

SLN No. 99 2003. 1. 31

グループウェアの表示画面の著作権侵害はデッドコピー等に限定

ーサイボウズ事件 東京地裁平成14年9月5日判決ー

I はじめに

ソフトウェアプログラムの表示画面が著作権で保護されるかについては、かねてより米国のロータス事件等で議論されてきた。本判決は、グループウェアの表示画面に関して「要求される機能や利用者の利便性から創作的に表現される表現の範囲は限定的なものとならざるを得ない。いわゆる侵害は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。」との基本的な認識に立ち、原告ソフトと被告ソフトの表示画面を比較し、個々の表示画面について共通する点は機能に伴う当然の構成か、ありふれた構成であることから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することはできないと判断した。

また、原告ソフトに関して相互に牽連関係（リンク）にある各表示画面の集合体としての全画面を一つの著作物と見た場合についても、被告ソフトには原告ソフトにはないいくつかのアプリケーションを備え少なからぬ数の表示画面が付加され、これに対応する牽連関係（リンク）も存在していること、共通する表示画面とその牽連関係（配列）に創作性を認めることはできないことから、被告ソフトにおける表示画面の選択・配列をもって、原告ソフトの複製ないし翻案をいうことはできないと判断した。

なお、本判決では、原告ソフトにおける「個々の表示画面」並びに「表示画面の選択及び牽連関係（配列）」の著作物性について、「著作物と（著作物性を）認めることができるかどうかはともかくとして、」と述べるに留まり、原告ソフトの上記要素に関して積極的に著作物と認定していないことにも留意すべきと考えられる。

II 事案の概要

1. 原告及び原告ソフト

SOFTIC

© 2003 (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。

原告サイボウズ株式会社は、コンピュータソフトウェアの開発、販売、保守等を業とする株式会社であり、平成9年10月にグループウェア「サイボウズ office1.0」の販売を開始して以来、平成10年8月に「サイボウズ office2.0」（原告ソフト）を販売するなど、サイボウズオフィスのバージョンアップを繰り返してきた。本件提訴時点における最新バージョンは「サイボウズ office4.0」である。

サイボウズオフィスは、「グループウェア」（会社や部署などのグループによる作業を効率化するために、ユーザー間のコミュニケーションや情報の共有を行えるようにするソフトウェアのことであり、いわば「皆で使えるシステム手帳」とでもいべきもの）と呼ばれるコンピュータソフトウェアである。

サイボウズオフィスは、グループウェアのなかでも「ウェブ・グループウェア」と呼ばれるカテゴリーに属し、LAN（イントラネット）ないし WAN（インターネット）上に存在するウェブサーバーにプログラム本体を設置し、隔離されたユーザーのパソコンには専用のプログラムをインストールすることなしに、ブラウザ（OS に標準添付されている「マイクロソフト・インターネットエクスプローラ」や「ネットスケープ・ナビゲータ」等のウェブ画面表示ソフト）上に表示される画面を利用して操作できるものである。サイボウズオフィスは、「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」「プロジェクト管理」「電子会議室」の機能を備えたいわゆる「アプリケーション」の集合体である。

原告は、原告ソフトを自社のホームページからダウンロード可能な状態にしており、ユーザーは、原告のホームページにアクセスして原告ソフトをダウンロードし、60日間の試用期間内に原告ホームページに契約の申し込みを行い、原告から登録キーを発行してもらうことで継続使用が可能になるという方式により、原告ソフトを頒布し、使用許諾している。

2. 被告及び被告ソフト

被告株式会社ネオジャパンは、コンピュータソフトウェアの開発、販売等を業とする株式会社であり、平成11年1月に、原告ソフトと同種のウェブ・グループウェアである「i office 2000 バージョン 1.0」の販売を開始して以来、平成12年にはアイオフィス 2.43 を、平成13年1月にはアイオフィス 3.0（商品名「i office V3」）を販売するなど、アイオフィス・シリーズのバージョンアップを繰り返してきた（なお、本訴提起時である平成13年8月現在における最新バージョンは、「アイオフィス 4.0」である。）。

被告は、サイボウズオフィスシリーズと同様の方法により、ユーザーに対して、アイオフィス・シリーズを頒布し、使用許諾しているが、インターネット上からソフトウェアをダウンロードさせるだけでなく、フロッピーディスク、CD-ROM、ハード・ディスク等の記憶媒体に収録した上で、これをユーザーに頒布する方法も採っている。

3. 被告による原告ソフトの参照等

被告は、上記アイオフィス・シリーズの最初の商品であるアイオフィス 1.0 を製作・販売するに際し、先行商品であるサイボウズオフィス 2.0 の機能及び画面表示等を参照

した。被告は、その上でアイオフィス 1.0 を作成し、平成 11 年 1 月 28 日から販売等を開始した。

その直後の平成 11 年 2 月 1 日、原告は、被告に対し、アイオフィス 1.0 の製造・販売等はサイボウズオフィスの複製権の侵害にあたる旨メールで警告し、若干のやり取りを経て、同年 2 月 6 日、被告は、サイボウズオフィスのコピー製品をホームページから削除する旨メールで回答した。そして、上記バージョン 1.0 を削除してから約 2 週間後に、アイオフィス 2.0 の販売等を開始した。

4. 原告の本訴提起

(1) 原告は、「原告ソフト」は、①各表示画面の集合体としての全画面も全体として一つの著作物であることに加えて、②個々の表示画面がそれぞれ著作物であると主張して、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」という。)及び同目録 2 記載の「同バージョン 3.0」(以下「アイオフィス 3.0」といい、「アイオフィス 2.43」と併せて「被告ソフト」ということがある。)は、原告ソフト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た上で、使用許諾している行為は、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(複製権・翻案権、頒布権、上映権及び公衆送信権)を侵害する行為に該当すると主張して、著作権法に基づき、差止、損害賠償等を請求して、東京地裁に提訴した。

(2) また、原告は、この訴えにおいて、原告ソフトの表示画面が、商品形態として不正競争防止法 2 条 1 項 1 号にいう「商品等表示として需要者の間に広く認識されているもの」(周知商品等表示)に該当すると主張して、被告ソフトの表示画面もまた商品等表示として機能するところ、原告ソフトの商品等表示画面と類似するから、被告の行為は同号所定の不正競争行為に該当するとして、同法の規定に基づき、差止、損害賠償等も請求している。

(3) さらに、原告は、この訴えにおいて仮に被告ソフトの頒布等が被告ソフトの前記著作権を侵害せず、不正競争行為にも該当しないとしても、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)に該当すると主張して損害賠償を請求をしている。

5. 仮処分(東京地裁平成 13 年 6 月 13 日決定)

本訴の判決に先立ち、原告は原告ソフトの著作権に基づき、被告ソフト「アイオフィス 2.43」及び「アイオフィス 3.0」の送信、頒布の差止を求める仮処分申請を東京地裁に行った。裁判所は原告ソフトについて一定の創作性を認めることができ、著作権法上の保護対象となるとの判断に基づき、原告ソフトと被告ソフトを比較検討し、「アイオフィス 2.43」については著作権侵害を認め差止の決定を行った。しかし、「アイオフィス 3.0」については「債権者ソフト(原告ソフトのこと)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感・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。」として著作権侵害を認めなかった。

Ⅲ 東京地裁判決

1. ビジネスソフトウェアにおける表示画面及びその組合せの著作物性等（なお、下線は報告者によるもの）

（1）「ソフトウェアにおける表示画面は、これを見る利用者に、画面全体を一体のものとして認識されるものであるから、それが「思想又は感情を創作的に表現したもの」として著作物に該当するかどうかは、画面全体を基準として判断すべきものである。」

（2）「他社ソフトの表示画面がその複製ないし翻案に当たるかどうかを判断するに当たっては、原告ソフトの各表示画面における画面全体としての創作的特徴が他社ソフトの対応する表示画面においても共通して存在し、他社ソフトの表示画面から原告ソフトの表示画面の創作的な特徴が直接感得できるかどうかを判断すべきものである。そして、この場合、原告ソフトの表示画面の特徴的構成の一部が他社ソフトの表示画面においても共通して見られる場合であっても、①共通する当該一部分のみでは画面全体としての創作的特徴を基礎付けるには足りないときや、あるいは、②他社ソフトの表示画面に原告ソフトにない構成部分が新たに付加されていることにより、表示画面の全体的構成を異にすることとなり、これを見る者が表示画面全体から受ける印象を異にすることとなったときは、他社ソフトの表示画面から原告ソフトの表示画面全体としての創作的特徴を直接感得することができないから、他社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。」

（3）「一定の画面から他の画面への転換が、特定の思想に基づいて秩序付けられている場合において、当該表示画面の選択と配列、すなわち牽連関係の対象となる表示画面の選択と当該表示画面相互間における牽連関係に創作性が存在する場合には、そのような表示画面の選択と組合せ（配列）自体も、著作物として著作権法による保護の対象となり得るものと解される。」

（4）「個々の表示画面自体に著作物性が認められるかどうかにかかわらず、表示画面の選択又は組合せ（配列）に創作性が認められれば、著作物性を認めることができるというべきである。そして、編集物における素材の選択・配列の創作性が著作者により1個のまとまりのある編集物として表現されている集合体を対象として判断されることに照らせば（著作権法12条1項）、このような表示画面の選択と相互間の組合せ（配列）は、牽連関係にある表示画面全部を基準として、選択・配列の創作性の有無を検討すべきものである。」

(5)「本件において、原告ソフトは、「グループウェア」と呼ばれるソフトウェアであって、複数のアプリケーションの機能を備えたものである。この点からすれば、原告ソフトにおける表示画面の選択とその相互の牽連関係（組合せ）に創作性が認められるかどうかは、原告ソフトウェア全体を構成する表示画面全部、又は一定の機能を有する特定のアプリケーションを構成する表示画面全部を基準として判断されるべきものである。」

(6)「原告ソフトの一部の表示画面が他社ソフトに存在しないときには、当該表示画面の欠如が原告ソフトにおける表示画面の選択・組合せの創作的特徴に影響しない特段の事情のない限り、他社ソフトを原告ソフトの複製ないし翻案ということはできない。また、他社ソフトにおいて、原告ソフトにない表示画面や、原告ソフトにない牽連関係が新たに付加されているときには、これらの付加が付随的なものであって、原告ソフトと他社ソフトの表示画面の選択・組合せの創作的特徴の共通性に影響しない特段の事情のない限り、他社ソフトを原告ソフトの複製ないし翻案ということはできない。」

2. 著作権侵害の有無に対する判断

(1) ビジネスソフトウェアの「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。」

(2)「原告ソフトの表示画面については、・・・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。」

「仮に、他社ソフトの表示画面に、原告ソフトの表示画面において認められる創作的要素のうちの一部が共通して認められるとしても、原告ソフトにおける他の創作的要素が他社ソフトの表示画面に存在しない場合や、原告ソフトに存在しない新たな要素が他社ソフトの表示画面に存在するような場合には、表示画面全体としては、他社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を直接感得することができないという事態も、十分に考えられるところである。

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。」

(3)「上述のように、ビジネスソフトウェアにおいては、ディスプレイ上に表れる表示画面は、常に一定ではなく、利用者の操作により異なる表示画面に転換するものであるところ、このような一定の画面から他の画面への転換に関して、表示画面の選択と表示画面相互間における牽連関係に創作性が存在する場合には、そのような表示画面の選択と組合せ（配列）自体も、著作物として著作権法による保護の対象となり得るものと解される。

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. 原告ソフトと被告ソフトの対比検討

裁判所は、「原告ソフトの各表示画面及び相互に牽連関係にある表示画面の集合体を著作物と認めることができるかどうかはさておき、…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を、以下、検討する。」として共通点のある以下の項目の対比検討を行い、「特に創作性が認められるような表現方法ではない。」「ソフトウェアとしての機能に由来するもの」、「被告ソフトに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。」などを理由に何れについても「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はできない。」とした。

①表示画面の対比

- (ア)ソフトウェア全体のトップページ
- (イ)「スケジュール」におけるグループ週間表示
- (ウ)「スケジュール」における個人月間表示
- (エ)「スケジュール」におけるグループの日表示
- (オ)「スケジュール」におけるスケジュール入力画面
- (カ)「スケジュール」における設定メニュー画面
- (キ) 祝日の設定画面
- (ク)「行き先案内板」における行き先メニューの設定
- (ケ)「行き先案内板」におけるメモ入力画面
- (コ)「施設予約」における週間予約状況表示
- (サ)「施設予約」における日の予約状況表示
- (シ)「共有アドレス帳」におけるアドレス一覧画面
- (ス)「共有アドレス帳」における新規アドレスの入力画面
- (セ)「共有アドレス帳」における設定メニュー画面
- (ソ)共通設定メニュー

②表示画面の選択・配列

「被告ソフトは、原告ソフトにないアプリケーションをも備えているものであって、それらのアプリケーションが付け加えられている結果、当該アプリケーションに属する表示画面との間での牽連関係をも含んでいる。すなわち、アイオフィス 2.43 の場合を例にあげると、原告ソフトにないアプリケーションとして、「WebMail」「タイムカード」「ワークフロー」「回覧板」「文書管理」「アクションリスト」「お弁当予約」が付加されている。これをソフトウェア全体のトップページとの牽連関係で見ると、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のトップページ画面へのリンク及びこれらの各アプリケーションのトップページ画面からその下の階層に設けられている画面へのリンクは、いずれも原告ソフトには存在しないものである。」

「原告ソフトと被告ソフトに共通して存在する個別のアプリケーションに属する表示画面を比較した場合にも、被告ソフトは原告ソフトに存在しない表示画面を少なからず含んでいる上、原告ソフトと共通する表示画面相互の間においても、原告ソフトにはない牽連関係（リンク）が設けられている。」

「このように、被告ソフトにおいては、原告ソフトにないアプリケーションを備えていることから、それらのアプリケーションに属する表示画面が付加されており、これら付加された表示画面との牽連関係（リンク）も付加されている。また、個別のアプリケーションについても、原告ソフトにはない表示画面相互間における牽連関係（リンク）が設けられているなどの相違が存在する。これらの点に照らせば、被告ソフトにおける表示画面の選択・配列は、ソフトウェア全体においても、個別のアプリケーションにおいても、原告ソフトにおける表示画面の選択・配列とは、異なるものというべきであって、この点において既に、被告ソフトの表示画面の選択・配列が原告ソフトのその複製ないし翻案であるという原告の主張は、理由がない。」

「さらに加えて、以下に述べるとおり、原告ソフトのソフトウェア全体又は個別のアプリケーションにおいて原告が著作物性あるものと主張する表示画面の選択・配列については、いずれも著作物性を認めることができないので、いずれにしても、被告ソフトの表示画面の選択・配列が原告ソフトのその複製ないし翻案であるという原告の主張は、理由がない。」

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、①スケジュール、②行き先案内板、③掲示板、④施設予約、⑤共有アドレス帳、⑥ToDo リストの各アプリケーション及び⑦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。）がある。

しかし、「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。」また、トップページからリンクする一段階下の階層およびさらに一段階下の階層において各画面が同様に配置されている点が共通であるとの点は「特段珍しくないこと」、「当然あり得る選択、配列」として「上記の共通点があるからといって、表示画面の選択・配列の創作的特徴が共通すると認めることはできない。」とした。

また、「一画面一機能を原則とし、トップページを頂点にした2階層程度までの浅い階層構造を設けること自体はアイデアにすぎず、画面の階層化を2層程度の浅いものとした点についても、操作の簡便性・迅速性の観点で浅い階層構造がすぐれていることは、ウィンドウズOS等におけるファイル構築上の常識であり、各種ソフトウェアにおいて多用されていることであって、その点を探り上げて創作性ある配列ということはできない。」

4. 小括

以上のとおり、原告ソフトの表示画面については、個々の表示画面をもって、創作性を有する思想・感情の表現として、著作物に該当すると認めることができるかどうかは検討すべき点があるが、その点をひとまずおくとともに、原告ソフトの表示画面と被告ソフトの対応する表示画面との間で共通する点は、いずれもソフトウェアの機能に伴う当然の構成か、あるいは従前の掲示板、システム手帳等や同種のソフトウェアにおいて見られるありふれた構成であり、両者の間にはソフトウェアの機能ないし利用者による操作の便宜等の観点からの発想の共通性を認め得る点はあるにしても、そこに見られる共通点から表現上の創作的特徴が共通することを認めることはできない。したがって、原告ソフトにおける個々の表示画面をそれぞれ著作物と認めることができるかどうかはともかく、いずれにしても、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に当たるということはできない。

また、原告は、原告ソフトにおける個々の表示画面のみならず、相互に牽連関係にあ

る各表示画面の集合体としての全画面も全体として一つの著作物であると主張しているが、被告ソフトは、原告ソフトにないいくつかのアプリケーションを備えているほか、原告ソフトのアプリケーションに対応するアプリケーションを見ても、少なからぬ数の表示画面が付加され、これに対応する牽連関係（リンク）も存在するから、この点をもって、既に被告ソフトは、ソフトウェア全体においても、対応する個別のアプリケーションにおいても、原告ソフトと表示画面の選択と配列を異にするというべきである。さらに加えて、原告が指摘する、原告ソフトと被告ソフトとの間で表示画面とその牽連関係（配列）を共通とする部分を検討すると、それらの部分における表示画面の選択・配列に創作性を認めることができない。したがって、原告ソフトの全体又はこれに含まれる個別のアプリケーションに属する表示画面の選択及び牽連関係（配列）に、創作性を認めることができるかどうかはともかくとしても、被告ソフトにおける表示画面の選択・配列をもって、原告ソフトの複製ないし翻案ということはできない。

したがって、原告ソフトの著作権の侵害を理由とする原告の請求は、いずれも理由がない。

5. 不正競争行為の成否に対する判断

原告は、原告ソフトの画面表示は、他社のグループウェア製品と根本的に異なる特徴を備えたものであり、商品形態として、不正競争防止法2条1項1号にいう「商品等表示」に該当すると主張する。

コンピュータソフトウェアの表示画面、例えばトップページ、情報表示画面や入力画面等が他に例を見ない独特の構成であり、そのような表示画面の構成が特定の商品（ソフトウェア）に特有のものとして、需要者の間に広く認識されている場合には、当該表示画面が同号にいう「商品等表示」に該当することも、可能性としては否定することができない。しかしながら、ソフトウェアの表示画面は、通常は、需要者が当該商品を購入して使用する段階になって初めてこれを目にするものであり、また、ソフトウェアの機能に伴う必然的な画面の構成は「商品等表示」となり得ないものと解されるから、そのような事態は、ソフトウェア表示画面における機能に直接関連しない独自性のある構成につき、これを特定の商品（ソフトウェア）に特有のものである旨の大規模な広告宣伝がされたような例外的な場合にのみ、生じ得るものである。

本件における事実関係からは、「サイボウズオフィス」なる名称やそのロゴマークが原告ソフトの商品等表示として周知となっている可能性はないとはいえないものの、原告ソフトの個々の表示画面は、既に検討したとおり、グループウェアとしての機能に伴う構成の域を出ないものであり、また、表示画面自体が需要者の間に広く知られていると証拠上認めることもできない（原告ソフトの解説書が複数の出版社から出版されている程度の事情によっては、その表示画面の構成が「需要者の間に広く認識されている」とは、到底認めることができない。）。以上のとおり、不正競争防止法2条1項1号所定の不正競争行為を理由とする原告の請求は、理由がない。

6. 不法行為の成否に対する判断

本件において、原告は、仮に被告ソフトの製作・販売が原告ソフトの著作権の侵害ないし不正競争行為に該当しないとしても、被告の行為は民法上の一般不法行為責任（同法709条）に該当すると主張する。

しかしながら、一般に、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。したがって、このような特段の事情の認められない本件において、ソフトウェアの表示画面の類似性等を理由とする原告の一般不法行為の主張は、採用することができない。

したがって、民法上の一般不法行為をいう原告の請求も、理由がない。

IV コメント

1. 本件判決は表示画面の組合せ等の著作物性について「表示画面自体に著作物性が認められるかどうかにかかわらず、表示画面の選択又は組合せ（配列）に創作性が認められれば、著作物性を認めることができるというべきである。」として、一般論ではあるが画面表示についてビジュアルな観点からではなく編集物の観点からも著作物性を認めうる可能性を新たに示した。

2. 原告著作物へのアクセス（依拠）があり、原告著作物の創作性のある表現部分と被告作品の表現とが実質的に類似して（内容及び形式をされるに足りるものが複製されて）いれば複製権侵害となる。

ところで、本判決では、上記一般的な原則より複製を認定する基準を厳しくしているように思われる。すなわち本判決は「・・・創作的要素のうちの一部が共通して認められるとしても、・・・他の創作的要素が・・・存在しない場合や、原告ソフトに存在しない新たな要素が・・・存在するような場合には、表示画面全体としては、原告ソフトの表示画面の創作的表現を直接感得することができないという事態も、十分に考えられる・・・要するに、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、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。」と判断した。

一般的な複製認定のアプローチであれば「原告著作物の創作的表現が被告作品に複製されていれば複製侵害である」となるはずであるが、本判決では「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、デッドコピーないしそれに準ずるようなもの限られるというべきである」として複製侵害となる場合を極めて限定している。

この判断の背景にはビジネスソフトウェアの表示画面やその牽連関係（リンク、配列）では、要求される機能や利用者の利便性、従来慣行の継承などの観点からの制約があるので、通常の複製を認定する枠組み複製を認めると、先行して表示画面作成した者に対する保護が強すぎる結果となり、後発者が表示画面を作成するのに制約がありすぎる事となることを配慮したものと考えられる。

3. また、本判決では、原告ソフトにおける「個々の表示画面」並びに「表示画面の選択及び牽連関係（配列）」の著作物性について、「著作物と（著作物性を）認めることができるかどうかはともかくとして、」と述べるにとどまり、積極的に著作物と認定していないことにも留意すべきであろう。詳細に分析しているにもかかわらず、原告ソフトの表示画面及び表示画面の選択及び牽連関係（配列）を著作物として積極的に認めることについて躊躇しているようにも受け取れる。しかし、原告ソフトにおける「個々の表示画面」並びに「表示画面の選択及び牽連関係（配列）」が逆に全て他の模倣であったり、ありふれたものであると言う場合でないときには著作物性自体全てを否定するのは、難しいのではなかろうか。

4. 原告は著作権侵害、不正競争行為による請求に加え、一般不法行為に基づく損害賠償請求も行っていった。その中で本判決は「一般に、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。」との判断を示し、著作権侵害や不正競争行為に該当しない行為は（害意のような特段の事情がない限り）不法行為にならないのが原則であるとの基本的な認識を示した点は注目に値する。

以上