

No. 38 1992. 8. 21

ウェラン判決のSSO保護を否定した地裁判決を支持

=CA対Altai事件、6月22日連邦第2巡回区控訴裁判所判決=

	頁
1. はじめに	1
2. 事実の概要	3
3. 控訴裁判所の判断	4
4. 若干のコメント	10

1. はじめに

連邦第2巡回区控訴裁判所は1992年6月22日、コンピュータ・アソシエイツ社（以下CA社という。）と、アルタイ社（以下AL社という。）間のコンピュータ・プログラムの著作権侵害事件について、ウェラン判決におけるアイデアと表現のテストを拒否したニューヨーク州東部地区連邦地裁の判決を支持し、CA社の控訴を棄却する旨の判決を下した。

控訴審判決は、コンピュータ・プログラムの構造などのノンリテラルな要素の（表現としての）実質的類似性を審査するに際し抽象化テストを採用するとともに、そのテストを abstraction（抽象化）、filtration（濾過）、comparison（比較）の3つのステップで行うことを提示した。裁判所は、伝統的なmerger、scenes a faire、public domainといった概念を使い、filtrationのステップで保護対象から除かれる要素として、効率

化による制約、外的要因による制約、パブリック・ドメインから取り入れた要素をあげた。

1991年8月9日に下されたニューヨーク東部地区連邦地裁の判決の詳細はS L N No. 33 を参照していただきたいが、要するに、他のプログラムのコードの約30%をコピーして一旦作られたプログラムから当該コピー部分を削除したクリーン・バージョンについて著作権侵害とは認めないとするものである。議論の対象となったプログラムは、OSとアプリケーション・プログラムをつなぐインタフェース・プログラムであり、パラメータ・リストやサービスの種類など、OSとアプリケーション・プログラムの双方から制約を受ける場面での類似性が問題となった。両プログラムの実質的類似性の認定にあたって、ウェラン判決の「分離可能なアイデアが特定されれば、他のすべては表現になる」というコンピュータ・ソフトウェアに関する極めて広い著作権性の見方は不相当であり不正確であるとし、サブ・プログラムのクリーン・バージョンを侵害と認定しなかった。ウェラン判決の実質的類似性についてのSSO（構造、手順、組織）分析は「テキスト」としての静的構造と「動き」としての動的構造との区別をしておらず、コンピュータ・サイエンスについて技術的に間違っただけのものであるとし、かつ、かわりにニコルズ対ユニバーサル・ピクチャーズ事件で明らかにされた抽象化テスト(abstraction test)を採用し、対象となったプログラム間に実質的類似性を認めなかった。

これが地裁判決の概要である。本控訴審判決はほぼ全面的に地裁判決を支持するものであるが、抽象化テストを使ってコンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素の（表現としての）実質的類似性をテストをして行く上でのとるべき具体的なアプローチを3つのステップにより明示した点が注目される。

また、「額に汗」の理論を葬ったアメリカ連邦最高裁のフェイスト判決（1991年3月27日判決、詳細はS L N No. 26を参照）は元々は事実編集物を扱っているが、その基礎にある考え方はコンピュータ・プログラミングに関する多くの著作物に適用されるとした。コンピュータ・プログラムのフローチャート作成やデバックには、しばしば相当の労力と費用が投入されるが、必ずしもこの過程により先天的に保護し得る表現を生みだすわけではないとした。

また、プログラマーにとって最も価値ある努力を保護することによって、プログラマーに適切なインセンティブを与えるためにリテラルなコンピュータ・コードを越える著作権保護を認めたウェランの判決理由のもとをフェイスト判決は切り取ったものであるとして、本件地裁判決がプログラムの研究開発に対するインセンティブを阻害するものであるとのCA社の主張を拒絶した。

周知のとおり、労力保護を理由の一つとするウェラン判決が下した「コンピュータ・プログラムのSSOは表現であり、著作権の保護を受ける」との判断は、著作権によるコンピュータ・プログラムの保護範囲についての重要な指導的判例の一つとなっていた

が、本判決は最高裁のファースト判決以後この考え方が妥当しないことを明言する点でも注目に値するものである。

2. 事実の概要

事実及び背景の詳細はS L N No. 33を参照して頂きたいが、事実の流れを示すと次のとおりである。

- ① CA社は、IBMメインフレーム・コンピュータ用にジョブ・スケジューリング・プログラム CA-SCHEDULER(以下CASプログラムという。)を1981年中頃開発し、1982年8月、初めて顧客にインストールした。

このプログラムは、コンピュータが様々なタスクをいつ実行するかを特定し、そのスケジュールに従って処理するようにコンピュータをコントロールするものである。

このCASプログラムは、ADAPTER(以下Aプログラムという。)を含んでおり、これはCASプログラムをIBMメインフレーム・コンピュータ上で使われる3つの異なるOS(DOS/VSE、MVS、VM/CMS)と接続させ、稼働させるものであった。Aプログラムは、CASプログラムの特定されたタスク部分とOSとの間を互換的なコンピュータ・ランゲージで接続させるものであった。CA社は、Aプログラムの開発を1979年に開始し、今日まで改良を続けてきた。(なおAプログラムは当初別のプログラムDYNAMのために開発された。)しかしCA社は、Aプログラムを独立したコンピュータプログラムとして著作権局へ登録しなかった。

- ② AL社は、当初単一のOS(VSE)上で使うIBMメインフレーム・コンピュータ用ジョブ・スケジューリング・プログラム ZEKE(以下Zプログラムという。)を1981年7月に開発し、1982年6月、始めて顧客にインストールした。このプログラムは、インタフェースを使わず直接OSに呼出をかけるものであった。Zプログラムの主たる競争相手の一つはCASプログラムであったが、AL社はCASプログラムがAプログラムを含んでいるかや、CA社のどの製品がAプログラムを使っているかなどは知らなかった。

- ③ AL社は続いて OSCAR(以下Oプログラムという。)3.4と呼ばれるZプログラムのためのいわゆるインタフェース・プログラムを、1984年に開発した。そして、その後Oプログラム3.4はAL社の他のプログラムZACK、ZEBBにも使われた。Oプログラム3.4の約30%は、友人でありかつてCA社同僚社員であったAL社の社長から誘われてCA社を退職し、AL社で働くことになったプログラマーによってAプログラムからコピーされたものであった。Oプログラム3.4はこのプログラマーが単独で開発したのであり、AL社の社長は勿論他の社員もこのようなコピーがなされたことは全く知らなかった。AL社はCA社からの訴提起によりこのことを知るや当該プログラムを全く排除した開発体制をとり、コピーされた部分に全くアクセスせず、かつこの部

分を削除し新たにZプログラム及びOSから得られる情報のみによりこの代替部分を作りOプログラム3.5を作成した。

④ CA社はAL社に対して、著作権及びトレードシークレットに基づきOプログラムの3.4及び3.5がCASプログラムの要素であるAプログラムを侵害したとして訴訟を提起した。

⑤ 連邦地裁は1991年8月9日、次のとおり判決した。

AL社がOプログラム3.4版についてAプログラムからの約30パーセントのコピーを認めていたため、裁判所は3.4版の関係でAL社に損害賠償を命じた。3.5版については直接のコピーの証拠がなかったため、アクセスと実質的類似性が問題となった。

連邦地裁はアクセスについては明確な認定を行わず、仮にアクセスがあったとしてもという前提で、実質的類似性をテストした。このテストにあたっては、ウェラン判決のアイデア／表現テスト（実用作品の目的、機能はアイデアであり、目的、機能に必然的でないすべてはアイデアの表現を構成し、著作権法で保護されるとし、デンタル・ラボラトリ・プログラムのアイデアは、デンタル・ラボラトリの効率的経営の支援であり、ソースコード、オブジェクトコードばかりでなくプログラムの構造、構成、手順いわゆるSSOもプログラムのアイデアではなく表現とされた。）を拒否し、抽象化テストを採用して専門家の意見を取り入れ、パラメータ・リスト、マクロ、サービスのリスト、組織図を比較検討して結局Oプログラム3.5版についてAプログラムとの間に実質的類似性はなく著作権を侵害するものではないとした。CA社はトレードシークレットに基づく請求も行っていたが、この請求は著作権に基づく複製権侵害の請求と同じであるから、連邦法である著作権法にpreempt（優先適用）されるとして、これを認めなかった。

⑧ CA社は連邦地裁の判決についてAL社がOプログラム3.5の開発において著作権侵害の責任がないとした点及びOプログラム3.4版、3.5版の開発についてCA社のトレードシークレットの不正流用の責任がないとした点を不服として控訴した。（なお、AL社もOプログラム3.4版関連の損害賠償額について控訴していたが、放棄したため、CA社の控訴のみが残った。）

3. 控訴裁判所の判断

CA社の控訴の理由は2つに集約される。

第1は、地裁はコンピュータ・プログラム間に実質的類似性が存在するかどうかを判断するのに誤った方法を適用し、Oプログラム3.5がCAプログラムの種々のバージョンにおける著作権を侵害しなかったと誤った決定をなした。すなわち地裁によって適用されたテストはコンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素に十分な考慮を払わなかったものであるという主張である。

第2は、地裁は州法のトレードシークレットの主張が連邦法に preempt（優先適用）されると誤った結論を下したというものである。

これらに対し控訴裁判所は次のとおり判決した。

3.1 著作権侵害

一般論として、様々な程度ではあるが、著作権保護は、文芸著作物の厳密なテキストの形態を超え、そのノンリテラルな構成要素にまで及ぶ。ある作品の基本となる真髓や構造が他の作品へ複製されたときは裁判所は著作権侵害を認定してきた。

3.1.1 コンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素に対する著作権保護

CA社は、AL社によるOプログラムのコードの書き直しにもかかわらず、Aプログラムの構造（ゼネラル・フローチャート、もっと具体的なモジュール間相互関係、パラメータ・リスト、マクロ、さらに加えるとOSから受けるサービスのリストといったノンリテラルな構成要素を含む。）が実質的に類似したまま残ったと主張した。

そこで我々は、コンピュータ・プログラムのそれらの部分の著作権法による保護の有無及び程度を決定しなければならない。

文芸著作物のノンリテラルな構造が著作権で保護されるなら、そしてコンピュータプログラムが文芸著作物であるなら、コンピュータ・プログラムのノンリテラルな構造は著作権で保護されるという三段論法は強力ではあるが、我々が既にこの論理の結果であるとしてきたいくつかの裁判所（ジョンソン・コントロール対フェニックス事件、ロータス事件、デジタル・コミュニケーションズ対ソフトクローン事件、Q-C0対ホフマン事件、SAS対S&H事件）の仲間に加わるかどうかは全く自由である。警告として特に言及するが、ここでの我々の決定は、スクリーン・ディスプレイのようなカテゴリーとして異なる作品の侵害訴訟を規制するものではない。それらはコンピュータ・プログラム自体というより、それらの成果を表すものであり、視聴覚著作物の著作権の部門に属するものである。従って、基礎にあるコンピュータ・プログラムの著作権の状況にかかわらず、ディスプレイはそれが表現である限り保護され得る。

3.1.2 アイデア／表現二分法

著作権はアイデアは保護せず、表現だけ保護するというのが著作権法の基本的原則である。議会はコンピュータ・プログラムに対しても特別な例外を設けなかった。

「かつて、だれもその境界を確定することができなかったし、だれにもなし得ないものである。」「それゆえ、決定は必然的にアドホックでなければならない。」とラーニド・ハンド判事が言ったように、アイデアと表現の間に線を引くのは微妙な仕事である。またコンピュータ・プログラムの本質的に実用品的な性格が、表現からアイデアを引き出す仕事をより複雑化する。ベーカー対セルデン事件における会計帳簿とコン

ピュータ・プログラムは、ある結果を導く一連の陳述と命令であるという限りにおいて類似している。作品が表そうするアイデアやシステムやプロセスに必然的に付随して使われる作品の局面も著作権で保護し得ないとしたベーカー判決と同じ理由によりプログラムの機能に必然的に付随する要素は保護されない。

(そして、裁判所は次に、本件と実質的に同様の問題に直面したウェラン事件をとりあげて再検討した。) プログラムはサブルーチンから構成されており、各サブルーチン自身もプログラムであり、それぞれアイデアをもっているから、ウェランの一般化した公式すなわちプログラムの全体としての目的がプログラムのアイデアと等しいと述べたものは経験上不十分なものであるとし、地裁のプラット判事がウェラン判決に従わなかったのは賢明と考える。

3.1.1.2 コンピュータ・プログラムの構造に対する実質的類似性のテスト

—abstraction、filtration、comparison—

(控訴裁判所は地裁のプラット判事が抽象化テストを適用したことを承認し、さらにこのテストを3つの部分、すなわち、—abstraction、filtration、comparison—からなるプロセスに発展させた。)

このアプローチの下、実質的類似性を確かめようとするとき、裁判所は侵害されたと申し立てられているプログラムをそれを構成する構造的部分に分解することになる。次に各部分についてアイデアが組み込まれているもの、それらのアイデアと必然的に不随するもの、パブリック・ドメインから取り入れられた要素であるか審査することによって裁判所は、すべての保護し得ない要素をふるいにかけて選り分けることになる。この除去のプロセスを経たあとに創作的表現の核心あるいはおそらくいくつかの核心と考えられるものが残され、裁判所の最後のステップではこの資料と侵害していると申し立てられたプログラムの構造と比較することになる。この比較結果が係争中のプログラムの保護され得る要素が侵害を認定するのに充分なだけ実質的に似ているかどうかを決定する。

3.1.1.2.A abstraction (抽象化)

裁判所が、理論上リバース・エンジニアリングと似たことになる方法によって、コピーされたと申し立てられているプログラムの構造を解剖し、プログラムに含まれている各抽象化のレベルを隔離する。このプロセスはコードから始まり、プログラムの究極的な機能を明確に表示することで終わる。設計者のとったステップを、プログラムの創作の間にとられたのと逆の順序でさかのぼって調べ、地図を作ることが本質的に必要である。

3.1.1.2.B filtration(濾過)

filtrationのステップでは、抽象化の各レベルの構造的な要素を審査し、そのレベルに含まれるものがアイデアか、効率化の考慮によってそのアイデアに必然的に付随

するように制約されていたか、プログラム自体に対する外的要因によって必要とされていたか、パブリック・ドメインから取り込まれていたかを決定する。

このステップでは、merger理論やscenes a faire、public domain といった著作権法においてなじみのある考え方によって、保護されないものとして効率化によって制約される要素、外的要因によって制約される要素、パブリック・ドメインから取り込まれた要素を提示した。なおこのステップでは、著作権侵害したプログラムではなく侵害されたプログラムについてfiltrationを行うことになる。

3.1.1.2.C comparison(比較)

比較のステップでは、原告のプログラム全体から見てコピーされた部分の重要性を評価するとともに、filtrationのあとに残った保護される表現の核心の局面のどれかを被告がコピーしたかに焦点をあてる。

3.1.1.3 政策への考慮

CA社は「本件地裁判決はプログラムの研究開発に対するインセンティブを阻害するものである。」と主張するが、著作権法の関心は勤勉な者に対し独占を与えることにあるのではなく、保護されないアイデアやプロセスの自由な利用及び開発を許すというやり方で芸術的な創作性に報償を与えることによって、公共の福祉を増進させることにある。(はじめに紹介したようにファイスト判決を援用し、CA社のインセンティブ阻害の議論を拒否した。)

我々が本日承認したテストではコンピュータ・プログラム産業に恐ろしい結果を導くとCA社らは予測する。しかし逆に、同産業界の真剣な研究者は、先行者がある仕事を遂行するプログラムに実現されている基本的なプログラミング技術に錠をおろすことを可能とするウェラン・ルールによって生じる広い著作権の保護範囲には批判的であった。

インセンティブに基づき広い著作権保護を支持する議論は純粋な政策の観点からは魅力的ではあるが、結局は著作権の原理の基本的な主義に対し腐食性の効果をもつ。

我々が明らかにしたテストが我々が予測したように保護範囲を狭める結果をもたらすとしても、この結果は、憲法の意図に従って著作権法の長く維持されている原理をコンピュータ・プログラムに適用することからでてくるものである。

3.1.2 地裁の判決

CA社は、地裁は裁判所が氏名した専門家の個人的意見に依拠しすぎたと主張した。

3.1.2.1 コンピュータ・プログラム間の実質的類似性決定における専門家の証拠の使用次の理由によりCA社の主張を認めなかった。

コンピュータ・プログラムの実質的類似性を確定するためにどの限度で専門家の意見を利用できるかを決めるのに裁判所はこれらの請求の中心が高度に複雑化した技術的な対象であるという点を無視することはできない。むしろ、判事であれ陪審員であ

れ、通常の観察者にはコンピュータ・プログラムはどれも理解しにくいらしいという現実を我々は認めた。我々はコンピュータ・プログラムの実質的類似性について事実認定する者は通常の観察者の批評によって制限される必要はないと考える。また専門家の意見をどの程度是認するかは地裁の裁量である。よって地裁による専門家の援助は適切なものでCA社の主張は認められない。

(SOFTIC注＝著作権侵害に問われている著作物と元の著作物との間に実質的類似性が有るかどうかを判断するテストがいくつかある。有名なものは、「通常の観察者のテスト」と「Arnsteinテスト」である。

<通常の観察者のテスト(ordinary observer test)>

- ① テストの対象となる著作物についての専門家でない“通常の人”が判定すること
- ② 「著作権侵害に問われている著作物は元の著作物を再構成した著作物である。」という印象を観察者がもったり、著作物侵害に問われている著作物が元の著作物の主題や構成を借用しているように観察者の目に見えるときは、2つの著作物の間に実質的類似性があるとされる。

<Arnsteinテスト (Arnstein test)>

このテストでは、実質的類似性の判断を行う際の手続を、①コピー行為と②不法な取得との2段階の試験方法に分類し、前者では専門家の証言や分析という客観的方法がとられ、後者では「通常の観察者のテスト」という主観的な方法がとられる。このように、「Arnsteinテスト」は、「通常の観察者のテスト」のみではなく、専門家による分析との総合判断を行う。

<プログラムの著作物のテスト>

通常の人が、似ているという印象をもつかどうかをみる「通常の観察者のテスト」は、文芸作品の判定に多く適用されてきた。しかし、テストの対象がプログラムの場合は、複雑な専門家知識がないと読み取れない上に、通常の人が日常的に触れている著作物ではないことから、テストの有効性はないとされている。)

3.1.2.1 証拠上の分析

Oプログラム3.5版がCA社のAプログラムに実質的に似ているかどうかについての地裁のプラット判事の分析方法は1つの例外(filtrationのプロセスは侵害したと申し立てられたプログラムについてより侵害されたと申し立てられているプログラムについて優先して行うべきところ、プラット判事はOプログラム3.5について行った。)を除きロードマップとして効果的に役立った。我々はプラット判事が次のとおり保護されない表現を体系的に除外したことについて承認する。

- ・ コードに関して
Aプログラムと同じコードは何も残っていなかった。
- ・ パラメータリストとマクロに関して

証拠を最もCA社に有利に見たとき、ほんの少しパラメタリストとマクロがAプログラムの保護される要素に似ていたことを示した。他はパブリック・ドメインであるかプログラムの機能的要請によって規定されたものであった。この残っていた少しのパラメタリストとマイロについてプログラム全体への貢献は相対的なものであるとして侵害とは認められない。

- ・ サービスのリストに関して

AプログラムとOプログラム間にオーバーラップが示されているが、これはAプログラムやOプログラムを介して結合されるOSとアプリケーション・プログラムによって決定されるものである。相互稼働しようとする他のプログラムの性質によって制約されるプログラムの面は著作権法によって保護されない。

- ・ 組織図に関して

組織図のようないわゆる高次元の構造はプログラムの稼働を見せられたものにとっては単純かつ「自明」であるから重要ではない。CA社はこの「自明」の点をとらえて著作権法は自明な表現も保護すると主張したが地裁は作者の創作性からではなく作品のテーマから自然に出てくる要素、scenes a faire理論の1つの適用をいうものである。

我々はプラット判事の事実認定と法的分析の結果を受け入れ、CA社のOプログラム3.5版に対する著作権侵害の請求を棄却した判決を認める。

3.2 トレードシークレットの Preemption

3.2.1 トレードシークレットに関する著作権法の Preemption の一般法と

コンピュータ・プログラム

米国著作権法 301条により著作権法の下で認められた独占権を侵害するのと全く同一の行為が違反となる州法の下でのどんな権利も連邦法に preempt (優先適用) されるが、州法違反が単なる複製や同様なもの以上の行為を要件とするときは州法の下で保護される権利は連邦法の権利と等しくはないから preempt もない。

3.2.2 本件における Preemption

CA社は、Aプログラムの様々な要素をA社がプログラムに組み込んだのはトレードシークレットの不正流用と主張し、「組込み」や「不正流用」は著作権侵害と異なる行為を示すかのようなものであるが、訴えの主たる理由はAL社がAプログラムをコピーしたと言うものであるから preemptされた。なおトレードシークレットの不正取得の責任は、第三者が義務に反して開示を知っており、情報が秘密であることを認識していることから生じる。AL社のプログラマーはCA社の元社員でAプログラムのコードを盗んだが、被告とはされていない。その上Aプログラムは盗まれたものであるという点についてのAL社の擬制悪意に基づく不正取得に関するAL社の使用者責任についてはCA社は訴答を行っておらず、推定上の主張という性格及びCA社の

訴訟進行の曖昧さから見て、この点について地裁に裁量権の濫用があったということ
はできない。

3.3 結 論

コンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素間の実質類似性を見るための上に
述べた3つのステップの分析を採用して、我々は2つのことを確認しようとした。

(1) プログラマーは、表現を含む革新的な実用的作品に対し適切な著作権保護を受け
ることができる。

(2) 保護されない技術的な表現はパブリック・ドメインとして残され、他の人々はそ
れぞれの作品に積木を積むように自由に使える。

一見すると、不法に得られた資料からある程度利益を得ていた者が比較的無傷で侵
害訴訟から脱することができることは直観では理解できないことかもしれない。しか
し、流用された資料が保護されない表現から構成されている限り、この結果はアンフ
ェアでも不適切でもない。著作権法が学術と技芸の進歩を促進させようとしたのはこ
の手段によってである。なお、トレードシークレット法はソフトウェアのスパイに対
する償いを確実にするための適切な手段になるが、preemptionを避けるため、連邦
の著作権法の独占的な領域を侵略しないような方法で使われなければならない。

4. 若干のコメント

- コンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素の表現としての実質的類似性を認
定するのに、look & feel とか total concept & feel などと言った情緒的なもので
なく、抽象化テストを採用したこと、かつ抽象化テストを行っていく上での具体的ア
プローチを3つのステップで明示した点が注目される。

abstraction や comparison は、抽象化テストを行おうとするときに当然想定され
るステップで特段目新らしくないが、filtrationのステップの内容は、コンピュータ
・プログラムを含め、実用的性格をもつ著作物の実質的類似性の審査に対して示唆す
るものが多い。

かねてよりコンピュータ・プログラムの実質的類似性を検討するときに、その実用
的性格、機能的性格からの制約要因については除外して考えるべきであるとの裁判例、
論文等がいくつかあったが、本判決はこれらを抽象化テストの1ステップに位置づけ
体系化したもので、その意義は大きい。

- 本判決はコンピュータ・プログラムのノンリテラルな要素に対する保護に関する指
導的な判例であったウェラン判決を否定した地裁判決を全面的に支持するとともに、
ウェラン判決は「額に汗」の理論が生命力をもっていた時期に判断されたものである
から、著作権の労力保護を否定したファイト判決以後は妥当しないことを明らかに
した点、ファイト判決の影響力の大きさが改めて認識される。

- ・ 本判決は本判決の射程距離がリテラリ・ワーク（文芸著作物、言語著作物）としてのプログラムに関してのものであり、プログラムの実行の結果生成されるスクリーンディスプレイのような異なるカテゴリーのものを規制するものでないことを特に言及した。

地裁ではプログラムにおける「テキスト」と「動き」、「静的構造」と「動的構造」を峻別すべきであり、「動き」の面はプロセス、システム、操作方法に含まれるから著作権法の保護から排除されるとしたが、本判決ではスクリーン・ディスプレイはテキストとしてのコンピュータ・プログラムの著作権保護とは無関係に視聴覚著作物としての保護の可能性を示した。

なお、スクリーン・ディスプレイを含め他の実用的、機能的性格の少ないカテゴリーの芸術的著作物の実質的類似性を見る際に、本判決が提示した3つのステップによる抽象化テストが有効かどうかまでは明らかではない。

- ・ 地裁判決で記述されたコンピュータ・プログラムの類似性についての数量化の試みに関しては本判決は特に評価は述べなかった。また地裁では、CA社が行ったOプログラムの登録が本件訴訟を維持して行くのに充分かどうか争点となっていたが、本判決では議論されなかった。
- ・ 本件ではOプログラム 3.4版においてAプログラムの複製が一旦なされたとしても、AプログラムとOプログラム 3.5版との間には表現として実質的類似性がないとして3.5版自体については侵害を認めなかった。

ところでセガ対アコレイド事件 (Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc., 785 F. Supp. 1392 N.D. Cal. 1992)では、コンピュータ・プログラムのリバース・エンジニアリングの過程において違法な中間的複製があれば、最終製品についてもフェアユース(fair use)の適用がないとする判決が下されている。

セガ事件と比べてみると本件では、Aプログラムをリバース・エンジニアリングしてその保護されない要素を流用して新バージョンを作ったわけではないことが大きな相違点となるが、本判決とセガ判決が相反するものかは明らかでない。(またセガ判決は被告の最終製品が実質的に類似していたかどうか必ずしも明らかでない。)

- ・ 本判決はアクセスの点においては、地裁と同様判断を避けているが、会社という一つの主体であっても各開発ごとにアクセスの有無の認定が異なる可能性を示唆しており興味深い。(例えばクリーンルーム方式の適法性の議論に関係しよう。)