは、現物の比較をしなければできないところであるが、判決の取り上げている諸要素から推測するとまさに昔の判例と同じ陥穽におちいったように思われる。本判決は、アップル判決の「ほぼ同一(virtually identical)」の用語を使ってはいるが、その知恵は踏襲していないのではないか。結文は、自信のなさを端無くも表出しているといえるだろう。