

# 機能性著作物に関する一考察



会員 高橋 淳

## 目次

- 第1 はじめに
- 第2 Pim-face 事件判決の概要
  - 1. 事案の概要
  - 2. 判旨
- 第3 検討
  - 1. 著作権侵害について
  - 2. 不正競争防止法違反について
  - 3. 結論

.....

## 第1 はじめに

本稿は、東京地方裁判所平成15年1月28日判決(以下「Pim-face 事件判決」という)を素材として、下記の問題点について若干の考察を行うことを目的とする。

① 実用品のような一定の機能を有する作品(以下「機能作品」という)に著作物が肯定できるか、肯定できるとしてその要件は何か。

② 著作物性が肯定される機能作品(以下「機能性著作物」という)における著作権(複製権・翻案権)侵害の判断基準・判断手法等はどうあるべきか。

③ 機能性著作物について、著作権法による規制と不正競争防止法2条1項3号(形態模倣の禁止)による規制はどのような関係に立つか

## 第2 Pim-face 事件判決の概要

### 1. 事案の概要

#### (1) 当事者

原告：株式会社アイフェイス

被告：有限会社ビットギャング(以下「被告ビットギャング」という)及び株式会社メディアプロジェクトニジュウイチ

#### (2) 原告製品の販売

原告は、平成12年12月から、「Pim-face ver2.0」の名称を有するスケジュール管理ソフト(以下「原告製品」という)を販売していた。

### (3) 原告製品の特徴

原告製品は、「PIM(Personal Information Management)」と呼ばれるスケジュール管理ソフト(以下「PIMソフト」という)の一種であるが、ユーザーの選択により「フェイス」というプログラムの背景画像を変更することができることなどが特徴である。

### (4) 被告ビットギャングの行為

被告ビットギャングは、判決文の別紙物件目録1ないし2記載のソフトウェア(以下「被告製品1」及び「被告製品2」という)及び同ソフトウェアを収納した記録媒体(以下併せて「被告製品」という)を制作し、販売している。

### (5) 問題点

Pim-face 事件判決の争点のうち、本稿の目的との関係で主として問題となる点は、以下の2つである。

#### ① 著作権侵害の成否

② 被告製品は原告製品の形態を模倣したものであるかどうか

## 2. 判旨

Pim-face 事件判決は、上記の問題点について以下のとおり判示した。

### (1) 著作権侵害の成否

同判決は、まず、前提として以下のように述べる。

「著作物の複製又は翻案が認められるためには、原告製品の表現上の創作性を有する部分が被告製品と実質的に同一であるか又は被告製品から原告製品の表現上の創作性を有する部分の表現上の本質的な特徴を直接感得することができなければならないと解される。弁論の全趣旨によると、原告製品は、PIMソフトといわれるものの一種であり、その基本的な機能は、個人のスケジュール管理、アドレス帳及び日記の3つに集約されるものと認められる。しかし、個人のスケジュール管理、アドレス帳、日記といったものについては、

それぞれその機能に由来する必然的な制約が存在するものであるし、また、コンピュータの利用が行われるようになる前から、紙製の手帳、アドレス帳、日記帳といったものが存在していたのであるから、このような紙製の手帳等に用いられている書式や構成は、原告製品よりはるか前から既に知られていたものである。さらに、証拠（乙1）と弁論の全趣旨によると、他に多くのPIMソフトが存在するものと認められるから、これらのPIMソフトにおいて知られているありふれた書式や構成というものが存在すると考えられる。そうすると、原告製品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、各表示画面の選択・配列などの点において、作成者の知的活動が介在し、作成者の個性が創作的に表現される余地があるが、作成者の思想・感情を創作的に表現する範囲は、上記の理由により限定されているものというべきであるから、被告製品が原告製品の複製又は翻案であるかどうかを判断するに当たっては、以上のような点を十分考慮する必要があるものというべきである」

次に、同判決は、原告製品と被告製品との対比を行うに際し、以下のとおり述べる。

「証拠（甲7, 10, 14ないし18, 甲19の1ないし3, 検甲1, 検乙3）と弁論の全趣旨に基づき、原告製品と被告製品1について、個々の表示画面及び画面の選択・配列を対比して、両者の間の共通点を抽出し、これらの共通点が創作性を有するものであって、被告製品1が原告製品の表現上の創作性を有する部分と実質的に同一であるか又は被告製品から原告製品の表現上の創作性を有する部分の表現上の本質的な特徴を直接感得することができるかどうか、すなわち、複製又は翻案であるかどうかを、以下、検討する」

続いて、同判決は、週表示画面、アドレス帳画面及び製品全体につき、原告製品と被告製品とを詳細に対比した上で、被告製品の表示画面は、原告製品の週表示画面を複製又は翻案したものという事はできないと判断している。

## （2）形態模倣の有無

同判決は、形態模倣の判断基準について、以下のよう述べる。

「不正競争防止法2条1項3号にいう不正競争行為に当たるためには、被告製品と原告製品の形態が同一

又は実質的に同一であることを要する。そして、形態が同一又は実質的に同一であるかどうかを判断するに当たっては、当該商品と同種の商品が通常有する形態を除外した上、製品全体を比較して判断すべきであるということが出来る」

続いて、同判決は、原告製品と被告製品との詳細な対比を行い、被告製品は原告製品の模倣とはいえないとする。

## 第3 検討

### 1. 著作権侵害について

#### （1）著作物性

Pim-face 事件判決においては、当事者の主張を見る限り、原告製品の著作物性が争点となっていたはずであるが、裁判所はこの点について判断していない。

一般に、機能性著作物の場合、その著作物性（著作権法2条1項1号）が議論になることが多く、Pim-face 事件判決と同様に、ビジネスソフトウェアの表示画面の著作物性が問題となった「積算くん事件判決」<sup>(1)</sup>及び「サイボウズ事件判決」<sup>(2)</sup>では、裁判所はその著作物性について判断している（いずれも肯定）。

機能性著作物は、その表現内容は技術的・実用的なものであるが、表現自体に選択の余地がある限り、その表現自体が知的・文化的精神活動の所産であるといえる<sup>(3)</sup>から、著作物性を肯定することができる。もっとも、後記(3)のとおり、複製・翻案の該当性の判断と独立して著作物性を論じる必要は原則としてない<sup>(4)</sup>から、Pim-face 事件判決の手法は思考経済の観点から妥当である。

#### （2）複製・翻案の意義

Pim-face 事件判決は、複製・翻案の意義について、「原告製品の表現上の創作性を有する部分が被告製品と実質的に同一であるか」（複製）又は「被告製品から原告製品の表現上の創作性を有する部分の表現上の本質的な特徴を直接感得することができるか否か（翻案）」という基準を採用している。

ここで、「表現」の意味につき、どこまで抽象化できるのかという問題がある。

この点、テーマの選択及びそのテーマを表現するためのストーリー展開・人物設定などが、語句・文体の選択などに劣らず重要となる小説等においては、具体的な文章表現のみならず、テーマ、基本的なストー

リー、ストーリー展開、人物の描き方なども、著作権法上保護される「表現」とであるとされる<sup>(5)</sup>。また、プログラムについては、具体的なコードのみならず、アイデアとの境界線上にある表現（詳細なフローチャートなど）が著作権法上保護される「表現」とされる余地がある<sup>(6)</sup>。

これに対し、Pim-face 事件判決は、具体的な画面表示が著作権法上保護される「表現」であり、それよりも抽象化されたレベルの表現を想定していない<sup>(7)</sup>。思うに、著作権法が表現とアイデアを区別して「表現」のみを保護の対象としていることに照らせば、著作権法上保護される「表現」は、その著作物に具現される最も具体的なレベルの形象をいうものと解すべきである。従って、小説においては具体的な文章表現が、プログラムにおいては具体的なコードが、ソフトウェアの画面においては具体的な画面表示が、それぞれ「表現」であり、それよりも抽象化された「表現」は想定すべきではない。

次に、ある「表現」について、その創作性並びに実質的同一性及び本質的特徴の直接感得性の有無をどのような手法により判断するかという問題であるが、これは項を改めて検討する。

### (3) 判断手法

上記の点については、以下の二つの手法を想定することができる。

① 原告製品のうち、表現上の創作性のある部分を特定した上で、当該部分と被告製品の対応する部分との対比を行い、実質的同一性及び本質的特徴の直接感得性の有無を判断する手法（以下「二段階テスト」という）

② 原告製品に係る表現と被告製品に係る表現との対比を行い、共通する部分を抽出した上で、当該部分について創作性の有無を考慮し、実質的同一性及び本質的特徴の直接感得性の有無を判断する手法（以下「濾過テスト」という）

この二つの手法は、論理的には同一であり、得られる結論は同じになるはずであるが、Pim-face 事件判決は、②（濾過テスト）の手法を採用しており、積算くん事件判決及びサイボウズ事件判決も同様である<sup>(8)</sup>。その理由は、共通部分の抽出は、創作性の有無の判断に比べて容易であることなどに求められると思われる<sup>(9)</sup>。

また、濾過テストにより実質的同一性及び本質的特

徴の直接感得性の有無、すなわち、複製・翻案の有無を判断する限り、その判断に先立って原告製品の著作物性を検討する必要はない。なぜなら、同テストにより複製・翻案の有無が否定される場合には、原告の請求は棄却されるのであるから、原告製品の著作物性を判断する必要はないし、他方、同テストにより複製・翻案の有無が肯定される場合には、原告製品に表現上の創作性がある部分が存在することを意味するからである。

### (4) 濾過テストの具体的適用方法

以下、原告製品と被告製品 1 の週表示画面についての判断を例にとり、濾過テストの具体的適用方法について検討する。

まず、Pim-face 事件判決は、共通点として、以下の 9 点を指摘する。

① 画面の左側半分全体に、週の 7 日間を順番に縦に表示していること

② 1 週間の表示においては、日付と曜日の右横に各日の大まかなスケジュールが表示される窓が配されていること

③ 1 週間の表示における日付と曜日は、略正方形のボックス内に表示されており、日付が大きく上に、曜日が英語の略語表記で下に小さく配され、このボックスには影が付され、ボックスが浮いて見えるようになっていること

④ 1 週間の表示における大まかなスケジュールの表示部分が横長の長方形の形状とされていること

⑤ 1 週間の表示の左側上下には、週を移行するための上向き、下向きのボタンがそれぞれ設けられていること

⑥ 画面の右側下部には、特定日のスケジュール又はダイアリーを表示する窓部分があり、その上にスケジュールとダイアリーの切替えを行うボタンが設けられていて、切り替えるようになっていること

⑦ スケジュール／ダイアリー表示窓の右上にはインプットボタンがあり、スケジュール画面でこのボタンを押すと、スケジュール入力画面が別画面として表示され、そこで入力すると、1 週間の表示の部分と特定日のスケジュールの部分の双方に表示されること

⑧ 画面の右上には、スケジュール／ダイアリー表示窓で表示の対象となっている日が、1 週間の表示部

分と同様なボックス内に表示されており、スケジュール／ダイアリー表示窓で表示の対象となっている日は、1週間の表示の日付をクリックすることによって変わること

⑨ 週移行ボタン、1週間表示の各日付ボタン、スケジュール又はダイアリーの切替えボタン、インプットボタンを押したときに効果音を発すること

同判決は、これらの共通点について、

「①、②、③のうち1週間の表示における日付と曜日は、日付が大きく上に、曜日が英語の略語表記で下に小さく配されていること、④、⑥のうち画面の右側下部に特定日のスケジュール又はダイアリーを表示する窓部分があることは、従来からよく知られているありふれた書式であるということが出来るから、これらの共通点があるとしても、複製又は翻案が基礎づけられるものではない。……上記⑤については、このボタンは、ソフトウェアの機能上必要なものであって、これが設けられていること自体は、複製又は翻案を基礎づけるものではないし、その位置は、共通しているが、ボタンの形状は明らかに異なっている上、原告製品の場合、上向き下向きのボタンの間に、表示している部分の西暦が数字で月が数字及び英語で表記されているのに対し、被告製品1の場合はこのような表記がない代わりに中央に「今日」に移行する正方形のボタンが配されている点で異なっている。上記⑥のうち、スケジュールとダイアリーを1つの窓で切り替えるようにしていること自体は、アイデアであるし、ボタンの位置は、共通している部分があるが、ボタンの形状は明らかに異なっている。……」(下線付加)

と述べた上で、原告製品と被告製品1の週表示画面との相違点を多数指摘し、結論として、「被告製品1の週表示画面は、原告製品の週表示画面を複製又は翻案したものということとはできない」と判示した。

すなわち、同判決は、9つの共通点について、概ね、以下の3点を指摘し、複製・翻案を基礎付けるものではないとしている。

- ① ありふれた書式であること
- ② 機能上必要又は当然であること
- ③ アイデアであること

まず、複製・翻案を基礎付けるのは、あくまで表現

であってアイデアではない<sup>(10)</sup>から、「アイデア」にすぎない共通点は、複製・翻案を基礎付けるものではない。しかし、そもそもアイデアは表現ではないのであるから、共通点として抽出すべきではなかった<sup>(11)</sup>といえる。

次に、「ありふれた書式」であるならば、創造性はないから、「ありふれた書式」にすぎない共通点は、複製・翻案を基礎付けるものではない。

また、創造性とは、あくまで、表現独自の創造性というものであるから、「機能上必要又は当然」である表現は、それ独自の創造性を有するとはいえない。この点については、機能に独創性がある場合、表現も新規なものになってしまうため、一見すると、表現に創造性があるかのような錯覚に陥りがちであることを指摘しておきたい。著作権上問題とすべきなのは、機能の独創性でも表現の新規性でもなく、表現独自の創造性なのである。

## 2. 不正競争防止法違反について

### (1) 著作権法と不正競争防止法の関係

著作権法の保護が及ばない(又は及ぼすべきではない)場面において、不正競争防止法が機能する場合がある。この意味において、不正競争防止法は、著作権法を補完するものであるといわれることがある。

以下では、機能性著作物において、不正競争防止法2条1項3号(形態模倣の禁止)が著作権法を補完するものとして機能し得るか、機能するとして、それはどのような場面かについて検討したい。

### (2) 不正競争防止法2条1項3号における模倣の意義

不正競争防止法2条1項3号における「模倣」は、主観的要件としての模倣の意図と客観的要件としての形態の同一性又は実質的同一性とに区別される。模倣の意図とは、「当該他人の商品形態を知り、これと形態が同一であるか実質的に同一といえる程度に酷似した形態の商品と客観的に評価される形態の商品を作り出すことを認識していること」<sup>(12)</sup>をいい、形態の同一性とは、「他人の商品と作り出された商品を対比して観察した場合に、形態が同一であるか実質的に同一といえる程度に酷似していること」をいい、「作り出された商品の形態が既に存在する他人の商品の形態と相違するところがあっても、その相違でわずかな改変に基づくものであって、酷似しているものと評価できる

ような場合には、実質的に同一の形態であるというべきであるが、当該改変の着想の難易、改変の内容・程度、改変による形態的効果等を総合的に判断して、当該改変によって相応の形態上の特徴がもたらされ、既に存在する他人の商品の形態と酷似しているものと評価できないような場合には、実質的に同一の形態とはいえない<sup>(13)</sup>とされる。そして、形態の同一性又は実質的同一性が立証されれば、模倣の意図は事実上推定される。

この点、Pim-face 事件判決も、「不正競争防止法 2 条 1 項 3 号にいう不正競争行為に当たるためには、被告製品と原告製品の形態が同一又は実質的に同一であることを要する」と判示している。

### (3) 判断手法

裁判例の多くは、原告商品の形態上の特徴的な点を確定した上で、原告製品の形態と被告商品の形態とを対比して、その実質的同一性を判断していると思われる。ここで、形態上の特徴的な点には、ありふれた形状等及び機能上必要又は当然の形状等は含まれないと解される。

この点、Pim-face 事件判決も、「形態が同一又は実質的に同一であるかどうかを判断するに当たっては、当該商品と同種の商品が通常有する形態を除外した上、製品全体を比較して判断すべきであるということが出来る」と判示している。

### (4) 請求権者

本号に基づく請求をなし得る者（請求権者）は、著作権侵害を主張する場合と異なり、商品形態の創作者ではなく、商品を開発して市場に置いた者（以下「開発者」）であると解されている。

### (5) 機能性著作物と不正競争防止法 2 条 1 項 3 号

複製・翻案の概念が形態の同一性又は実質的同一性よりも広いものであることは、その定義上明らかであり、また、依拠の要件が充足する場合、模倣の意図の要件が充足することも明白である。

したがって、商品形態の著作物性が肯定される限り、商品形態の模倣行為は著作権法により規制されることになるから、創作者と開発者とが同一（又は同一歩調をとる）であることを前提とすると、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の機能する場面はないことになる<sup>(14)</sup>。これに対して、商品形態の著作物性が否定される場合には、商品形態の模倣行為は著作権法により規制されな

いことになるから、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号が機能することになる。

商品形態も個人の精神的・文化的活動の所産であり、思想又は感情の表現であるから、商品形態の著作物性が肯定されないケースとしては、(a)「創作性」が否定される場合と (b)「創作的な表現」であるにもかかわらず特別の理由により「著作物性」が否定される場合の 2 つしかない。

第 1 のケースとしては、他人の創作したモデルを利用して自らの費用で商品を開発したような場合が考えられる。この場合、原告は当該「表現」の創作者でないから、原則として著作権法上の保護は受けられない。他方、原告が自ら費用を投下して商品を開発した以上、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の保護を受けることができる。

第 2 のケースとしては、商品が応用美術又は書体である場合が想定できる。応用美術の場合には、意匠権制度の存在意義を無意味としないことなどを理由として、純粋美術と同視できる場合を除き、著作物性を否定する裁判例が多い<sup>(15)</sup>。他方、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号による保護は、期間が販売開始から 3 年であり意匠権の保護期間よりもはるかに短いこともあり、応用美術であることを理由として、その保護が否定されることはない。したがって、かかる裁判例を前提とする限り、商品が応用美術である場合には、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号は著作権法を補完するものとして機能する。

また、書体については、それが、思想又は感情を文書により表現するための不可欠の媒体である文字の形態であり、これに著作権を認めると、かかる書体を利用して印刷された言語の著作物を複製する場合、言語の著作物の著作者のみならず、書体の著作者の許諾をも必要となってしまうことなどから、「従来の印刷用書体に比して顕著な特徴を有するといった独創性を備えることが必要であり、かつ、それ自体が美術鑑賞の対象となり得る美的特性を備えている<sup>(16)</sup>」場合を除き、著作物性を否定すべきである。他方、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号については、かかる書体を利用して印刷された言語の著作物の複製自体には同号の規制は及ばないこと、善意無重過失の譲受人の保護規定があること<sup>(17)</sup>などから、書体であることを理由として、同号の保護が否定されることはないと解すべきである<sup>(18)</sup>。

したがって、商品が書体である場合には、不正競争防止法2条1項3号は著作権法を補完するものとして機能する。

### 3. 結論

以上の検討をまとめると以下のとおりである。

(1) 機能性著作物は、その表現内容は技術的・実用的なものであるが、表現自体に選択の余地がある限り、その表現自体が知的・文化的精神活動の所産であるといえるから、著作物性を肯定することができる。

(2) 機能性著作物における著作権（複製権・翻案権）侵害の判断基準・判断手法としては、原告製品に係る表現と被告製品に係る表現との対比を行い、共通する部分を抽出した上で、当該部分について創作性の有無を考慮し、実質的同一性及び本質的特徴の直接感得性の有無を判断する手法（「濾過テスト」）を採用すべきである。

(3) 機能性著作物に関する著作権法による規制と不正競争防止法2条1項3号（形態模倣の禁止）による規制との関係については、商品形態の著作物性が肯定される限り、商品形態の模倣行為は著作権法により規制されることになるから、創作者と開発者とが同一（又は同一歩調をとる）であることを前提とすると、不正競争防止法2条1項3号の機能する場面はないことになる。これに対して、商品形態の著作物性が否定される場合には、商品形態の模倣行為は著作権法により規制されないことになるから、不正競争防止法2条1項3号が機能することになる。

#### 注

- (1) 大阪地裁平成12年3月30日判決（平成10年（ワ）13557号）
- (2) 東京地裁平成14年9月5日判決（平成13年（ワ）16440号）
- (3) 積算くん事件判決参照。
- (4) 例外は、商品が応用美術と書体の場合である（後記2（4）参照）
- (5) 東京地裁平成10年6月29日（平成8年（ワ）10218号：「地獄のタクシー事件判決」）
- (6) Computer Associates International, Inc v. Altai, Inc., 982 F.2d 693 (2d Cir.1992)。但し、現実には、具体的なコード以前の詳細なフローチャートのレベルで対比を行うことに実益があるケースはほとんどないように思われる。なぜなら、詳細はフローチャートが同一又は類似であれば、具体的なコードも同一又は類似となる場合が多いと思われるからである。

(7) 積算くん事件判決、サイボウズ事件判決も同様。

(8) なお、サイボウズ事件は、著作権侵害の有無に対する判断の概説の部分で、「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。」（下線付加）と判示したが、具体的な判断の場面では、「いわゆるデッドコピーないしそれに準ずるようなもの」か否かという形で検討はなされておらず、直截に、「原告ソフトと被告ソフトについて、個々の画面表示及び画面の選択・配列を対比して、両者の間の共通点を抽出し、これらの共通点が創作的要素を有するものであって、原告ソフトにおける創作的表現ないし創作的特徴を感得させるものかどうか」が検討されている。

(9) 田村善之「著作権法概説」は、二段階テストの方が初学者に分かりやすいものの、「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」（同48頁）とする。

(10) 最高裁平成13年6月28日判決（平成11年（受）922号：江差追分事件）

(11) 後注（15）参照

(12) 東京高裁平成10年2月26日判決（平成8（ネ）6162号：ドラゴンソード事件控訴審判決）

(13) 前注（12）

(14) この点、泉克幸助教授は、サイボウズ事件の評釈において、「本件裁判所の判断は著作権法の解釈としては妥当なものだったと思われる」としつつ、「法の趣旨や保護期間の点で、場合によっては不競法二条一項三号（商品形態の模倣禁止）による解決が可能かつ適切な場合もありうるように思われる」とされるが（サイバー法判例解説「サイボウズ差止請求事件」51頁）、本稿の立場からは疑問である。

(15) 神戸地裁姫路支部昭和54年7月9日判決（昭和49年（ワ）第291号）など。もっとも、意匠法と著作権法とはその要件を異にするのであるから、応用美術について著作権法上の保護を与えても、意匠法の存在意義が無意味となることはないと思われる。したがって、応用美術について原則として著作物性を否定することは、妥当ではない。

(16) 最高裁平成12年9月7日判決（平成10年（受）332号）

(17) 不正競争防止法12条1項5号。したがって、書体の製造・販売を規制しても、著作物の公正な利用の妨げになるとは必ずしもいえない。

(18) 東京高裁平成5年12月24日決定（平成5年（ラ）第594号）

（原稿受領 2004.9.16）