

著作権仮処分申立事件、東京地裁平 13 (ヨ) 22014 号、平 13・6・13 民 46 部決定、一部認容、一部却下、判例時報 1761 号 131 頁

【事実】

X (債権者) は、グループウェア「サイボウズ・オフィス」(債権者ソフト) の著作権者であり、Y (債務者) の販売するグループウェア「アイオフィス 2.43」および「アイオフィス 3.0」(債務者ソフト) がその著作権を侵害するとして、その送信差止等の仮処分を申し立てた事件である。

債権者ソフトの著作物性が主たる争点となった。債権者はプログラムの著作物性ではなく、表示画面の著作物性を主張した。しかも、個々の表示画面の著作物性ととも、階層化構造の下に各画面を機能的に配置した各表示画面の集合体に著作物の成立を主張した。

債権者ソフトの表示画面は、選択しうる各画面を表示するトップページ画面、オフィス所属員のスケジュールを表示する「スケジュール」画面、外出先等の情報を表示する「行き先案内板」画面、オフィス伝言板に掲示すべき情報を表示する「掲示板」画面、会議室等施設の利用予約を表示する「施設予約」画面、オフィスで共有すべき住所録情報を表示する「共有アドレス帳」画面などからなる。

個々の表示画面の著作物性について、債務者は、グループウェアにおいてはその機能的・物理的制約から、「ビジネスソフトにおいては、その機能の良否が全てと言ってよく、画面表示の簡便さと操作性の向上が重要である一方で、表示については、作成ツールによって同様の形態のものが容易に作成できるから、例えば独自作成のイメージデータを埋め込むような表示でない限り、創作性は認められない。・・・『表現』と言えるのは、各表示画面の文字・図柄やその具体的な配置・彩色等、ごく限られたものにとどまると解すべきである。」と主張した。これに対して、債権者は、「グループウェアで必然的な部分と言えば、スケジュール画面にカレンダー表示を用いるとか、アドレス画面に表組み形式を使うとかいった程度にとどまるのであり、それ以上に、カレンダー表示をいかに形作って見やすくするかとか、他画面とのつながりを考えて素材をいかに取捨選択・配置するかという点については選択肢が無数に存在し、創作性なしには語れない。」などと反論して、各表示画面の創作性を主張した。

また、各表示画面の集合体の著作物性について、債権者は、「具体的な著作物性を有する各画面が、全体として、一貫したコンセプトに基づき具体的階層構造を持って相互に牽連しているから、各画面の集合体としての債権者ソフトの全画面にも著作物性が存するという、いわば二重の著作物性を主張しているのである。」と主張した。これに対して、債務者は、具体的階層構造(サイトマップ)はプログラムの基本設計であって、アイデアに過ぎないと主張した。

【判旨】 請求一部認容

各表示画面の集合体の著作物性について

「一般に、本件で問題になっているウェブグループウェアと呼ばれるビジネスソフトウェアにおいても、その各画面の表示に創作性を認め得る場合のあること自体は否定されないと考えられる。たとえ、グローバル環境で利用できるものでなければならないとか、機能を追及するゆえに似たような表示に収斂する傾向があるとかの事情があるにしても、それらはいわば事実上の制約であり、そのような制約の中で、表現者の個性が著作権法上の保護に値する程度に表現されているならば、創作性を肯定すること自体に妨げはなく、この点、他の表現行為と別異に解すべき理由はないからである。ただ、各画面の表示のみを問題にする場合には、前記のような制約は表現行為の幅を狭くする方向に働くと考えられるから、限定的な範囲での創作性しか認め得ない場合が多く、その結果、いわゆるデッドコピーを許さない程度の保護しか与えられない場合もあると考えられる。その限りにおいて、債務者の主張にも全く理由がないわけではない。

しかしながら、本件においては、単なる各画面表示の創作性のみが問題になっているのではない。すなわち、債権者ソフトの各画面がそれぞれ別個に表示されるのは当然の前提として、これら各画面は、個々に分断された表現行為として、何の脈絡もなく順不同にユーザーの眼前に表れてくるのではない。当該画面がユーザーの前に表れ出たまさにその順序や画面配列に基づいて、かつ、当該画面から別画面へと枝分かれするリンク機能等の表示を持って、ユーザーの眼前に表れ出てくるのであるから、表現者が意図した選択・配列に基づく相互に牽連性を持った表現行為として、表現者の個性が表れている限り、そこに創作性を認めることも可能というべきである。・・・

以上からすると、債権者が主張するように、債権者ソフトの個々の画面表示に全て創作性が備わっており、そのことを前提に、ソフト全体にも創作性が備わっているとまで言えるかどうかは別にして、少なくとも、表現者の個性が表れた選択・配列方法の下、一定の創作性を認める余地のある態様で個々の表現行為（本件においてはソフトの各画面表示）がなされていれば、全体として一個の著作物性を肯定できる場合があると言うべきである。

本件においても、債権者ソフトは、検索の迅速性を維持するため、無用の階層化をせず、基本的にアプリケーションのトップ階層から二階層程度までに全ての情報（画面表示）をおさめるとともに、どの階層からも必ずトップページに戻れるようにするとか、画面の機能を直感的に把握することを容易にするため、例えば・・・とか、独創的とまでは言えないにせよ、誰が行ってもほとんど同じにならざるを得ないとは言えない程度の個性をもって、具体的な画面表示がなされている。したがって、本件における債権者ソフトにも一定の創作性を認めることができ、同ソフトは著作権法上の保護の対象になるというべきである」

同一性の判断方法について

「次に、債務者ソフトが債権者ソフトの著作権を侵害しているか否かであるが、

その判断にあたっては、①債権者ソフトにおける各画面表示と、それらの画面と同一機能を持つ債務者ソフトの各画面表示をそれぞれ対比して各共通部分や各相違部分を抽出し、②さらに、これら共通部分を有する各画面がどのような順序や位置づけを持って配置され、全体としてどのような構造を持っているか、その点に関する共通性を抽出した上、債権者ソフトにおける各画面の本質的な特徴が債務者ソフトの各画面において感得できるか、また、債権者ソフト全体における各画面の選択・配置の本質的な特徴が債務者ソフトの全画面の選択・配置において感得できるかを、総合的・全体的に検討すべきと考えられる。牽連性や機能表示まで含めた各画面の創作性を問題にする以上、債権者ソフトの全画面に関する創作性の有無を抽象的に論じて、単に、対応する債務者ソフトの全画面を逐一对比させても、当該牽連性等を持った画面としての創作性を検討したことには必ずしもならないし、逆に、牽連性や階層構造に過度に着目して創作性を論じること、各画面に個々具体的に表現された画面構成や機能表示等を相対化することになり、それこそ抽象的な画面の選択・配列そのものを保護することになりかねないからである。・・・」

その結果、本決定は、債務者ソフトのうち「アイオフィス 2.43」について翻案権侵害を肯定したが、「アイオフィス 3.0」については著作権侵害を否定した。

【評釈】

一 はじめに

コンピュータの表示画面（ユーザーインターフェイス）の著作物性を論じた裁判例として、おそらく、積算くん事件（大阪地判平成一二・三・三〇）について、二番目であろう。また、複数の表示画面の集合体に関して著作物性を論じた裁判例は本決定が最初のものと思われる。

本決定は、いくつかの法解釈について問題がある。第一に、「限定的な範囲での創作性しか認め得ない場合・・・いわゆるデッドコピーを許さない程度の保護しか与えられない」との本決定の解釈は、創作性が著作物の保護要件であることと相容れるのかという問題である。第二に、著作権侵害の判断において、本決定が創作性のない類似点を保護要素から排除していないが、その判断手法が正しいのかという問題である。第三に、著作権侵害の判断において、本決定が相違点を理由に侵害を否定しているが、その判断手法が正しいのかという問題である。

以下に、本件における論点について検討していく過程で、以上の本決定の問題点を論ずる。

二 著作物性の所在

債権者ソフトの何が何の著作物として保護されるのか。債権者は、各表示画面の著作物性と表示画面の集合体の著作物性を主張している。これに対して、本件裁判所は、「債権者ソフト」の表示画面全体を一つの著作物として捉えている。

ゲームソフトにおいては、表現としてはコマンドの組み合わせとしてのプログラムコード（著作権法二条一項一〇号の二）のほかに、これによって構成さ

れるものではあるけれどもコマンドの組み合わせとはいえない動画的効果を持つ映像の連続が存在する。その結果、ゲームソフトは、コードに関してはプログラムの著作物（一〇条一項九号）であると同時に、表示画面に関しては映画の著作物（同七号）と考えられている（ディグダグ事件・東京地判昭和六〇・三・八判タ五六一・一六九）。

同様に、債権者ソフトのようなビジネスソフトにおいては、表現としてはコマンドの組み合わせとしてのプログラムのほかに、これによって構成されるものではあるけれどもコマンドの組み合わせとはいえない線や図形や文字で構成された表示画面が存在する。したがって、債権者ソフトは、コードに関してはプログラム著作物であると同時に、表示画面に関しては図形の著作物（一〇条一項六号：前掲積算くん判決）または美術の著作物（同四号）と考えられる。

では、各表示画面の集合体は、いかなる著作物と考えるべきか。各表示画面がそれぞれ図形の著作物（一〇条一項六号）または美術の著作物（同四号）を構成し、表示画面の集合体は、各画面表示を素材とする編集著作物（一二条）を構成するとの二重の著作物のアプローチ（債権者の主張）が分かりやすい。しかし、本決定は、相互に牽連性を持つ各表示画面集合体を一個の著作物と構成する単一著作物のアプローチをとる。たとえば、百科事典は、それぞれ独立した著作物と称する論説からなる編集著作物である。他方、四齣漫画の各齣はそれぞれ相互に関連しており全体として一つの著作物である。債権者ソフトにおいて、二重の著作物のアプローチをとるべきか単一著作物のアプローチかは、各表示画面が独立した著作物と称するか相互に関連しており全体として一つの著作物を成しているかにかかっている。その意味では、債権者ソフトの各表示画面は相互に関連しているといえる。したがって、債権者ソフトについては単一著作物のアプローチが適切と思われる。しかし、創作性の有無を検討するに当たっては、各表示画面における表現行為（図面・図表）と表示画面の集合体の表現行為（各表示画面の選択・配列）とは異なるので、それぞれ図形の著作物、編集著作物としての表現行為に則して、検討する必要がある。

ところで、以上のように著作物性の所在を議論することは、創作性が著作物の成立要件であるとともに、保護されるべき表現要素の保護要件であるとのアプローチ（江差追分事件・最判平成一三・六・二八判時一七五四・一四四）をとる限り、あまり実益は存在しない。しかし、本決定のように、当該作成物のいずれかの部分に創作性が認められれば著作物となり（成立要件の問題）、そのすべての表現要素が保護される（保護要件の問題）とのアプローチをとる場合には、著作物性の所在によって侵害の有無に違いを生ずる重要な問題となる。すなわち、後述のとおり、本決定においては、債権者ソフトの一部の表現要素に創作性を認めて著作物としての保護を肯定しているが、著作権侵害の判断における類比判断の対象とされている表現要素は債権者ソフトのそれであるか否かだけが問われておりそこに創作性があるか否かは問題とされていない。

三 表示画面の創作性

表示画面（ユーザーインターフェイス）において、いかなる表現要素に創作性が認められるのか。

わが国では、創作性は表現における「著作者の個性の表れ」と一般に理解されており、表現されるアイデアを表現する上で不可避の表現や平凡な表現には「著作者の個性の表れ」を欠くので、創作性が認められないと解釈されている（システムサイエンス仮処分事件・東京高決平成元・六・二〇判時一三二二・一三八）。かかる意味において、ビジネスソフトの表示画面（ユーザーインターフェイス）には、創作性が認められる余地は芸術作品のようには広くない。しかし、必ずしもゼロというわけではない。

では、ビジネスソフトの表示画面（ユーザーインターフェイス）において、創作性が認められるのはどこか。まず、そもそも、何がアイデアで何が表現かを検討する必要がある。表示画面は「書式」にすぎず表現ではなくアイデアであるとの考えもありうる（米国の *Baker v. Selden*, 101 U.S. 99 (1879) は、書式に対する著作物性を否定した判例として引用されることがあるが、これは書式とアイデアとが不可分であった事件であるので、書式一般の著作物性を否定した判例ではない）。しかし、「書式であったとしてもどのような項目をどのように表現して書式に盛り込むか」という点において著作者の知的活動が介在し、場合によってはその表現に著作者の個性が表れることもある」（前掲積算くん判決）から、表示画面は表現と考えられる。本件決定も、各画面表示の機能はアイデアとするが、各画面表示自体が表現であることを認めている。なお、参考に、米国の裁判例においては、G U I（グラフィック・ユーザーインターフェイス）の使用、ウインドウの使用、アイコンの使用、アイコン操作による命令処理、メニューバーの使用、対象物の開閉による実行・終了やメニューバーの機能はアイデアであるが、表現と認められるディスプレイの範囲は広く、複数ウインドウの重疊的表示やアイコンの形状やメニュー表示が表現であることも認められている（*Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp.*, 35 F.3d 1435 (9th Cir. 1994); *Brown Bag Software v. Symantec Corp.*, 960 F.2d 1465 (9th Cir. 1992)）。

つぎに、ビジネスソフトの機能やビジネス慣行やコンピュータ・OSの持つ物理的制約はどこまで表現方法を拘束するか、すなわち個性の表れを妨げるか。当該ビジネスソフトの機能やビジネス慣行やコンピュータ・OSの持つ物理的制約に基づく表現要素には、創作者の個性の表れはなく、創作性は認められない。なお、前記積算くん判決は、OS（ウインドウズ95又は98）による物理的制約について、画面の解像度の変更、縦横のスクロールバー、表現できる情報量の変更、最高一六七七万色以上の色彩表現、また画面に表示できる文字、記号、図形の多彩さなどから、表現の創作性を検討する観点からは、無制限といってもよい程度の物理的制約にすぎないと認定した。また、機能の重要な側面である学習容易性や操作容易性について、一般的には表現方法をある程度拘束するが、個性の表れを排除してしまうものではないと認定した。

他方、ビジネスソフトの機能やビジネス慣行やコンピュータ・OSの持つ物理的制約はどこまで表現方法を拘束するかに関して、本決定は、そのような「制約は表現行為の幅を狭くする方向に働くと考えられるから、限定的な範囲での創作性しか認め得ない場合が多く、その結果、いわゆるデッドコピーを許さない程度の保護しか与えられない場合もあると考えられる。」との一般論を述べる。米国法上は、上記のような制約によって、著作物の保護要件である創作性を否

定するのではなく、著作権侵害を否定する（マージ理論の抗弁）ので、マージ理論の適用範囲をデッドコピー(identical copying)についてのみ侵害を認めるとの理論構成（保護制限説）も可能であり、第九巡回区はこの構成をとる（*Sid & Marty Krofft Television v. McDonald's Corp*, 562 F.2d 1157 (9th Cir.1977)）。しかし、わが国においては、上記のような制約は著作物の保護要件である創作性を否定するものと解釈されている。創作性は保護要件であるから、創作性がなければその表現は保護されず、創作性があればその程度の大小を問わずその表現は複製からも翻案からも保護されるというオール・オア・ナッシングの結論となる。本決定のように、創作性が少ない場合にはデッドコピーのみから保護されるという中間的解決はありえないと思われる。わが国においても、そのような制約がある場合に、複製における同一性を否定するアプローチをとる裁判例がある。すなわち、SMAP インタビュー事件判決（東京地裁平成 10・10・29 判時 1658・166）は、「誰が書いても似たような表現にしかならない場合や、当該思想又は感情を表現する方法が限られている場合には同一性の認められる範囲は狭くなると解される。」と判示し、マージ理論、それも第九巡回区のマージ理論に類する解釈をとる。

四 表示画面の集合体の創作性

表示画面（ユーザーインターフェイス）の集合体に創作性が認められるのか。この論点に関する裁判例は本決定が最初のものと思われる。

まず、表示画面（ユーザーインターフェイス）の集合体において、いかなる表現要素に創作性が認められるのか。この点について、本決定は、「表現者が意図した選択・配列に基づく相互に牽連性を持った表現行為として、表現者の個性が表れている限り、そこに創作性を認めることも可能というべきである。そのことは、いわゆる編集著作物に著作物性が認められる場合があるのと同様であると説明することもできるし、例えば、ある文章が、ところどころ図形や図表を引用したり、下線や枠付けで視覚的に強調されたり脚注が設けられたりしつつ、文章全体として、表現者の個性が表れた配列や構成を保ち、表現者が意図した順序に基づいて表現され、その結果、創作性を認め得る場合があるのと同様であると説明することもできる。」と判示する。端的に、素材（各表示画面）の選択・配列という表現行為に創作性を認めることができるといえれば足りるのではないか。「選択・配列に基づく相互に牽連性を持った表現行為」とは、それ以上のことを言おうとしているのか、疑問がある。

つぎに、各表示画面の選択・配列に関して、ビジネスソフトの機能やビジネス慣行やコンピュータ・OS の持つ物理的制約はどこまで表現方法を拘束するか、すなわち個性の表れを妨げるか。この点について、本決定は「本件においても、債権者ソフトは、検索の迅速性を維持するため、無用の階層化をせず、基本的にアプリケーションのトップ階層から二階層程度までに全ての情報（画面表示）をおさめるとともに、どの階層からも必ずトップページに戻れるようにするとか、画面の機能を直感的に把握することを容易にするため、例えばタブ利用による一画面多機能設定の方法を避け、一機能に必ず一画面を与えるとか、誰が行ってもほとんど同じにならざるを得ないとは言えない程度の個性的

な選択・配列方法 [がある]」と認定する。

しかし、本決定が個性的と指摘するのは、アイデアたる選択・配列「方法」であって、「選択・配列」自体における個性ではないように思われる。債権者ソフトの表示画面は、トップページ画面、スケジュール画面、行き先案内板画面、掲示板画面、施設予約画面、共有アドレス帳画面などからなる。これら各表示画面の実際の選択・配列が表現であって、個性的か否かは、アイデアたる選択・配列方法に基づいて各表示画面を選択・配列した場合に不可避または平凡であるか否かが問われなければならない。ところが、本決定は、アイデアたる選択・配列方法の個性を論じるにとどまり、そのアイデアに基づいた表現における個性の余地の有無を論じておらず、各表示画面の選択・配列に関して創作性の検討を欠くのではないか。

五 著作権侵害の判断手法

本決定は、一部の表現要素に創作性を認定し、表示画面の集合体を著作物と認めた上で、著作権侵害の判断手法として、債権者ソフトと債務者ソフトの共通部分について債権者ソフトの本質的特徴が感得できるか否かを検討すべきとする。ところが、その過程において、債権者ソフトと債務者ソフトの共通部分について創作性の有無の検討を行わない。

しかし、前掲江差追分事件において最高裁は、翻案権侵害が問われた事案について、「著作権法は、思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから（同法2条1項1号参照）、既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において、既存の著作物と同一性を有するにすぎない場合には、翻案には当たらないと解するのが相当である。」と判示した。したがって、この判示によれば、債権者ソフトと債務者ソフトの共通部分のうち、創作性が認められる部分について、債権者ソフトの本質的特徴が感得できるか否かを検討すべきである。

この最高裁の判断手法は、これまでも広く使われてきたものである。たとえば、前掲積算くん判決も、「複製権侵害が認められるためには、[被告ソフト]の表示画面と[原告ソフト]の表示画面とが実質的に同一であること、換言すれば、[被告ソフト]の表示画面から[原告ソフト]の表示画面の創作的表現形式が直接覚知、感得できなければならないと解されるが、そのように評価できるためには、少なくとも、両表示画面の共通する表現形式において、[原告ソフト]の著作者の思想又は感情が創作的に表現されていなければならない」として、先の最高裁とおなじ判断手法をとった。

つぎに、本決定における侵害判断の過程をみていくと、「アイオフィス 2.43」については、第一に、各画面表示を対比し、類似点と相違点を挙げて「一見して実質的に同一の画面であるとの印象を与えるものが多い」と認定し、第二に、各画面の配列・牽連性等を対比し、類似点と相違点を挙げて「より詳しい表示機能が付け加わったと評価できる部分が存在するなどの事情は認められるものの、基本的な構造、すなわち、ソフト全体における各画面の選択・配置は、債権者ソフトとほぼ同一と言える程度に類似するといえることができる。」と認定し

た。そこで類似点として挙げられているものをみると、たとえばトップページの類似点として画面全体の大まかな構成とアイコン表示（アイコンの形状ではなく、アイコンの使用とアイコンの三列配置）を挙げているが、画面全体の大まかな構成が類似するのはアイデアである機能の類似性から不可避・平凡である可能性が大きいし、アイコン表示はありふれた表現であるとも思われるが、本決定は、これら類似点について創作性の有無によるスクリーニングを行っていない。そして、最後に、「以上を総合すると・・・債権者ソフトを表現した者の個性が直観・感得されると言うべきであり、・・・同ソフトに表現された表現者の基本的な思想・個性を維持しながら、外面的な形式を若干改変して翻案されたものであると認められる。」という。しかし、具体的類似点について創作性の有無によるスクリーニングを行わずにおいて、結論として「債権者ソフトを表現した者の個性が直観・感得される」とはいえないはずである。

「アイオフィス 3.0」の侵害判断については、本決定は、「視覚的に無視し得ない相違点も存する。したがって、・・・債権者ソフトとの何らかの類似性が感じられることはおそらく間違いないにせよ、同ソフトを表現した者の個性が直観・感得されるとまで言うことには躊躇を感じざるを得ない。」と判示し、類似性が認められても、強い相違点があれば著作権侵害を否定する。しかし、強い相違点の存在は、それによってそもそも類似点が消滅する場合はともかく、著作権侵害を否定する根拠とはなり得ないはずである。そうでなければ、侵害者は、他の表現を付け加えることによって容易に侵害を免れることができることとなる。それゆえ、たとえば、米国法では、侵害の認定には類似性のみを考慮し相違については考慮しない。ラーネド・ハンド判事が、「当該映画の多くは当該演劇に依拠していない。その中には当該小説から持ってきたことが明らかなものもある。しかし、これは、全く重要性のないことである。実質的部分が使用されていれば十分であり、盗用者は、その作品のいかに多くの部分が盗用されたものでないかを証明しても違法性を免れることはできない」(*Sheldon v. Metro-Goldwyn Pictures Corporation*, 81 F.2d 49 (2d Cir. 1936)) と説示するとおりである。日本の裁判例において、本決定のように侵害を否定する場合に相違点を強調することがよく見受けられるが、奇異感を抱くことがある。

以上