

ソフトウェアの表示画面について著作権侵害を否定した事例 サイボウズ事件

田村善之

東京地裁平成 14 年 9 月 5 日判決

(東京地裁平成 13 年(ワ)第 16440 号, サイボウズ株式会社対株式会社ネオジャパン, 著作権侵害差止等請求事件)

判時 1811 号 127 頁

参照条文 著作権法 21 条, 28 条

事実

本件は, 被告が製作販売するビジネスソフトウェア「i office 2000 バージョン 2.43」(以下「アイオフィス 2.43」)と「同バージョン 3.0」(以下「アイオフィス 3.0」)が, 原告が製作販売するビジネスソフトウェア「サイボウズ office2.0」(以下, 「サイボウズオフィス 2.0」)を複製ないし翻案したソフトウェアであり, 被告が被告ソフトを記憶媒体に収録して, これを頒布し, 自社のホームページから利用者にダウンロードさせている行為は, 原告ソフトにおける前記各著作物に関して原告の有する著作権を侵害する行為に該当すると主張して, 差止めおよび損害賠償を請求したという事件である。原告は, 原告ソフトの表示画面が周知な商品等表示に該当し, 被告ソフトの表示画面は原告ソフトと類似するから, 被告の行為は不正競争防止法 2 条 1 項 1 号に該当することを理由とする差止めや損害賠償の請求, さらに, 原告ソフトに依拠した被告ソフトを故意に販売する被告の行為は民法上の一般不法行為(民法 709 条)に該当することを理由とする損害賠償も請求している。

ちなみに, 本件に先立つ仮処分事件において, 東京地決平成 13.6.13 判時 1761 号 131 頁[サイボウズ仮処分]は, アイオフィス 3.0 については著作権侵害を否定したが, アイオフィス 2.43 については, 著作権侵害を肯定している。また, 本件に関しては控訴審段階で和解が成立しているが, その後, 関連紛争として信用毀損行為事件が起きている(東京地判平成 15.9.30 平成 15(ワ)15890[サイボウズ不正競争]参照)。

判旨 請求棄却。

1 個別の表示画面に関する著作権侵害の判断基準について

「一般に, ビジネスソフトウェアは, 表計算や文書作成など特定の計算処理や事務的作業を行うことを目的とするものであって, その表示画面も, コンピュータへの指令や数字・文字等の情報を入力するためか, あるいは計算の結果や作成された文書等を利用者が閲覧するためのものである。このような表示画面は, 作業の機能的遂行や利用者による操作や閲覧の容易性等の観点からその構成が決定されるものであって, 当該ビジネスソフトウェアに要求され

る機能や利用者の利便性の観点からの制約があり、作成者がその思想・感情を創作的に表現する範囲は限定的なものとならざるを得ない。また、本件の原告ソフトにおける『スケジュール』『行き先案内板』『施設予約』『掲示板』『共有アドレス帳』等のアプリケーションについては、コンピュータの利用が行われるようになる前から、企業や学校等においては、黒板やホワイトボード等を用いた予定表、掲示板や帳簿等を用いた施設予約簿などが存在しており、また、システム手帳等も存在していたから、過去に利用されていたこのような掲示板、帳簿等の書式の慣行を引き継ぐ必要から来る制約というものも存在する。」

「このような点を考慮すると、原告ソフトの表示画面については、各表示画面における書式の項目の選択やその並べ方などの点において、作成者の知的活動が介在する余地があり、作成者の個性が創作的に表現される可能性がないとはいえないが、上述のような多様な制約が存在することから、作成者の思想・感情を創作的に表現する範囲は限定されており、創作的要素が認められるとしても画面における部分的な範囲に存在するにとどまるものというべきである。

これを要するに、原告ソフトの表示画面については、仮にこれを著作物と解することができるとしても、その創作的表現を直接感得することができるような他者の表示画面は、原告ソフトの表示画面の創作的要素のほとんどすべてを共通に有し、新たな要素も付加されていないようなものに限られる。すなわち、仮に原告ソフトの表示画面を著作物と解することができるとしても、その複製ないし翻案として著作権侵害を認め得る他者の表示画面は、いわゆるデッドコピーないしそれに準ずるようなものに限られるというべきである。」

2 表示画面の選択、配列に関する著作権侵害の判断基準について

「原告ソフトにおける画面の選択と組合せ(配列)については、作成者の知的活動が介在する余地があり、作成者の個性が創作的に表現される可能性がないとはいえないが、この場合においても、創作性の有無については、当該ビジネスソフトウェアに要求される機能や利用者の利便性の観点からの制約や、既存の同種ソフトウェアにおけるものとの比較等の観点から判断されなければならないものであって、作成者の思想・感情を創作的に表現する範囲は限定されており、創作的要素が認められるとしても部分的な範囲に限定されるものというべきである。

したがって、仮に原告ソフトの表示画面の選択及び組合せに創作性が認められるとしても、上述のとおり、その創作的表現を直接感得することができるような他社ソフトは、原告ソフトの表示画面とその組合せにつき実質的にその全部を共通に有し、新たな表示画面や組合せが付加されていないようなものに限られる。すなわち、仮に原告ソフトにおける互いに牽連関係にある表示画面の集合体を著作物と解することができるとしても、その複製ないし翻案として著作権侵害を認め得る他者のソフトウェアは、いわゆるデッドコピーないしそれに準ずるようなものに限られるというべきである。」

3 各表示画面の対比について(代表例に関する説示のみ紹介)

「原告ソフトの画面と被告ソフトの画面の間には、いくつかの共通点が存在するという事はできるが、そもそもプルダウンメニュー自体は、従来から既にウィンドウ等の OS や各種のビジネスソフトウェアの表示画面において多用されているものである。ユーザー、グループ、グループ構成員の予定を週間カレンダー上に並べて表示したという点にしても、このうち、グループとグループ構成員の予定を別欄として並べて表示した点は、グループ全体の行事と各構成員の予定とを構成員全員に周知させる目的のスケジュール管理ソフトウェアとしては当然の構成であり、このような表の構成は、コンピュータ使用以前から黒板やホワイトボードを用いた表示板において行われていたものでもある。ユーザー自身の予定欄を冒頭に配置した点も、ユーザー各人による利用を前提としたソフトウェアとしては、当然の構成である。また、『』のボタン表示は、テープレコーダー、CD 再生機などの電気機器において、従来から『走行』や『巻き戻し』『早送り』あるいは『次曲に移動』『前曲に移動』を意味するボタン表示として用いられていたものであって、これをソフトウェアにおける表示画面の切替えに用いている点も、格別目新しいものとはいえない。

上記によれば、被告ソフトの表示画面には、原告ソフトと共通する部分も少なくないが、それらは、スケジュール管理ソフトウェアとしての機能に由来するものであって、いずれもアイデアないし機能を実質的に同一にするとはいえても、その具体的な表現方法を対比したとき、表現上の創作的特徴を共通するという事はできない。

また、被告ソフトにおいては、原告ソフトにないリンク機能を有することに伴い、画面の上下に配された薄赤色ボードの中に『個人・一日』『個人・週間』『個人・月間』『グループ・一日』等のボタンが配置されたり(アイオフィス 2.43)、これらがタブ画面を用いて配置されたり(同 3.0)しており、各欄の色付けの仕方も原告ソフトのそれとは異なっている。これらの相違点が存在する結果、表示画面全体を見る者が受ける印象は、相当異なっている。

以上によれば、被告ソフトの表示画面をもって、原告ソフトの表示画面の複製ないし翻案ということとはできない。」

4 表示画面の選択、配列について(代表例に関する説示のみ紹介)

「原告ソフトと被告ソフトにおいて共通するアプリケーション、すなわち、スケジュール、行き先案内板、掲示板、施設予約、共有アドレス帳、ToDo リストの各アプリケーション及び 共通設定メニュー(ただし、被告ソフトにおいては異なる名称が付されているアプリケーションもある。)の範囲において見ると、ソフトウェア全体のトップページから直接リンクする 1 段階下の階層にこれらのアプリケーション等のトップページが設けられ、それぞれのアプリケーションの機能に応じて、 ~ のトップページから更に下の階層の画面にリンクする点が共通する。

しかしながら、原告ソフトと被告ソフトがいずれもいわゆるグループウェアに属するビジネスソフトウェアである以上、これらのアプリケーション等を備えている点は当然のことであり、ソフ

トウェア全体のトップページからこれらのアプリケーション等のトップページにリンクすることも当然であって、別段特徴的なことではない。したがって、上記の点が共通するからといって、ソフトウェアとしての機能の類似性を認めることはできても、表示画面の選択ないし配列の創作的特徴が共通するということは到底できない。」

5 一般不法行為について

「市場における競争は本来自由であるべきことに照らせば、著作権侵害行為や不正競争行為に該当しないような行為については、当該行為が市場において利益を追求するという観点を離れて、殊更に相手方に損害を与えることのみを目的としてなされたような特段の事情が存在しない限り、民法上の一般不法行為を構成することもないというべきである。」

評釈 判旨賛成。

1 著作権侵害の判断基準について

(1) 創作的表現の再生という基準

著作権の保護の対象となる著作物となるためには、思想、感情が創作的に表現されたものであることが必要である(2条1項1号)。アイデアは保護されず、表現のみが保護されるのである(田村善之『著作権法概説』(第2版・2001年・有斐閣)15～21頁)。その趣旨を貫徹するためには、著作権の権利範囲に関しても、著作物中の創作性のある表現の部分が再生されていない場合には、その保護を及ぼしてはならない(D. S. カージャラ=梶山敬士「日米著作権法の基本概念」カージャラ=梶山『コンピュータ・著作権法』(1989年・日本評論社)293～294・297～304頁、田村・前掲58頁)。したがって、アイデアの部分のみが抽出されているに過ぎない場合であるとか、未だ創作的とはいえない表現が再生されているに過ぎない場合には、著作権侵害が否定されることになる(最判平成13.6.28民集55巻4号837頁[江差追分])。

ところで、著作権侵害の成否を決定する手順としては、原告の著作物(であると主張されているもの。以下、略)のみに着目して創作性を判断し、そのうえで被告の著作物を観察して、原告の創作的な表現と認められる部分が再生されているか否かということを検討するという2段階作業(=2段階テスト)を行うやり方ばかりではなく、当初から被告の利用している著作物をも睨んだうえで、原被告双方に共通している要素を取り出し、そこが創作的な表現と認められるのかということ吟味するという手法(=濾過テスト)を採ることもできる。運用の仕方さえ誤らなければ、いずれの方法を採っても、著作権侵害の要件に本来、変わることはないはずである。創作的な表現と認めた部分とは無関係なところが共通しているに過ぎないにも拘わらず類似性を肯定してしまうという、ままた見掛ける過ちを防ぐという点では、むしろ、濾過テストの方に分があるといえよう(田村・前掲48頁)。前掲最判[江差追分]は、明示的に濾過テストを採用したという点でも注目される(田村善之[判批]法学協会雑誌119巻7号1440～1441頁(2002年))。

(2) 各表示画面の対比について

本件のようなブランク・フォームについては、裁判例では、従前から著作物性が否定されていた。

たとえば、大阪高判昭和 38.8.29 下民集 14 卷 3 号 509 頁[簿記仕訳盤二審]は、過去に実用新案登録を受けた簿記仕訳盤について、勘定科目の名称、配列、組合せ、仕訳方法が典型的なものであることなどを理由として著作物性を否定した。東京地判平成 10.5.29 知裁集 30 卷 2 号 296 頁[知恵蔵一審]も、辞典の紙面の割付け用のレイアウト・フォーマット用紙につき、レイアウトのアイデアが決まれば選択肢は限られており、著作権の保護を与えるとアイデアの独占を招くことを理由として著作物性を否定している。船荷証券の用紙について著作物性を否定した東京地判昭和 40.8.31 下民集 16 卷 8 号 1377 頁[船荷証券]も、表現の選択肢が少ないために創作性が認められない事例として正当化することができよう(判決自身は「原告の思想はなんら表白されていない」ことを理由とする)。

学説においても、コンピュータ・ソフトのメニュー画面のような、マン・マシーン・インターフェイスと呼ばれているものに関しては、伝達しなければならない情報が定型化しているばかりか、ユーザーに分かりやすいように画面内にこれを表示する必要があるために慣用に従って標準化される傾向があるので、アウトプット自体の著作物性あるいはその保護範囲を慎重に吟味しなければならない場合が多くなる。こうしたものに関しては、表現の選択肢が限られているのであるから、著作権の保護範囲の一般論から考えても、創作的な表現としてその保護を享受しうる要素はそれほど大きくない、ということが指摘されている(滝井朋子「コンピュータ・スクリーン表示の法的保護」日本工業所有権法学会年報 13 号 34～37 頁(1990 年)参照)。裁判例でも侵害否定例として、大阪地判平成 12.3.30 平成 10(ワ)13577[積算くん]、東京地判平成 15.1.28 判時 1828 号 121 頁[アイフェイス]小林基子[判批]知的財産法政策学研究 2 号掲載予定(本件と同様のスケジュール管理ソフトの画面表示の事件)が下されている(なお、アメリカ合衆国法につき、島並良「ロータス対ポーランド事件が残したもの」知財研フォーラム 34 号(2000 年))。

本件についていえば、たとえば、原告ソフトのグループ週間表示画面において、1 週間を左から右に見るカレンダー形式を採用しているという特徴に関しては既に同様の形態が存在し、また、最も目にとまりやすい画面左上にプルダウンメニューでグループを切り替えるボタンが配置されている特徴に関しては、スケジュール管理ソフトという特性に鑑みると、未だ創作的な表現に達していないと評価すべきであろう。同様の理は、個人月表示画面、グループ月表示画面など他の画面についても当てはまる。類似性を否定した本判決は正当といえよう。

(3) 表示画面の選択、配列について

個別の表示画面ではなく、原告が主張するようなソフト内の画面の選択、配列については、相対的に選択肢も増えるので、そのなかで原告ソフトが選択したものについて創作性を認める余地があるだろう。しかし、いずれにせよ、本件ではこの点を深く検討する必要はない。被

告ソフトは原告ソフトのデッド・コピーではないのだから、著作権侵害が肯定されるためには、両ソフトの創作的な表現が共通していなければならない。まさに、濾過テストが適用される場面であるということができる。

たとえば、ビジネスソフト(建築積算アプリケーションソフト)の表示画面に関する著作権侵害の成否が問題となった事件で、濾過テストを用いた裁判例として、前掲大阪地判[積算くん]がある。同判決は、原告ソフトと被告ソフトの表示画面においては、工種項目作成画面の画面上半分に、15種類の工事名称を掲げた工事名称一覧表を縦5行、横4列の表現式で設けている点、画面下半分に「項目」「単位」「単価」「原価」の入力欄を同一の配列順序で配列している点等が共通するが、工事名称一覧表を設けることはアイデアに過ぎず、15種類の工事名称自体は一般的な工事名称であり、それを配列した点についても、思想感情が創作的に表現されているとはいえない等と論じて、「『積算くん』(筆者注:原告のソフト)の右表示画面と『WARP バージョン 1.03』(筆者注:被告のソフト)の右表示画面とが共通する表現形式において、積算くんの著作者の思想又は感情が創作的に表現されている箇所は存在しない」と判断し、著作権侵害を否定している。

これに対して、本件の仮処分事件において東京地決平成 13.6.13 判時 1761 号 131 頁は、2 段階テストを用いたうえで、類似性の判断に際しては、「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である」という一般論を展開したうえで、債務者ソフトのうち「アイオフィス 2.43」については「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」ということを理由に、侵害を肯定した。しかし、そこで掲げられた類似点は、画面全体の大まかな構成やアイコン表示など、アイデアとして保護されないところか、もしくは創作的な表現が共通しているとまではいえないところばかりである。二段階テストを用いた場合に陥りがちな失敗を侵してしまったということができよう。すでに、評釈のなかには、仮処分事件決定は、そこで掲げられた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点で問題がある旨の正当な指摘をなすものが存在する(山本隆司[判批]判時 1782 号 210 頁(2002 年))。

本判決は、著作物性の問題をひとまず置いたうえで、原告ソフトと被告ソフトの画面等で共通する部分をもってして創作的な表現に当たるといえるか否かという観点から著作権侵害の成否を判断しており、濾過テストによっていると評価することができる(泉克幸[判批]岡村久道編『サイバー法判例解説』(2003 年・商事法務研究会)51 頁)。

濾過テストを用いて判断すると、本件の原告ソフトと被告ソフトは、その表示画面に関し、カレンダー形式を採用している点や、プルダウンメニューでグループを切り換える点等が共通しているが、これらはいずれも創作的表現に該当しないものばかりである。また、画面の選択配列に関しても、両ソフトは、たとえば、グループ週間表示画面の1階層下において、原告ソフトが設定画面、個人月間表示画面、グループ1日表示画面、個人1日表示画面の画面間を直接遷移することができないのに対して、被告ソフトは、それぞれの画面間を互いに直接遷

移できるなど、基本的な画面の配列においてすでに異なるところが存在している。類似性を否定した本判決は正当であると考えられる。

2 周知商品等表示該当性について

不正競争防止法2条1項1号は、同号の保護を受ける商品等表示の具体例として、容器、包装を挙げており、判例では商品の形態や模様も同号に言う商品等表示に該当しうると解されている。そうだとすれば、グループウェアの画面表示の商品等表示該当性をカテゴリカルに否定する謂われはない。裁判例でも、一大ブームを引き起こしたテレビ型ゲームの「受像機に映し出されるインベーターを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様」を特定のゲーム機器製造販売業者の商品であることを示す表示として周知であると認めて保護を与えた判決がある(東京地判昭和57.9.27無体集14巻3号603頁[ファイティング・ミサイル]、大阪地判昭和58.3.30判タ495号196頁[ワールド・インベーター])。

しかし、一般に、商品の形態というものは、競合する同種の商品の間ではどの商品も概ね同様の形態を採っているということが少なくない。そのような場合には、その中のある特定の商品の形態が特定の出所を識別する機能を発揮するという事は殆どないであろう。裁判例でも、商品の形態の周知表示該当性を否定するものが多いのは、そのためである。商品の形態が周知表示たりうるためには、他の同種の商品と比較して特異であって、それが宣伝、広告されたりすることにより、特定の出所を識別するに至るか、もしくは、新商品であるためにその商品を製造販売しているのが一社のみであるために自ずから形態がユニークなものと認められる場合に限られるのが原則である(裁判例とともに、田村善之『不正競争法概説』(第2版・2003年・有斐閣)119～124頁)。その場合、商品がいかに売れようとも、需要者が原告の商品を商品名やカタログ番号等で商品を識別しており、商品の形態に着目して購入しているわけではない場合には、商品表示には当たらないとされる(大阪地判昭和62.3.18判タ644号223頁[回転灯]、大阪高判平成7.11.30判不競224ノ201頁[ダイリフタ二審]、大阪地判平成9.12.25判不競224ノ477頁[シャーレンチ])。

くわえて、たとえ商品表示として周知であると認定されたとしても、類似形態の使用の商品に商品名などの識別表示が明確に付されている場合であって、しかも高価品であるために十分に調査検討を経て購入される商品である場合や、販売形態が訪問販売であるなどの場合には、商品の形態ではなく類似商品の商品名や販売業者名などの識別表示により正しく類似商品の製造販売業者が出所であると識別されると認定される結果、商品の形態が類似していても混同を起こすおそれがないと判断されて請求が棄却される場合がある(大阪地判昭和35.5.30判時236号27頁[ファースト・プリンター])。

本件の原告ソフトの画面表示が、これらの要件をクリアーするほどの周知性を備えているかということは事実認定の問題に属するところが多いが、他に「サイボウズオフィス」という商品名が付されており、需要者は通常、その商品名で取引をするものとおもわれること、画面表示自体、特異とまではいいがたいこと等を考慮すると、右画面表示が商品等表示として周知であ

ると認めることは困難であるといえよう。本判決の判断が正当であると考えられる。

3 一般不法行為該当性について

著作権法や不正競争防止法によっては違法視されえない行為が民法709条に該当することが全くないわけではないが、著作権法や不正競争防止法の趣旨が蟬脱されることのないようにするためには、問題のフリーライドのなかに、これらの法制度によっては汲みつくされていない要素が存在することが必要となろう。

特定のフリーライド行為に対して不法行為該当性を肯定した従前の裁判例に目を通しても、いずれも個別の知的財産法による保護の欠缺が指摘されていたデッド・コピー規制(現在では、不正競争防止法2条1項3号により規律されるが、東京高判平成3.12.17知裁集22巻3号808頁[木目化粧紙二審]田村善之[判批]特許研究14号(1992年))、文字書体(傍論ながら、大阪地判平成元.3.8無体集21巻1号93頁[写植機用文字書体]田村善之[判批]ジュリスト1015号(1993年))、網羅型のデータベース(東京地判平成13.5.25判時1774号132頁[スーパーフロントマン中間判決]、東京地判平成14.3.28判時1793号133頁[同終局判決])について、民法709条による補完が図られた事件であると評することができる(他の裁判例とともに、田村・前掲不正競争法492・494～495頁、宮脇正晴「不法行為法によるタイプフェイスの保護」Law & Technology 22号(2004年))。

これに対して、本件原告ソフトのうち、その表示画面については、著作権法の起律する保護の対象の枠内に収まっており、ただ、創作的表現といえるかという保護の要件をクリアしているか疑問が残るものであるに止まり、また画面遷移については被告ソフトとの関係で著作権法が要求する類似性の要件を満たさないために、結局、保護が否定されるものであるに過ぎない。

また、著作権法上、プログラムも保護の対象とされているが、本件原告ソフトの作成に当たって、網羅型データベースに匹敵するような多大な労力が掛けられているという事情も認めがたい。原告は、被告ソフトには、HTMLソースにおける必然性に乏しい空白部分が共通しているという事情があるようだが(原告主張にかかるが、被告もこれを認めている)、プログラムも著作権法の保護の対象とされているのだから、プログラミング等に関するフリーライドがあるとしても、それは著作権法が評価する問題である。そして、この種の不必要な共通点は、依拠を推認する証拠にはなりえても、創作的な表現の部分ではない以上、著作権侵害の要件としての類似性とは関わりがないといわざるを得ない。著作権法上、違法としないということで決着がついているフリーライドについて、民法709条を持ち出すことは著作権法の趣旨を蟬脱することになる。一般不法行為該当性を否定した本判決の判断は正当であると考えられる(同様の抽象論の下、不法行為該当性を否定した判決として、前掲東京地判[アイフェイス])。