

[米国] グーグル対オラクル事件 米国連邦最高裁判決（2021年4月5日）

——米国著作権法におけるフェアユース法理——

山 内 真 之^{*}
トウ（トーマス）ファン^{**}

抄 録 2021年4月5日、米国連邦最高裁判所は、グーグル対オラクル（Google LLC v. Oracle America, Inc.）事件において、コンピューターソフトウェアの著作権とフェアユースの問題に関する判決を下した。同判決は、プログラミング言語のソフトウェア中における宣言コードをコピーすることが著作権侵害となるか、また、フェアユースとして許容されるか、という点が争点となった事件に関するものであり、フェアユース法理だけでなく、米国著作権法の本質的な考え方を示唆するものとして興味深いものである。本稿は、米国著作権法におけるフェアユース法理の背景並びに同判決に至る経緯及びその内容を紹介して検討を加え、また、日本法における同種論点における考え方との対比を行うものである。

目 次

1. はじめに
2. フェアユース法理及び事案の概要
 2. 1 米国著作権法の憲法及び経済法理論とフェアユース法理との関係
 2. 2 裁判所が認定した本件の技術と事実背景
3. 第一審及び控訴審裁判所の判断
 3. 1 地裁の判断（第一回）
 3. 2 CAFCの判断（第一回）
 3. 3 地裁の判断（第二回）
 3. 4 CAFCの判断（第二回）
4. 本件最高裁判決の内容
 4. 1 法廷意見（多数意見）
 4. 2 反対意見
5. 実務上の影響及び著作権法からの観点
6. 日本法との比較コメント
7. おわりに

1. はじめに

「フェアユース」(Fair use) または「公正使用」は、米国の著作権法上重要な役割を有する概念である。著作権侵害の主張に対する抗弁事由として、著作権者の許諾がなくとも著作物の利用を限定的に許容する法理である。フェアユース法理は、形式的には著作権侵害を構成し得る行為であっても、実務上必要性が高く、著作権者に対する不利益が軽微なものについては著作物の利用を許すものであり、著作権者の保護とビジネス及び公益等における必要性のバランスをとる側面から、企業法務にも関係が深いものである。

^{*} アンダーソン・毛利・友常 法律事務所 外国法共同事業
パートナー弁護士 Masayuki YAMANOUCHI

^{**} アンダーソン・毛利・友常 法律事務所 外国法共同事業
アソシエイト米国弁護士
Tuo (Thomas) HUANG

米国著作権法におけるフェアユース法理は、日本著作権法第2章第3節第5款（著作権の制限）のように許容された行為を限定列举するものではなく、諸要素を考慮しながらフェアユースとして許容されるか否かを個別判断するものであるが、その解釈適用は常に困難を伴ってきた。加えて、著作権法は、抽象的なアイデアを保護せず、そのアイデアを具現化した表現しか保護しない。そのため、本・美術品・音楽・映画などと違い、芸術性よりも機能性が主な性質といえるコンピューターソフトウェアの場合、具体的なプログラムコードは著作権の対象になるものの、機能の実現方法は著作権の範囲内に入りにくいと考えられる。そのため、あるコードが著作権による保護の対象になるか否か、そして、許諾なしに行われたコード転用がフェアユースとして許容されるか否か、という問題は、通常の著作権侵害及びフェアユースの問題よりも、検討がさらに困難となる。

このようなコンピューターソフトウェアとフェアユースの問題について、2021年4月5日、米国連邦最高裁判所（以下単に「最高裁」という。）は、グーグル対オラクル（Google LLC v. Oracle America, Inc.）事件（以下「本件」という）の判決（以下「本件最高裁判決」という）¹⁾を下した。本件最高裁判決によると、グーグルがアンドロイド（Android）を開発するため、オラクルに買収されたサン・マイクロシステムズが開発したJavaプログラミング言語のソフトウェア（Java SE）から約11,500行の「宣言コード」（declaring code）をコピーしたとしても、それは、プログラマーたちが身に付けたJavaに関する知識・経験・スキルをそのまま活用できるようにするという目的に使われるものであり、かつ、「実装コード」（implementing code）がコピーされていなかったことから、当該宣言コードのコピー行為は、合衆国憲法で定められる著作権自体の「学術および有益な技芸の進歩

を促進する」との目的に合致するものであり、フェアユースに該当する。

本件最高裁判決によるフェアユース該当性の判断は個別具体的な事案に基づくものであり、内容がビジネス実務に対して直接に影響を与える程度は不透明ではあるが、同判決はフェアユース法理だけではなく、米国著作権法の本質的な考え方を示すものであり重要といえる。本稿は、本件の経緯及び本件最高裁判決の内容を紹介し、論じるものである。

2. フェアユース法理及び事案の概要

2. 1 米国著作権法の憲法及び経済法理論とフェアユース法理との関係

米国連邦議会が著作権に関して立法する権限は、連邦憲法第1章第8条第8項に規定されている。同条項は、連邦議会は「著作者および発明者に対し、一定期間その著作および発明に関する独占的権利を保障することにより、学術および有益な技芸の進歩を促進する権限」を有すると定めている²⁾。ここで、「独占的権利」と「学術および有益な技芸の進歩を促進する」との文言に注目すべきである。知的財産は、有体物である動産や土地・建物などの不動産とは異なり、物理的な占有・侵入・干渉によって侵害されるものではない。したがって、知的財産権は、他人をある物又は場所から排除する権限ではなく、他人の行為を禁止する独占的権利となる。動産及び不動産にかかる財産権も対象財産を独占的に支配する権利ではあるが、知的財産に対する「独占」は、他人の行為（特に経済活動）を禁止するものであり、独占禁止法の文脈でいう競争制限に近いものとなる。

通常、競争制限をもたらす独占は経済社会に対する悪影響に鑑み法律により制限されるものの、知的財産権の場合には社会の知的な進歩を促進する「必要悪」（necessary evil）とされ、

許容されたものである³⁾。したがって、合衆国憲法における「学術および有益な技芸の進歩を促進する」との表現は、米国知的財産法において、単なる立憲意図の説明に留まらず、特許権及び著作権の保護射程を制限する実質的な要件とされてきた。すなわち、特許権及び著作権は、「学術および有益な技芸の進歩を促進する」効果を有する範囲に限って保護される。後ほど説明するとおり、知的財産権に対するこの考え方は、本件最高裁判決における背景的思想となった。

著作権に対する上記制限の発露の一つとして、著作権侵害の主張に対する抗弁としてのフェアユース法理がある。著作物を使用する際、厳密に言うと侵害に当たる行為であっても、(例えば、批評を目的とした著作物の一部引用など)は、この法理によって、許容され得る。

日本の著作権法においては、第2章第3節第5款中の第30条～第50条の規定に基づき、形式的に著作権侵害を構成する行為であっても著作権の行使が制限される。他方、米国においては、米国著作権法第107条が定める4つの要素を考慮しながら、フェアユースに該当するか否かを判断することになる。同法第107条は、以下のとおり規定する⁴⁾。

「同法第106条（著作権のある著作物に対する排他的権利）および第106A条（一定の著作者の氏名表示および同一性保持の権利）の規定にかかわらず、批評、解説、ニュース報道、教授（教室における使用のために複数のコピーを作成する行為を含む）、研究または調査等を目的とする著作権のある著作物のフェアユース（コピーまたはレコードへの複製その他第106条に定める手段による使用を含む）は、著作権の侵害とならない。著作物の使用がフェアユースとなるか否かを判断する場合に考慮すべき要素は、以下のものを含む。

(1) 使用の目的および性質（使用が商業性を有するかまたは非営利的教育目的を含む）、

(2) 著作権のある著作物の性質、

(3) 著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性、および

(4) 著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響。

上記のすべての要素を考慮してフェアユースが認定された場合、著作物が未発行であるという事実自体は、かかる認定を妨げない。」

上記の「目的」「性質」「影響」は、考慮要素を示すものであり、フェアユースの成立要件やその具体的判断基準を示すものではない。したがって、フェアユースの成否については、裁判所が具体的な案件における事実関係毎に判断するしかないこととなる。また、「批評」「解説」「ニュース報道」「教授」「研究」「調査」との6つの目的が列挙されているものの、これは限定列挙ではない。本件最高裁判決によって許容されたコードのコピー・転用も、米国著作権法第107条に列挙されていないものであった。つまり、同条は「フェアユースであれば侵害とならない」ことを規定しつつ、フェアユースに該当するか否かは、列挙された4つの要素を考慮の上で柔軟的かつ個別に決めるとの枠組みを提供するものである。そのため、米国著作権法上、いかなる行為がフェアユースに該当するかは、判例法によって決められることとなった。例えば、フェアユースの成否が問題となった有名な事例であるソニー・アメリカ対ユニバーサル・シティ・スタジオ事件（通常「ベータマックス事件」と呼ぶ。）において、最高裁は、個人がタイムシフトでテレビ番組を観る目的に、その番組を全部録画した行為は、フェアユースに該当し、その録画機器の製造者も寄与侵害（contributory infringement）の責任を負うものではないと判断した⁵⁾。

2. 2 裁判所が認定した本件の技術と事実背景

2005年、グーグルは、スマートフォン（スマホ）のシステム・プラットフォームに進出する計画で、当時スタートアップ企業であったアンドロイド社を買収した。プラットフォームとは、プログラマーが集まり、そのプラットフォームのツールセットを使って、スマホ用のアプリケーション（アプリ）を開発する「工場スペース」に相当するものといえる。そのため、プラットフォームは、プログラマーたちに必要なインフラストラクチャを提供しなければならない。グーグルは、自らのプラットフォームを消費者にとって魅力的なものにするため、ソフトウェア開発者が開発ツールセットを無料で利用できるようなプラットフォームを想定し、できるだけ多くの開発者に使ってもらい、アンドロイドをベースとするアプリを多数開発させることを計画した。

当時、多くのソフトウェア開発者（プログラマー）は、オラクルに買収されたサン・マイクロシステムズ（Sun Microsystems）（以下「サン」という）によって開発されたプログラミング言語であるJavaを使用して、プログラミングをしていた。これらのプログラマーの多くは、サンのJava SEプラットフォームを使用して、主にデスクトップ及びラップトップ・コンピュータで使用されるソフトウェアを開発した。Java SEプラットフォームの重要な特徴の一つは、一度書かれたコードはハードウェア及びオペレーティングシステム環境を問わずに使えるソフトウェアになる「相互運用可能性」である。Javaは、「一度書けば、どこでも動かせる」(Write once, run everywhere) とのスローガンで、その特徴をアピールしてきた。

アンドロイド社を買収した直後、グーグルはアンドロイドのために、そのJavaプラットフォー

ム全体のライセンスについて、サンと交渉を開始した。サンは、Javaの「相互運用可能性」が極めて重要とし、アンドロイドプラットフォームで作られたソフトウェアを必ず他のJavaプラットフォームに使えるようにするとのライセンス条件を課そうとした。しかし、グーグルは、アンドロイドの開放性を保つため、そのようなライセンス上の制限を拒絶し、交渉は難航した。

その後、グーグルは独自のプラットフォームを構築し始めた。上記のとおりJavaは人気のプログラミング言語であり、グーグルが新しいプログラミング言語を作るとプログラマーたちもその言語を新しく学ばなければならないこととなり、アンドロイドプラットフォームのアプリ開発の障害になると思われた。そこでグーグルは、プラットフォームを構築するためには何百万行もの新しいコードを書きつつも、Javaに精通した何百万人のプログラマーが簡単に作業できるよう、Java SEから約11,500行のコードをコピーした。

コピーされたコードは、APIと呼ばれるJavaツールの一部となるものの、スマホを含むコンピュータに具体的な機能（算術、絵図、メディア再生など）を実現させるためのコード（いわゆる「実装コード」(implementing code)）ではなかった。グーグルがコピーしたのは、具体的な機能を分類・整理し、各機能を呼び出せるように各自ユニークな名前をつける等の目的で書かれた「宣言コード」(declaring code)であった。最高裁が示した例として、プログラマーが「`java.lang.Math.max (6, 4)`」とのコードを書くと、二つの数字（ここは4と6）の大きさが比較される。その比較の演算を実行するコードは実装コードとなる一方、その演算の機能を「クラス」との分類（`java.lang.Math`）に入れて整理し、名前(max)をつけ、`java.lang.Math.max (6, 4)` を書くだけでその実装コードを使えるようにするコードは、宣言コードとなる。APIの宣

言コードがコピーされたことにより、アンドロイドにおいて全く別の実装コードが新しく作られたとしても、Javaに精通しているプログラマーたちがアンドロイド向けアプリを開発するときには、すでに身に付けたJavaの知識・経験をそのまま生かせるようになる。

しかし、2010年にサンを買収してJavaを入手したオラクルは、そのコピー行為が著作権侵害を構成すると主張し、当該買収後まもなく、グーグルに対し、カリフォルニア北部地区連邦地方裁判所（以下「地裁」という）において訴訟を提起した。

3. 第一審及び控訴審裁判所の判断

本件最高裁判決は、2010年8月に訴訟が提起されてから、10年以上経過してなされたものである。裁判手続の推移は複雑であるが、最高裁における争点の理解に関連する限度で、以下簡単に紹介する。

3.1 地裁の判断（第一回）

当初オラクルは、著作権と特許権の侵害を主張した。争点は、著作権の侵害、特許権の侵害、賠償額の特定に分けられ、裁判がなされた。地裁は、著作権の侵害に関して、本件宣言コードが著作権の保護対象になるか否かは裁判官によって決められる一方、（保護対象になるとの仮定の下）グーグルのコピーが著作権侵害となるか、そして、フェアユースの抗弁が成立するか否かは、陪審員により判断される、との判断枠組みを定めた。陪審員は著作権侵害を限定的に認めたが、グーグルの行為がフェアユースに該当するか否かについては結論を示すことができず、最終的に裁判官が、本件宣言コードは「パソコン操作のシステム又は方法に過ぎず」「誰でも同じようなコードを書ける」と認定し、そもそも著作権の保護対象にならないとの判断に基づき、著作権侵害の主張を斥けた。

3.2 CAFCの判断（第一回）

地裁の判断に対してオラクルが控訴したところ、連邦巡回区控訴裁判所（以下「CAFC」という）は、宣言コードは著作権の保護対象にならないとの地裁の判断を否定した。CAFCは、グーグルがJavaの宣言コードをコピーする必要はなく、グーグル自らが新しい宣言コードを作れば良かったと指摘した上、全く別の新たなシステムを作り出すことは可能であることに鑑みると、Javaの宣言コードは独特な表現であり、著作権の保護を受けるものであると判断した。そして、グーグルがコードをコピーした行為がフェアユースに該当するか否かの判断に対し、必要な事実関係と証拠が不十分であったことを理由に一旦事件を地裁に差し戻し、事実認定を行わせることとした。

3.3 地裁の判断（第二回）

差し戻しにおいて、地裁は、グーグルの行為はフェアユースに該当するか否かに対し、事実認定のため、陪審裁判を行った。陪審員は、証拠に基づきフェアユースに該当するとの結論に至った⁶⁾。

3.4 CAFCの判断（第二回）

陪審員による前記判断に対し、オラクルは、再びCAFCに控訴した。CAFCは、陪審員による具体的な事実認定の結論を尊重すると述べて、フェアユース該当性は「法律問題」であると判断し、陪審員の結論を覆した。CAFCは、フェアユースの法理上、原作を文字通り複製して同じ目的・機能のために使うことは、どう見ても「公正」とは言えないと述べ、かかる複製（コピー）行為は明らかに侵害行為であると判断した。

CAFCの判断に対し、グーグルは、第一回控訴審の結論と併せて、最高裁に上告した。すな

わち、グーグルは最高裁に対し、①宣言コードが著作権の保護対象に入るか否か、②仮に宣言コードが著作権の保護対象となるとしたら、グーグルがJavaの宣言コードをコピーした行為は、フェアユースに該当するか否か、との二つの問題について判断を求めた。

4. 本件最高裁判決の内容

4. 1 法廷意見（多数意見）

スティーブン・ブライヤー判事が最高裁の法廷意見（多数意見，Opinion of the Court）を言い渡した。

法廷意見は、まず、著作権の憲法基礎に着目し、著作権にとって欠くことができない「学術および有益な技芸の進歩を促進する」との要件を強調した。著作権は、作品の複製等に関する独占権を著作権者に与え、その創造を促進する一方、価格の上昇のみならず、他人の創造的な活動を阻害するマイナス影響をもたらすおそれがある。そのマイナス影響は、経済活動における独占行為の効果と同じものと思われる。連邦議会は、法律で著作権を定める権力を用い、プラス面とマイナス面のバランスをとりながら、著作権の性質と射程を決めることとなる。その結果、著作権法において、著作権に対する色々な制限がかけられるようになった。例えば、同法第102条によると、著作権の保護対象は「有形的な表現媒体」に「固定された著作物」である必要があり、同条に定められる特定の種類に入る必要もある。文字・音声・図形・映画などの著作物は当初より保護されていたが、1980年の法改正により、コンピューター・プログラムは、「ある結果をもたらすため、コンピュータにおいて、直接又は間接に使われる文又は指示」と定義され、プログラム言語による文字の著作物として、著作権の保護対象に入るようになった。

また、最高裁は、他の種類の著作物と比べてコンピューター・プログラムは、通常、何らかの実用「機能」を実現するものである点を強調した。そして、最高裁は、連邦議会が長い時間をかけて慎重に調査・議論し、著作権者がその著作権を用いて創造的な活動を阻害することがフェアユースなどの法理で防げられるであろうとの結論に至った上で、コンピューター・プログラムに著作権を与えることにした事情も指摘した。かかる経緯に照らし、著作権法第107条に規定されるフェアユース法理は、著作権に対する重要な制限の一つとして、当然コンピューター・プログラムにも適用するものとなる。

前述のとおり、本件において、上告の対象として判断が求められた事項は、二つあった。すなわち、①そもそも、宣言コードは、著作権の保護対象に入るか否か、②もし宣言コードが著作権の保護対象となるとしたら、グーグルがJavaの宣言コードをコピーした行為は、フェアユースに該当するか否か、の2点である。最高裁は、①に関し、「急速に変化し続ける技術・経済・ビジネスと技術の情勢に鑑み」、慎重な姿勢を示し、答えを示さないと述べた。そして、「仮に」宣言コードが著作権の保護対象に入るとした前提で、②について判断した。

かかる前提の下で最高裁がまず判断したのは、グーグルによる「フェアユースの判断は事実判断であり、連邦憲法第7修正案における民事陪審裁判の権利の定めによって、陪審員が決めるべきものである」との主張であった。ここでは、米国の民事訴訟の体制において、判事が法律問題（questions of law）を決め、陪審員が事実問題（questions of fact）を決める役割分担があり、控訴審において法律問題が偏重され、控訴裁判所が事実問題の判断を考え直す権限は非常に限定的なものである、との背景がある。上記のとおり、二回目の地裁裁判において、陪審員たちが、グーグルの行為はフェアユース

に該当すると判断したものの、CAFCによってその判断が覆された。もしフェアユースの判断が事実問題と位置付けられると、CAFCが法律判断を行う根拠がほぼなくなることとなる。しかし最高裁は、著作権法第107条が定める4つの要件を考慮するフェアユース法理の判断に対し、様々な事実判断は必要と認めながら、そもそもフェアユースは判例によって成立した法理であるため、最終的には法律問題であると判断した。そして、連邦憲法第7修正案に基づくグーグルの主張に対し、最高裁は、判例によるとフェアユースは、性質上、一般法律法理（legal doctrine）よりも衡平法理（equitable doctrine）によるものであり、第7修正案の陪審裁判権利はそれに及ばない、と判断した⁷⁾。

次に、最高裁は、著作権法第107条が定める4つの要素の一つずつ分析し、フェアユース該当性を判断した。

まず、「著作権のある著作物の性質」との要素に関し、最高裁は、コピーされた宣言コードの「機能性」を強調した。宣言コードは、コンピュータの操作を実現させる実装コードと違うものであり、実装コードを呼び出せるようにするものに過ぎない。一方、実装コードの作成には、コンピュータの計算能力の効率的な運用やバッテリー電力の節約など色々な難しい技術問題を考慮しなければならないし、その作成に必要とされる創造力は、宣言コードと全く違うものとされる。そして、新しい実用の機能に関する「アイデア」を保護する特許権と違い、著作権は、そのような「アイデア」を保護せず、「表現」だけを保護することとされる。今回問題となった宣言コードは、一般的なシステム及び個別機能の使用・コンピュータ操作の分類及び整理と緊密に絡み合っているものであり、著作権の保護対象の「核心」とされる「表現」よりも、その核心から離れた「アイデア」に近いものとなる。従って、「著作物の性質」とい

う要素の考慮として、そのコードのコピーはフェアユースに該当することに傾くとされた。

そして、「使用の目的および性質（使用が商業性を有するかまたは非営利的教育目的を含む）」との要素について、最高裁は、その目的と性質上、フェアユースに該当しないとの結論を導くものがないと判断した。一般的に言うと、非営利の目的（教育・学術研究など）の使用のほうがフェアユースに該当すると認められやすいが、商業利用がフェアユースにならないとの原則はない。実際、著作権法第107条が示す「批評」「解説」「ニュース報道」「教授」「研究」「調査」との6つのフェアユースになりうる例の中、「ニュース報道」は一般に商業目的の利用といえる。そこで、この要素の本質として「創造力を促進する著作権法の目的を果たすか否か」を問題とする考え方がある。最高裁は、著作物の使用が「変革的」であるか否かという問題を考えてきた。例えば、ある著作物を揶揄する「パロディー」作品は、原作を揶揄するため、その原作を複製しなければならない。それが商業的な使用であっても、フェアユースに該当するケースがあった⁸⁾。本件において、陪審員の判断によると、グーグルは、プログラマーが新しいプログラミング言語を学ばずにアンドロイドを使えるようにする目的のために、Javaの宣言コードをコピーした。一般的に、コンピューター・インターフェースの共通化は、コンピューター・プログラムの作成を促進する効果が認められるものである。グーグルがその宣言コードだけを使って、Javaと共通のプログラミング・インタフェースを有するアンドロイドプラットフォームを作り出したため、プログラマーたちが今まで身につけた知識・経験・スキルをそのまま活用できるようになり、産業全体の発展・活発化につながることもある。従って、グーグルのコピー行為は、単なる複製ではなく、「変革的」と認められた。

なお、この点に関して最高裁は、グーグルのコピー行為が「信義誠実」たる行為であるか否かは、ここでいう「使用の性質」と関係ないであろうとの考え方を示唆した。要するに、被告は自分の使用が侵害ではないフェアユースであることを誠実に信じながらそう使用していたのか、そして、被告の具体的な使用行為は信義誠実たると言えるか、という判断は、フェアユースの要素となる「使用の性質」とは関係性が低いものと扱われる。最高裁は、Campbell判例⁹⁾において被告の「信義誠実」とフェアユースの関係性をすでに疑問視していたことがあり、「著作権法の保護は行儀の良い者の特権ではない」との考え方から、その疑問視は多分合理的である、と指摘していた。ただし、最高裁は、「本件においてそれを判断する場合ではない」との理由で明言は避けた。

三番目の要素「著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性」について、Javaの286万行のコードのうち、グーグルは0.4%に当たる11,500行をコピーした。しかし、最高裁によると、この考慮要素についてはコピーした部分を独立に評価すべきではなく、単なる数量の話ではないとされる。重要な部分のコピーであれば、たとえ一文であってもフェアユースを否定する要素とされるケースもある。今回、グーグルがコピーした宣言コードは、実装コードの呼び出しによる機能の実現と不可分の関係があった。グーグルがそれらの宣言コードをコピーしたのは、創造性や美しさのためではなく、その宣言コードの機能（つまり、Java原作の実装コードを呼び出す）の良さでもなく、多くのプログラマーがすでにJavaに馴染んでいたという理由であった。したがって、コピーされた宣言コードは、コピーされなかった数百万行の実装コードと比べ、実質性が低いように見える。そして、グーグルの最終目的は、新しい開発環境を作ることであったため、「変

革的」な使い方として認められる限り、「実質性」との要素においても、フェアユースに該当する結論の方向に有利に働くであろうとされた。

最後の「著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響」という要素に関しては、著作権者が損失した売上などの金銭的利益は考慮されるものの、それがすべてではない。例えば、ある作品を強く批判する評論は、その作品の売上を大幅に減らすかもしれないが、それでもフェアユースに当たることは十分ありうる。したがって、社会的貢献も考慮しなければならない。本件において、陪審員の事実判断によると、グーグルがJava SEの実際的または潜在的な市場シェアを奪ったことはなく、そもそもサンまたはオラクルがアンドロイドのようなスマホ・プラットフォームを作り出す能力を有せず、スマホ・プラットフォーム市場に進出できなかった。さらに、従来の携帯電話やKindle電子書籍専用デバイスなどに使われるJavaとスマホ・タブレットなどの高度なデバイス向けのアンドロイドは、違う分野に属するものであり、市場もそれぞれ別物であった。

そして、証拠によると、Javaの収益性は、時間が経てば経つほど、Javaの表現上の特徴や機能の良さよりも、プログラマーたちがJava言語に慣れてきたという事実依存するようになっていく。そのような収益性は、著作権者の投資よりも、むしろ第三者（プログラマーたち）の投資や努力などによって得られるものである。ここで著作権法は、第三者の投資・努力を保護するものではないため、かかる利益は著作権者のものではないと考えられる。逆に、同じ使い方のアンドロイドの普及によって、Javaの更なる普及につながる可能性も認められる。

なお、多くのプログラマーがJavaを学ぶことに使われた莫大な時間と努力に鑑みると、この宣言コードの使用をフェアユースとして認めないと、新たなプラットフォームが作られる都度、

プログラマーたちがまた一から勉強し直さなければならず、創造活動を阻害し、公衆利益を損なうようになることも指摘された。

以上を踏まえ、最高裁法廷意見の結論として、本件において、グーグルは、APIというインターフェースを使って、プログラマーたちが身につけた知識・経験・スキルを新しい変革的なプラットフォームで働かせるために必要なものだけをコピーしたことに鑑み、当該コピーはフェアユースに該当することとなった。

4. 2 反対意見

本件最高裁判決は、7対2で決められたものであり、トーマス判事が反対意見を提出し、アリト判事がその反対意見に同調した。

反対意見と多数意見の間の一番大きな相違点は、「宣言コード」と「実装コード」が別々のものであるか、それとも、お互いから切り離せないものであるか、という点であった。反対意見によると、そもそも「宣言コード」と「実装コード」は、機能上緊密に連結されているものであるし、法律上それらを分別する根拠もない。したがって反対意見は、「宣言コード」に対する著作権の保護を弱めるのは間違っているのではないかと指摘した。そして、多数意見が強調したグーグルがコードをコピーする必要性と社会的貢献に対し、反対意見は、アップルとマイクロソフトがJavaの宣言コードを使わずに自分のスマホ・プラットフォームを成功させた事実を、反証として挙げた。

5. 実務上の影響及び著作権法からの観点

本件最高裁判決は、特殊な事実背景に基づく判断であるものの、米国著作権法、特にフェアユース法理を理解するため、吟味すべき重要な判例といえる。

他方、本件最高裁判決では解決されなかった

問題もある。すなわち、宣言コードのようなソフトウェア・インターフェースは著作権の保護対象になるか、それとも、純粋に機能的なものであり著作権によって保護されないかは、判断されなかった。従前、ソフトウェアのグラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）におけるメニューの組織・構造が著作権の保護対象になるか否かを巡る事件において、第1巡回区控訴裁判所はそれが保護対象にならないと判断したが¹⁰⁾、最高裁では4対4の票数と同数で割れたため、控訴裁の判断は維持されたものの、最高裁判例としての基準が示されなかったこともある¹¹⁾。ただし、本件最高裁判決の判断のように、インターフェースが著作権の保護対象になるか否かを問わず、その転用がフェアユースとして認められれば侵害にならないため、IT関連会社が他社のソフトウェアからインターフェースを自由にコピー・模倣できるようになるわけではないものの、インターフェースに対する著作権の保護は弱まっているといえる。

実務上、自らが開発したソフトウェアのインターフェースを他人に使われたくないソフトウェア業者は、今後、著作権ではなく、実用機能に関するアイデアを保護する特許権をさらに重視するようになっていくと予想できる。他方、特許による保護を得ようとすれば、出願のコストと登録までにかかる時間、そして著作権より短い保護期間など、不利な点もあるため、特許権による保護実現が容易ではないとの指摘も確かである。

なお、本件最高裁判決は多数意見7、反対意見2にて判断されたが、反対意見の問題意識にも一理あるともいえる。多数意見はインターフェースが保護されないとまでは明言しなかったが、インターフェースに該当する宣言コードを実装コードより低い位置につけたようである。しかし、かかる考え方は本当に正しいか否かは、具体的な事実在即して検討しなければな

らない。算術や図形、音声処理などを実現させる実装コードの作成にはもちろん相当の工夫が必要であるが、他方、インターフェースの設計が常に簡単というわけではない。上記説明したとおりGUIに関わる事件において最高裁が結論を示すことができなかったことも、この問題の難しさを示したものとといえる。したがって、本件において最高裁が、インターフェースについて著作権の保護対象にならないと言い切らず、フェアユースの法理によって侵害になるか否かの個別判断を行ったことは、本件多数意見においても、インターフェースに対する著作権保護の可否については、将来に委ねることとする意図があったものと推察される。

6. 日本法との比較コメント

日本の著作権法においては、米国のような一般的なフェアユース法理を認める規定は存在せず、権利制限規定は限定的に列挙されている。したがって、本件のようなフェアユースの成否を正面から争う事件は、日本の現行著作権法の下では想定しにくい。

他方、ソフトウェアやプログラム、インターフェースに対して著作権の保護がどこまで及ぶかという点については、日本においてもしばしば問題となり得る。日本の著作権法第10条第1項第9号は「プログラムの著作物」を保護の対象として例示しており、アプリケーションやソフトウェアを構成するソースコードは著作権によって保護される。しかし、ソースコードによって実現される機能自体は、著作権の保護対象とはならない。

また、ソースコードによって実現された画面表示その他のインターフェースは、プログラムの著作物には該当しないため、別途保護対象となるか否かについての検討が必要となる。例えば、東京地裁平成14年9月5日判決（サイボウズ事件¹²⁾）では、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。（中略）

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。」

との判断が示されている。サイボウズ事件における裁判所の判断は、表示画面について一般に著作物性を否定するものではないものの、著作権侵害の成立範囲を狭く解するものといえ、この点で、本件最高裁判決の多数意見と方向性は近いものと評価できよう。

7. おわりに

本件最高裁判決は、APIに対する著作権保護の可否という問題については判断を避けながら、フェアユースの成立を認めて著作権侵害を否定したものである。フェアユースの成否は個別具体的な事実関係によって左右されるものであるため、本件最高裁判決は事例判断ではあるものの、コンピューターソフトウェアに対する著作権保護の可否とフェアユースの成否という興味深い論点を扱ったものであり、特に、インターフェースに関するコンピューターソフトウェアの文脈においては、実務上参考になる点があるといえる。

注 記

- 1) Google LLC v. Oracle Am., Inc., 141 S. Ct. 1183 (2021).
- 2) 訳文は,
<https://americancenterjapan.com/aboutusa/laws/2566/>から引用
- 3) *Copyright Reform and the Takings Clause*, 128 Harv. L. Rev. 973, 981 (2015) ; Christopher Yoo, *Copyright and Product Differentiation*, 79 N.Y.U.L. Rev. 212, 216 頁 (2004) ; Tom W. Bell, *Escape from Copyright : Market Success vs. Statutory Failure in the Protection of Expressive Works*, 69 U. Cin. L. Rev. 741, 742 (2001).
- 4) 訳文は,
https://www.cric.or.jp/db/world/america/america_cla.htmlから引用
- 5) Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984).
- 6) 米国民事訴訟の陪審裁判において、陪審員は結論だけを述べるのが一般的であり、その結論の理由を説明する義務はない。
- 7) 米国連邦憲法に関する通説によると、第7修正案の民事訴訟陪審裁判権利は、衡平法の領域に及ばない。
- 8) Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569 (1994).
- 9) 前掲注8)
- 10) Lotus Dev. Corp. v. Borland Int'l, 49 F.3d 807 (1st Cir. 1995).
- 11) Lotus Dev. Corp. v. Borland Int'l, 516 U.S. 233 (1996).
- 12) 判時1811号127頁
(URL参照日は全て2021年5月12日)

(原稿受領日 2021年5月13日)