

ロータス対ポーランド事件判決

—またしても、ロータス1-2-3のユーザ・インタフェースを保護—

1. はじめに	1
2. 争点	2
3. 裁判所の判断	3
4. 若干のコメント	11

1. はじめに

言うまでもなくロータス1-2-3は世界的に有名な表計算プログラムのベストセラー、ロングセラーである。ロータス社は1-2-3のユーザ・インタフェースの「ルック・アンド・フィール」が流用されたいわゆる「クローン・プログラム」に関する著作権侵害事件であったペーパーバック事件に続き、主に「フィール」を流用された本件事件においても勝利をおさめた。問題となったポーランド社のプログラムはペーパーバック事件と異なり、ポーランド社固有のもの、固有の旧バージョンのもの、1-2-3互換という3つ

のメニュー・コマンド・ツリーの選択肢を提供しており、1-2-3互換のインタフェースについてもプルダウン・メニューの採用、色、その他視覚的にみると1-2-3と実質的にも異なるもので、1-2-3との類似点をつきつめると、コマンド名とコマンド階層の順序だけであった。

1992年7月11日マサチューセッツ連邦地方裁判所（キートン判事）は、ボーランド社の表計算プログラム「クアトロプロ」について、ロータス1-2-3のメニュー・コマンド、メニュー構造をコピーし、コピーされた要素が機能から分離可能な表現的様相を含んでいる限度でかつそれらがロータス1-2-3に欠くことができない部分としての表現的様相がコピーされた範囲においてロータス1-2-3の著作権を侵害していると判断した。

同連邦地裁キートン判事は1990年6月28日のロータス対ペーパーバック事件（S L N No. 21を参照されたい）で既にロータス1-2-3のユーザ・インタフェースの著作物性を肯定し、ペーパーバック社の著作権侵害を認定していた。しかし、その後最高裁から「額に汗」理論を完全に否定したフェイス判決が出され、また本年6月22日には、第2巡回区がインタフェース・プログラムに関して実質的類似性を見るのに新たなテスト（抽象化、濾過、比較）を示したCA対アルタイ判決（S L N No. 38を参照されたい）が出されるといった著作権法の解釈をめぐる環境の変化が本件判決（しかもペーパーバック事件を担当したのと同じキートン判事の判断）にどのように影響するか注目されていたところであった。ペーパーバック事件の場合と同様、本件もプログラムのコードの侵害ではなく、ユーザ・インタフェース部分の侵害が問題となった。キートン判事は満足する表計算プログラムのメニュー・ツリーは、異なるコマンド名、コマンド構造を使って構成し得るし、コマンド名を変えることによって、異なる何百万ものメニュー・ツリーが可能となるとして、ロータス1-2-3のメニュー・コマンド、メニュー構造のユーザ・インタフェースの著作物性を認め、基本的にはペーパーバック判決と同旨の結論を出した。

なお、裁判所の救済等に関する最終的措置は、陪審によるボーランド社が行った侵害の事実認定をまってから行われることになっている。

2. 争点

ロータス社は「ボーランド社がメニュー・コマンド、メニュー構造、ロングプロンプト、キーストローク・シーケンスを含む1-2-3のユーザ・インタフェースの表現的要素をコピーした。」と主張した。（1-2-3のユーザ・インタフェース全体のコピーの主張もなされたが、裁判所は記録によるとこれは認められないとした。）またロータス社は「メニュー・コマンドとメニュー構造は1-2-3のユーザ・インタフェースの著作物性のある表現的要素であり、それらはマクロ（1-2-3のユーザは長いキーストローク・シーケンスを同等の効果をもつ短いキーストローク・シーケンスに指定することができるが、

これがマクロ言語機能であり、この機能を使って指定した短いキーストローク・シーケンスがマクロである。これによれば複数のコマンドをマクロによって代用することができる。)を構成する著作物性のある表現的様相である。」と主張した。これに対してポーランド社は「①1-2-3のコマンド階層は表示されない一連の機能的関係であり、ポーランド社はコピーしていないし、そもそもコピーできない。(第三者によって書かれた1-2-3リリース2.01についての本を調べ、1-2-3と互換性のあるメニュー・コマンド・ヒエラルキーを構築したにすぎない。）」、「②1-2-3のメニュー・コマンド、メニュー・コマンド階層、キーストローク・シーケンス、マクロ言語は機能的なもので、ことごとく著作物性のないシステムである。」と主張した。

ポーランド社がこれらについての著作物性を否定する根拠としてあげるものは、それらがシステムそのものである点、機能性、効率性、既存のユーザ・マクロとの互換性により制約を受けるという点である。

裁判所の判断の概要は次のとおりである。

3. 裁判所の判断

裁判所は複製の有無、著作物性、実質的類似性の順序で検討を進めていく。最大の争点となったメニュー・コマンド、メニュー・コマンド階層等の著作物性については多くのページをさいている。裁判所は自ら著作物性をテストする基準を提示し、アルタイ判決、ウェラン判決、ベーカー判決、アシュトンテート判決にも触れながら検討を進めていく。

3. 1 複製

コンピュータ・プログラムのアウトプットも著作物の有形媒体への固定の要件を満たすし、メニュー・コマンド階層は1-2-3のアウトプットの一部と言える。また小説におけるプロットと同様、メニュー・コマンド階層が一時にそっくりそのまま(例えばディスプレイ上で表示されるなどで)知覚できないことと固定性の要件は無関係である。従って、メニュー・コマンド階層は著作権保護の対象となる。

また、第三者が独自に創作したメニュー・コマンド階層をコピーしたとしても(当該第三者との関係はさておき一応)、ロータスとの関係では抗弁になり得るが、ポーランド社は1-2-3のメニュー・コマンド階層をコピーする手段としてロータスからコピーした第三者のソース(すなわち本)を用いたのだから抗弁にならない。

よって裁判所は、ポーランド社が議論の余地なく1-2-3のメニュー・コマンドとメニュー・コマンド構造をコピーしたと認定する。

3. 2 著作物性

(1) 機能性、効率性等に関する一般論

「1-2-3のインタフェースが機能的要素を含んでいたり、システムを構成したりす

ることがあっても、分離可能な表現的要素を含んでいる限り、著作物性を認定するのに何の支障もない。メニュー・コマンド階層は、メニュー・コマンド階層の下位要素のいくつかが機能的に記述されていたのを除き、創作当時1つあるいはいくつかの選択的なデザインに限定されてはいなかった。」

「1-2-3のメニュー・コマンド階層が機能的な法則や原理を利用して、あるいはそれが効率性や有効性を最大限にするようにデザインされ配置されていたかは、証拠上の問題である。」また、「表現が限定されているからと言って表現的でなくなるわけではない。」

(2) 著作物性の基準

本件に関して裁判所は、1992年3月20日のメモランダムと命令において著作物性に関する次の基準を提示した。

- ① 著作物性の決定をなすとき、決定者は一般的概念から具体的な概念の度合に則して、代理人が示唆し、あるいは裁判所が考える代替性に焦点をあて、アイデア、システム、プロセス、手続又は方法とその表現とを区別するため、これらアイデア等における公式、概念を選択しなければならない。
- ② 決定者は申立てられているアイデア等の表現が、アイデア等の表現の本質的要素によって限定されているか（あるいはほんのわずかしかない表現方法の一つか）またはむしろアイデア等の各々の表現にとって本質的でないと特定できる表現要素を含んでいるかに焦点をあてなければならない。
- ③ 決定者は全てのこれらアイデア等の表現に必ずしも本質的でない表現的要素を特定して、それらの表現的要素が、一緒に考えあわせると、申立てられている著作権性ある作品の実質的部分かどうかの焦点をあてなければならない。

第2巡回区のCA対アルタイ判決における実質的類似性決定のための抽象化(abstraction)、濾過(filtration)、比較(comparison)テストのうち、最初の二つのテストは著作物性に関するもので、三つ目のテストが類似性に関するものである。本件事件のために私が試験的に採用した著作物性と実質的類似性のテストの結合は、第2巡回区のテストと、方法論においては異なるが実質的には互換性がある。ペーパーバック事件の結果にとっては、本質的な問題ではないインセンティブに基づく理由づけがCA事件において批判されているが、他の点においては、ペーパーバック事件と1992年3月20日の私の理由付けは、CA対アルタイ判決の意見と実質的に矛盾しない。

ボーランド社は第2巡回区のCA対アルタイ判決の意見から「コンピュータ・ソフトウェアの様相が相互稼働しようとしているハードウェアやソフトウェアによって多大の制限を受けるときには、コンピュータ・ソフトウェアの様相は著作権保護

を受け得ない。」という結論を導き出したが、この前提が受け入れられても、この主張は本件に適用されない。

(3) 互換性

ボーランド社はメニュー・コマンド階層はそれがインタフェースをあわせようとするユーザ・マクロの性質によって指図されたものであるから、1-2-3のインタフェースは著作権保護を受けないと主張する。この議論の背後にある暗黙の前提は、メニュー・コマンド階層はマクロに適合するよう設計されていたということ、そしてマクロは既に存在していたということである。そしてCA事件における互換性の議論も、当該プログラムが適合しようとするもの（ハード、ソフトなど）が、既に存在していたことが前提となっている。

しかし本件においてはロータス1-2-3のインタフェース、あるいは少なくともその1つのバージョンが最初に書かれていた。すべてのユーザ・マクロはそこから引き出される。（SOFT i C注-C A事件の議論とは前提が異なる）このようにボーランド社は1-2-3のインタフェースはマクロによって制限されたという事実からみて誤った議論をなした。（SOFT i C注-すなわちユーザ・マクロは1-2-3のメニュー・コマンド、コマンド階層を含むインタフェースから引き出されているのであり、ユーザ・マクロに適合するように1-2-3のインタフェースを作成したわけではないから、ユーザ・マクロを1-2-3のメニュー・コマンド、コマンド構造の著作物性を否定する互換性による外的制約要因ととらえることは出来ないという論理と考えられる。）

1-2-3のユーザにより創作されてきたマクロを読む又解釈することをボーランド社が禁じられているかどうかを決定する必要はないし、決定もしない。1-2-3のマクロを読み、ボーランド社のコマンド階層の採用による解釈、実行、デバグ等が可能となるように、それらをクアトロプログラムのネイティブ・モードにおける使用のために変換するプログラムを、ボーランド社が創作したならば、本件とは異なった事件になったであろう。

(4) 機能性

ボーランド社は、所与のメニューにおいてメニュー・コマンドが異なる文字で始まることを保証する必要性は機能的制的であると主張した。しかし、機能的性格に基づいてとられた表現形態のために著作権保護が除去されることはない。例えば、ロータス社は、Range、Format、Currency（"R"、"F"、"C"）の代わりにScope、Appearance、Money（"S"、"A"、"M"）というコマンド・セットを選択することもできた。コマンド・セットの最初の選択は自由なものであった。

メニュー・コマンド階層はキーストロークやマクロに組込まれたとき、機能的様相をもつ。その機能的様相は、これに先だつ表現的様相から分離可能である。

ボーランド社がマクロとキーストローク・シーケンスを使う権利を得ることができないのは、そのようにするための唯一の手段が、ロータス1-2-3のマクロ・ランゲージとキーストローク・シーケンスの表現的特徴を侵害することによるという単純な理由からである。

(5) 前記(2)の著作物性の基準の適用

i) 第1のステップ

1-2-3のユーザ・インターフェースについての多くの概念を最も、抽象的なものから始め、具体的なものへ向けて動かす排他的ではないリストは次のものを含む。

- ① 電子スプレッドシート
- ② メニュー駆動スプレッドシート
- ③ メニュー・システムで各メニューは1ダース以下のコマンドからなり、階層的に配列され、メイン・メニューが木の根、幹となり、サブメニューがより高度のメニューから分岐し、各サブメニューはコマンドの操作によって高度のメニューへ連結されているツリーを構成している。
- ④ 1-2-3で利用し得る全ての特定のスプレッドシートの操作が、メニュー・コマンド階層のパス(道)を通じて受け入れられるようにした③のメニューシステム。
- ⑤ ロータスによって選択され、1-2-3に現れているように正確に階層的に配列されたメニュー・コマンドの正確なセットとして、そのインターフェースは認識できる。この概念のもとインターフェースは、"Worksheet" コマンドの操作によってコマンド・メニュー"Global"、"Insert"、"Delete"、"Column"、"Erase"、"Titles" "Windows" "Status"、"Page"など(コマンドは400以上ある)に連結されるコマンドメニュー"Worksheet"、"Range"、"Copy"、"Move"、"File"、"Print"、"Graph"、"Data"、"System"及び"Quit"を包含する。(SOFTIC注-特定のメニュー・ツリーに具体的コマンド名が入っているものを想定すればよいであろう。)

ボーランド社は「1-2-3のインターフェースのアイデアの適切な概念は5番目のオプションである。2.01版のアイデアは初期版と完全な互換性があり、初期版用に作成されたマクロとはさらに正確な互換性がある。寸分違わないメニュー・コマンドとメニュー構造はそのような機能的互換性にとって必要である。2.01版の全てのインターフェースは機能的システムかアイデアであり著作物性がない。」と主張する。

この議論は本質的にトートロジカル(同語重複)である。実用作品に関するあらゆるケースに応用されるように、この種の議論はいつでも著作物性があると申立てられている作品におけるアイデアの具体的表現の全ての詳細細目を取り込む

ようにアイデアを定義する。この分析の方法論においては、著作物性のあるものは何もなくなる。この議論はアイデアと表現の分離に関する実質的問題について全く焦点をあてることなく定義によって勝利を得ようという試みである。

スプレッドシートを遂行するための操作の選択は、プログラムのアイデアの部分と考えられなければならない。

著作物性の有無は遂行され得る一連のスプレッドシート操作の選択とは区別される表現にかかってくる。

1-2-3のインタフェースのアイデアやシステムの適切な概念は上に述べた5つの選択的概念のうちの4番目である。

ii) 第2ステップ (S O F T i C注—ここでは前記⑤のオプションが表現となるので、前記⑤についてアイデアの表現に本質的なものを含んでいるかどうか検討する。)

① アイデアの表現に本質的か。

(クアトロの固有モードがそうであったように) 全く満足できるスプレッドシートのメニュー・ツリーが、1-2-3と異なるコマンド、異なるコマンド構造を使って構成し得る。メニュー・コマンドの配列が不変であっても、使われるメニューコマンド(名)を変えることによって、文字どおり何百万の満足できるメニューツリーを生成することが可能となる。

1-2-3のメインメニューのコマンドは、「Worksheet」は「Spreadsheet」へ、「System」は「DOS」へ、「Quit」は「Exit」へ、「Copy」は「Clone、Ditto、Duplicate、Imitate、Mimic、Replicate、Reproduce」へ、「Print」は「Output」へ、「Graph」は「Draw、Chart」へ、「Data」は「Figures、Information」へ、「Range」は「Scope」へ、「Move」は「Transfer、Relocate」へと名づけられることも可能であった。

メイン・メニューのこれらの修正の可能性によって、10の異なる頭文字のメイン・メニューのコマンドによって250個以上のコマンドの結合が生じる。サブメニューの変更により可能なメニュー階層は等比数列的に増加する。独立したサブメニューは数ダースあるので、可能性となるメニュー階層の数は極めて大きなものとなる。

ボーランド社は、「著作権の中に記述されているアイデア、プラン、方法と技術は公衆へ開かれているが、それは同じ事を意味する異なる語句の使用によってのみ利用し得ると判断することはほとんど不合理と言ってもよい。」と主張するが、本件は、ここに記述されている語の使用によってのみ効果をもたらすシステムのケースではない。

選択されたコマンド語は、システムの表現に必然ではないし、それに必然的に随伴するものでもない。

② 使用頻度による制約

配列や階層は予想使用頻度によって必然となるか（例えば「Copy」と「Move」の配列を逆になし得ない理由があるか。）という議論がロータス社とボーランド社でなされた。

フォーマット・コマンドの下にグループ分けされる18のコマンドのように、コマンドの機能に応じたグループ分けなどがあり、少なくともコマンド語の配列のいくつかの局面はコマンド語の具体的選択とは逆に機能的関心によって導きだされた。

ロータス社が販売前に、「Copy」コマンドは「Move」コマンドより使用頻度が高いという予想したと仮定しても、「Move」の前に「Copy」をおく必要はなかった。ユーザは、どちらのコマンドが最初にリストにのせられていても、「C」や「M」を同じくらい簡単にタイプできるし、ハイライトにして「Enter」を打ちこんでコマンドを呼び出すことを好むとしても、「Move」は「Copy」からただ1つのキーストロークである。カーソルを「Worksheet」から「Copy」へ移動させる同じ右矢印キーが「Copy」から「Move」へカーソルを移動させる。このようにメニューの中にリストされているコマンドの順番は非常に限られた機能的価値しかない。

使用頻度の予測は想定されるユーザと想定される使用内容にかかってくる。その日は印刷しないで終わらせるというユーザがいるかも知れないが、「Print」は「Quit」の前にある。「System」は、ほとんどのユーザは使うことがないが、「Quit」に（右矢印キーで左から右へ動かしているとき）失行している。左矢印キーで右から左へ動かすときは「Quit」は「System」に先行しているとも言える1-2-3メニューは巡回的（ラップアラウンド）で、メニューの末端をこえて1ステップ、カーソルを移動させると反対の末端に止まる。デフォルトのカーソル位置によって議論の余地はあるが「Quit」は「System」に先行していると言える。

これらの理由から使用頻度の予測はそれ自体、有効性に限界がある。使用頻度予測に応じたメニュー・コマンドの配列はメニュー・コマンドの多くの配列に対する主たる機能的制限にはならない。

メニュー・コマンド階層はマクロとキーストローク・シーケンスの機能性に絶対必要な部分である。それにもかかわらずマクロとキーストローク・シーケンスがそれらの機能性の中にメニュー・コマンド階層をとり入れるという事実は、他の点で著作権保護を受けられるのなら、メニュー・コマンド階層を著作権保護範囲から除かない。その上マクロとキーストローク・シーケンスは、それらを使うと必然的に著作権を侵害する程度において保護される。勿論上述したように、マクロ言語とキーストローク・シーケンスの機能をコピーするためにはそれらの表

現的局面をコピーすることは必然的ではなかった。

- ③ 第3ステップ（S O F T i C注—アイデア等に本質的でない表現要素が実質的であるか。）

メニュー・コマンド、メニュー・コマンド階層、マクロ言語、キーストロークシーケンスを確立することに関する創作性はささいなものであるかどうかは著作物性のテストのこの要素によって提出された問題である。

ロータス1-2-3は創作された当時の市場で入手できるものを超える劇的な革新であり進歩であった。進歩の多くの部分がロータス1-2-3の機能面と関係しているが、私が今結論づけた特徴は表現的でありかつ実質的な役割を演じた。ポーランド社はそれらに著作物性がないとは主張したが、それらがささいなものという主張は一度もしなかったし、（主張されていたとしても）それほど説得力をもち得なかったであろう。

- (6) アシュトンテート対ロス事件について

第9巡回区は上記事件において、地裁の述べた理由（その多くが既に他のソフトウェア・プログラムで利用されている、ありふれたコマンドであるユーザ・コマンドのためのラベルのリストが記載されたドキュメントは、革新的でもないし、新規でもない。）により、一枚のメニュー・コマンドのリストは著作物性がないとした。

しかし本件では、1-2-3で利用できるコマンドがロータスの創作の際、ありふれたものであったという証拠はない。

また上記事件で地裁は、コマンドが列挙された順序に、何ら革新的なものはないと言ったが、上記事件の一枚のコマンド・リスト（1ダース以下の機能的グループに分離された100以下のコマンド）は、形態、詳細さ、配列、内容においてロータスの何ダースものメニューにおいて配列された何百ものメニュー・コマンドとは、ほとんど類似性がない。

上記事件では、コマンド・リスト以外にインタフェースに対する貢献がなく、コマンド・リストの貢献は単なるアイデアの貢献であるとされた。上記事件では著作物性のある貢献がないが故、メニュー・コマンドの著作物性についての上記事件の結論に到達してもよかったが、他の著作物性ある要素の貢献があれば同じ結論に到達しなかったであろう。

3. 3 実質的類似性（違法コピー）

前述のとおりポーランド社が1-2-3のユーザ・インターフェース全体を実質的にコピーしたとは言えない。

1-2-3の全てのルック・アンド・フィールドを流用したペーパーバック事件では、主に著作物性が問題となったため、実質的類似性に関するルック・アンド・フィールドに依拠しなかった。

本件ではボーランド社は1-2-3のユーザ・インタフェースのフィールドの多くを流用したが、ルックはほんのわずかだけ流用した。ボーランド社は多くの点で、1-2-3のユーザ・インタフェースと実質的に異なって見えるインタフェースを設計した。

色調とプルダウン・メニューは多くの違いのうちのほんの2つにすぎない。勿論、メニュー・コマンドとメニュー・コマンド階層は二つのプログラムにおいて同じように見える。

クアトロ・プログラムのエミュレーション・モードのフィールドは、スプレッドシートの作業を遂行するために入力するキーストローク・シーケンスに依存する。1-2-3とクアトロのエミュレーション・モードでは、同じキーストローク・シーケンスを入力すれば、同じスプレッドシートの作業を遂行する。(人々は)同じに感じる。このように、1-2-3インタフェースに慣れた経験豊富なユーザは、ほとんどみることなく、(あったとしてもごくわずかで)クアトロ・プログラムのエミュレーション・モードで望まれた結果をなし遂げることができる。

この結論は、ルック・アンド・フィールドのメタファー(暗喩)を使わないで表現できる。ボーランド社が1-2-3の著作物性ある要素を流用し、それらの要素が(全体から見て)ボーランド社プログラムの関連する部分を1-2-3と実質的に類似させた場合のみ、ロータス社は侵害の判決を得る資格を持つ。結局、ボーランド社がロータス1-2-3ユーザ・インタフェースからどんな著作物性ある要素をコピーしたかにかかってくる。

ボーランド社が1-2-3のロング・プロンプトをコピーせず、メニュー・コマンド、メニュー・コマンド階層、マクロ言語、キーストローク・シーケンスのいくつか(SOFT i C注一全てではない)の様相に著作物性がないと仮定しても、そのエミュレーション・インタフェースは1-2-3のユーザ・インタフェースに法律上及び事実上混合した意味で、実質的に類似している。

実質的類似性の範囲並びに救済の性質及び範囲に影響のある、争いのある事実問題がある(ため正確な侵害の範囲を決定できない)が、ボーランド社が1-2-3のユーザ・インタフェースを少なくとも実質的部分で侵害したことは明らかである。

法律上及び事実上混合された意味における実質的類似性は、侵害している作品におけるコピーされた著作物性ある要素と一緒に、当該著作物全体と比較することによって決定される。

ロータスからコピーされていないクアトロ・プログラムの要素の証拠を出すというボーランド社の主張は拒否する。CA判決も言うように、被告プログラムに、保護すべき表現や原告プログラムに見られない他の要素があったとしても、実質的類似性とは何の関係もないからである。

ボーランド社がクアトロ・プログラムの開発時に1-2-3にはない機能的表現的要素を追加したとしても、ボーランド社が1-2-3の全体的メニュー・コマンド構造を実質的に

コピーして、エミュレーション・インタフェースに入れたこととは関係ない。クアトロプログラムのメイン・メニューには、「System」と「Quit」の間に、1-2-3メイン・メニューでは表示されない「View」コマンドがはさまれているが、ロータスからコピーした表現を変更しない限り、追加された表現は無視しなければならない。

ボーランド社が実質的にメニュー・コマンド、メニュー構造、マクロ言語、キーストローク・シーケンスをとったものと認定すべきである。

3. 4 その他

裁判所は、ボーランド社の「ロータス社に訴追等について権利放棄、懈怠、禁反言があった。」との抗弁について各々判断を下した。

3. 5 結論

ボーランド社のクアトロ・プログラムは、(1)メニュー・コマンド、メニュー構造をコピーしている限度で(2)コピーされた要素が機能から分離可能な表現的様相を含んでいる限度で(3)それらがロータス1-2-3に欠くことができない部分として表現的様相がコピーされた範囲において、ロータス1-2-3を侵害している。

しかしながら、最終的な決定には事実審理が不可欠である。

救済の範囲はロータス1-2-3のユーザ・インタフェースについて、分離可能な表現的要素のクアトロ・プログラムへのコピーが、ロータス1-2-3という作品の実質的部分を構成するのに本質的な最小量を越えているかどうかにかかってくるからである。

4. 若干のコメント

- ・何か釈然としない判決という印象をもつ。理由を考えるとやはり、メニュー・コマンドやコマンド階層に著作物性を認める論理に飛躍を感じるからであろうか。

1-2-3について、いわゆる抽象化テストを行い、5つのオプションを用意したあと、アイデアと表現の境界は第4と第5のオプションの間にある、すなわち「アイデアはパス（道）を利用したメニュー・ツリーという第4のオプションまでである。すなわちメニュー・ツリーに具体的コマンド名を特定したものである第5は表現である。」とする理由らしい理由が展開されなかったからであろうか。

- ・本判決は要約すると、1-2-3が選択したコマンド名やコマンド配列は必然ではないし、コマンドを同義の他の名前に変えること（例えば「copy」を「clone, duplicate…」）は、いくらでも可能だし、コマンドの配列を変えることによって何百万ものメニューツリーを作ることが可能である。だから、1-2-3のメニュー・コマンドやコマンド階層は著作物性があるということになる。これは理論上選択可能性の巾のある分野での選択であることの論証にはなっても、オリジナリティや創作性の要件をクリアしたことには、必ずしもなっていないと言えよう。しかも、そもそも1-2-3が選択したコマンド名がありふれた選択でなかったかどうか、オリジナリティのあるものではなかつ

たかどうかも検討する必要性があったのではなからうか。

- ・ただ、もしある命令を実行するコマンド名の命名自体については著作物性とは関係ないということになったとしても、著作物性のないコマンド名を素材としてこれを選択、配列したメニュー・ツリーは編集著作物であるとのアプローチの可能性は検討に値しよう。

ただしこの場合、メニュー・ツリーが編集著作物となるとしても、例えば紙に書かれたメニュー・ツリーの表現する構造、階層を利用するのは、システムの利用、アイデアの利用にすぎないという議論が又でてくることになるろう。

- ・ある命令に命名し得るコマンド名の代替性に重点をおいて、先行して一定のコマンド名を使用したユーザ・インタフェースに著作物性を認めるとするのは、事実上、一定のコマンド名の使用を先行者に独占させかねないおそれが出てくるのではなからうか。
- ・また標準化や慣れと言った問題に対する考慮も必要であろう。

(了)