

No.40 1992. 9. 30

## ウェラン寄りの論理で侵害を認めた地裁判決

=ゲイツ対バンドー事件、6月24日コロラド連邦地裁=

1. はじめに	1
2. 事実の概要	1
3. 裁判所の判断	2
4. コメント	4

### 1. はじめに

コロラド連邦地方裁判所は1992年6月24日、ウェラン判決に基本的に依拠して被告の著作権侵害を認定し、永久的差止命令を出した。

本判決はファイト判決を引用しているが、本誌38号で紹介したCA対アルタイ判決のようにインセンティブ論でウェラン判決の論理が崩されたもの、とはとらえなかった。本判決では、ファイト判決は事実的著作物に関するものでプログラムについては示唆に乏しいものとした。

また、CA対アルタイ事件の一審判決に対しては消極的な評価を下した。(本判決はCA対アルタイ事件の二審判決(6月22日)直後に出されたもので、同判決を検討する時間的余裕はなかったと思われる。)

### 2. 事実の概要

(1) 原告のゲイツ・ラバー・カンパニーは産業用ベルト製造業界で約38パーセントのシェアを占める会社である。同社は、自社製産業用ベルトのユーザのためにベルト交換

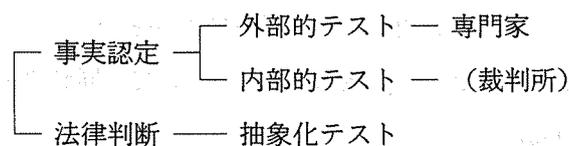
の選択を助けるためのプログラム“Design Flex. 4.0”を開発した。これは販促目的のもので、マルチプル・ドライブ・デザイン（2本以上のベルトが必要な場合の利用）能力を作り出すことにある。

- (2) ベルト交換のために適切なサイズその他の寸法やキャパシティを決めるために、ユーザは質問に答えてプログラムに情報を提供し、プログラムはこれを計算する。Design Flex は公刊されている公式を用いて、ドライブの設計やベルトサイズの決定のためのある定数を用いている。この公式と定数は手で計算していた時用いていたものと同じである。このプログラムの長所は営業マンがエンジニアの助けなしに現場でユーザの必要なベルトのタイプを決めるところにあった。
- (3) 被告のバンドー・アメリカ・インクは産業用ベルト業界で原告と競業会社であるが、社長以下本件で個人の被告となっている従業員はすべて、かつて原告会社の従業員であった。被告は Design Flex. 4.0と同様の目的を持つ“Chauffeur”プログラムを作成した。その作成者とされる被告ピデリは原告の従業員であった当時7年以上 Design Flexその他の原告プログラムをいつも使っていた。
- (4) 原告は被告に対し、著作権侵害に基づく永久的差止命令の申立をし、裁判所はこれを認めた。（本プログラム及びベルト交換時期の決定等のための別のプログラムについてトレードシークレット違反の主張もあった。）

### 3. 裁判所の判断

- (1) 著作権と登録に関する判断については米国法特有の問題であるから省略する。
- (2) ソースコード及びオブジェクトコード等へのアクセスも認定された。（裁判所はアクセス要件を、コピー行為の推定を強める一要素にすぎないと見ているようである。）
- (3) 実質的類似性の判断

① 論旨が多少ゴタゴタしているので大きく整理すると、



ということになると思われる。補足的に説明すると、この裁判所は

(7) 実質的類似性の判断を事実認定と法律判断に分ける。

(イ) 事実認定についてはArnsteinの2段階テストを用いるが、プログラムについては専門性が強いから外部的テストに大きく比重をかけ、内部的テストは劇的に限定する。

(ウ) 抽象化テストは、保護されない要素を、マージャーやscenes a faireの理論で排除すべく、最後の段階で行なう。

ものとしている。

② (外部的テスト)

原告側、被告側及び中立的な3人の専門家証人の証言の結果、裁判所は事実認定を次のように要約する。

- ・オブジェクト及びソースコード：コピー行為の証拠なし、類似性なし
- ・メニュー：実質的に類似
- ・公式：実質的に類似
- ・定数：同一
- ・データフロー：実質的に類似
- ・コントロールフロー：実質的に類似
- ・プログラミング・スタイル：差異あり、独自開発と一貫する
- ・複雑さのレベル：表現は類似した「ルック・アンド・フィール」を有する
- ・インストールファイル：実質的に類似、文字通りのコピーに近い
- ・エンジニアリング計算モジュール：実質的に類似した作動
- ・デザインモジュール（Vベルトアルゴリズム）：類似した全体的構造と組織
- ・基本的タスク：実質的に類似
- ・ソートの基準（データの組織）：実質的に類似
- ・共通するエラー／誤作動：実質的に類似

③ (内部的テスト)

両プログラムのデモ結果、裁判所は「両スクリーンは異なるものの、両プログラムの動作には重要な類似性があり、計算を通じた手続の内容及び方法は全く似ており、両プログラムの全体的操作も同様であることに注目した。」

内部的テストはこれだけである。

④ (抽象化テスト)

以上の外部的、内部的テストを経た後、保護されない要素をふるいにかける。

- (ア) データフロー及びコントロールフローはアイデアというより表現に近い。
- (イ) 複雑さの程度と呼ばれている「ルック・アンド・フィール」の面はアイデアに一層関連しているので排除される。
- (ウ) エンジニアリング計算モジュールについて、両プログラムのこのモジュールは類似したやり方で動く特定の要素を含むから表現の領域により近い。デザインモジュールはアルゴリズムやプロシジャを含むのでより困難であるが、「アルゴリズムは“プロセス”として特許法でのみ保護される」という見解を拒否する。この判断はウェーラン判決で支持される。
- (エ) 共通のエラー／誤作動について、アルタイ判決には反対であり、プログラムの作動（ビヘイビア）は著作権法で保護される。
- (オ) マージャー理論が関連するのは基本的タスクだけである。これは広い意味では

特定の目標を果たすのに必要な手段が何であるのかを単に記述する時もあるが、本件でのこの言葉は、ベルトとドライブを設計するという特定の目的を達成するために用いられるタスクの型のため一層特定のなものである。従って、マージャー理論は適用されない。インストールファイルも排除されない。

(カ) 公式は両プログラムで同一であるが、先行出版物で公刊されているので保護されない。

(キ) 保護されない要素をふり落とした後の他の要素は、定数を含め、保護される。アクセスと合せて、著作権侵害の結論を免れない。

(4) 独立製作の抗弁は認められない。

(5) 定数は、トレード・シークレットで保護される（著作権法でプリエンプトされない）。

#### 4. コメント

(1) 裁判所は著作権侵害に関する諸テスト—Arnstein、抽象化、マージャーにつき、一つの整理を試みたのであろうが、益々混乱を誘うように思われる。

(2) Arnsteinテストそのものが、通常人の目のテストは専門要素の強い事件で適用しにくいところから、折衷を試みたものであり、今日の混乱の源をなしていると思われる。また、抽象化テストをニマーやアルタイ判決のようにフィルタリングに集約させること（本判決やロータス判決も採用している）にも、そもそも問題があったと思われる。さらに、抽象化テストの中にマージャーやscenes a faireを吸収させるのも、抽象化テストとこれらの「部分的」原理との関係を分析して来なかったことのツケとみうる。

(3) 本判決の枠組では、内部的テストはほとんど無意味であり、これを法律判断（抽象化テスト）部分と合せれば、従来のテストとさほど変わらないとみなしうる。要するに、専門的分析を必要とする他の分野と同様、その結果を受けて事実かつ法律判断を裁判所が行う、ということで充分だと思われる。