



ロータス対ボーランド事件が残したもの:機能的表現の著作物性について

島並, 良

(Citation)

知財研フォーラム, 34:36-43

(Issue Date)

1998-08

(Resource Type)

journal article

(Version)

Version of Record

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/90002658>



ロータス対ボーランド事件が 残したものの

機能的表現の著作物性について

東京大学法学部助手／スタンフォード大学ロースクール客員研究員

島並 良



アメリカのパソコン情報誌を広げると、コンピュータに関するジョークを目にすることが少なくない。その中でも特に目がつくのは、パソコンの使い勝手の悪さに関するものである。どうやらパソコンがユーザーフレンドリーでないという認識は、洋の東西を越えて共有されているらしい。分厚い説明書と首っ引きで試行錯誤を繰り返した挙げ句、結局何の解決にもならなかったという経験を持つのは、私たち日本人だけではないようだ。

一時の爆発的なブームは下火になったとはいえ、企業や学校においてすっかり根を下ろしたパソコンは、今後テレビを中心としたAV製品と結びつくことによって家庭への浸透がますます進むといわれている。そこでは従来のパソコンメーカーだけでなく、さまざまな業界をも巻き込んだ開発販売競争が予想されるが、その勝敗を左右する製

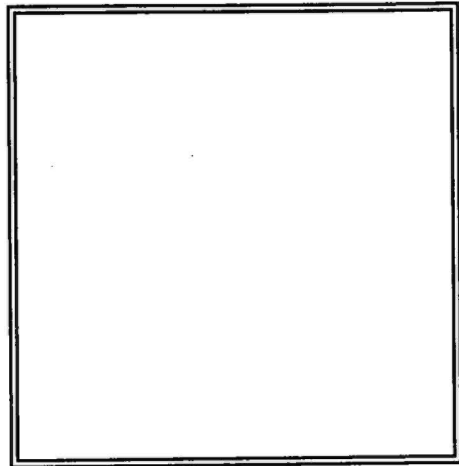
品差別化要素の一つに、消費者にとっての「使いやすいさ」や「使用感」がある。この夏、不況にあえぐ業界の期待を一身に背負って発売されたウインドウズ98が、家電並みの使いやすさを一つの売り物にしていることも記憶に新しい。本稿のテーマは、このパソコンの使用感を左右する最大の要因、すなわち「ソフトウェアのユーザーインターフェース」と、著作権法との関係である。

アメリカでは、1980年に連邦著作権法がコンピュータプログラムを著作物として取り込んで以来、今度は具体的にコンピュータプログラムのどのような要素について模倣が許されないのかという点に関する争いが頻発するようになった。例えば本稿が採り上げるロータス対ボーランド事件では、「表計算ソフトのメニューコマンド階層」というユーザーインターフェースの著作物性が争われた。そこでは、ロータス1.2.3という著名な表計算ソフトに採用された「Clear」や「Delete」といったメニューコマンド

用語と、それらの階層的配列について、著作権法の保護が及ぶかが問題となったのである。この問題の解決がいかに困難であったかは、合衆国連邦裁判所の各審級判断の迷走ぶりに象徴的に表れているといえよう。地方裁判所は著作物性を肯定、逆に控訴裁判所はこれを否定、そして関係者の注目を大いに集めた最高裁判所は、各判事の意見が同数で分かれたために、とうとう判断不能に陥ったのである。

最高裁の判断が行き詰まったことで原審が維持され、結局、被告ボーランドの勝訴によって事件が終結してから、約二年半が経過した。しかし最上級審の立場が明確にならなかったこともあり、アメリカ著作権法学界においては現在でもその当否が論じられている。そしてこの論争は、単にユーザーインターフェースの著作物性という問題を越えて、機能的表現一般に対する著作権保護のあり方や、さらには著作権法の体系的な位置づけという根本的な問題にまで及んでいる。そこで以下では、

まずこの事件の背景と経緯を振り返ったのち、それを契機にアメリカ著作権法学界で巻き起こった最近の議論の一端を紹介してみたい。



1 ユーザーインターフェースとは何か

最初に、ユーザーインターフェースという言葉の意味について確認しておくのが有意義だろう。ユーザーインターフェースとは、人間とコンピュータの間に介在し、相互に情報を交換する「場」を広く指し示す用語である。そもそもコンピュータにおけるインターフェース(境界面)は、①ハードウェア相互間、②ソフトウェア相互間、③ハードウェア・ソフトウェア間、④使用者・ハードウェア間、⑤使用者・ソフトウェア間、の五つの領域について観念しうる。このうち、④と⑤が一般にユーザーインターフェースと呼ばれるおり、④の部分、すなわち入力装置としてのキーボード・マウス・音声認識

装置、出力装置としての液晶ディスプレイ・ブラウン管(CRT)・音声合成装置などは、ハードウェアにおけるユーザーインターフェースの例である。他方で、そういった入力装置によって作動し、また出力装置を作動させるソフトウェアについても、ユーザーインターフェースが存在する。例えばマイクロソフト社製のOSの「ウィンドウズ」では、画面上の矢印(ポインタ)を絵(アイコン)の上に動かして指令を送ること、コマンドの選択、ファイルの操作、プログラムの起動、ウィンドウの移動・拡張、スクロールなどはほぼ全ての操作を行うことができる。このような現実世界のメタファとしての絵画的

表示を介してコンピュータと人が対話する簡易な操作方式は、それ自体がコンピュータと人をつなぐ優れたユーザーインターフェースである(GUI:グラフィカル・ユーザーインターフェースと呼ばれる)。またワープロソフトについていえば、作成文書の表示書式はもちろん、「編集」や「コピー」といった種々のメニューコマンド用語や、そのグルーピングと階層関係(たとえば「編集」メニューを開ければその中に「コピー」コマンドが現れるという構成)も、文書作成に際しての入出力を容易にしてくれるユーザーインターフェースである。本稿は、こういったソフトウェアが持つユーザーインターフェースについて採り上げる(以下、単にユーザーインターフェースといえ、ソフトウェアのそれを指す)。

このようなユーザーインターフェースは通常、プログラマーとは別のデザイナー(多くは認知心理学をはじめとした人間工学の知見を備えている)によつて創作される。ここで重要なのは、そのようなデザイナーによつて創作されたユーザーインターフェースが、プログラマーにより様々なコードで表記されるという点である。すなわち、一つのユーザーインターフェースは複数のコードによつて表現可能なものであり、その意味でコードには依存しない独立の存在である。コードのようなプログラムの「文字的要素(literal elements)」とは違って、ユーザーインターフェースがプログラムの「非文字的要素(non-literal elements)」だといわれる所以である。このことは、ユーザーインターフェースが表現そのものではなく、表現

される対象であるアイデア―それは著作権法による保護を受けられないとされている―に近い性格を持つということを意味する。

2 プログラム著作物との関係

しかし他方でユーザーインターフェースは、著作権法が著作物の一類型として明記する「コンピュータプログラム」の紛れもない要素である。プログラムを著作権の客体とすることは、1976年の合衆国連邦著作権法大改正に際してはいまだ検討不十分として見送られたが、その後「著作物の新技術利用に関する国家委員会(COINTU)」最終報告(78年)を受け、80年一部改正によつて実現された。同改正法は、著作物として既に例示されていた「文字著作物(literary works)」(102条(a))にプログラムが含まれることを前提として、次のような定義規定(101条)を置いている。

「『コンピュータプログラム』とは、『一の結果を得るためにコンピュータで直接間接に用いられる一連の言葉(statements)もしくは指令(instructions)である。』」

このようにプログラムは文字著作物として認知されるに至ったわけであるが、しかしそれを踏まえた上で、ここで次の二つの点を確認しておく必要がある。

第一に、プログラムが著作物とされたからといって、プログラムのあらゆる創作的要素が著作権によつて保護されるわけではない。このことは、プログラム以外の伝統的な文字著作物の場合を想起すれば、すぐに了解されるだろう。例えば、科学論

文・歴史叙述・ルールブック・契約ひな形などの著作物の場合、文字面そのままを複製したものか、あるいはそれに極めて近い複製物しか侵害と

はならないのに対して、小説や脚本といったより芸術的な著作物については、筋立てや設定(structure, sequence, organization)の頭文字を取つて、通常、SSOと呼ばれる)にまで保護が及びうる場合があると一般には理解されている(註1)。

同じく文字著作物といつても、その保護範囲が文字的要素に留まるものと、それ以外の非文字的要素にまで拡張されるものがあるわけである。この点をプログラムについてみれば、プログラムの文字的要素、すなわち(オブジェクトまたはソース)コードが著作物として保護されることは明らかであるとしても、さらにそれを越えて、プログラムを構成するその他の非文字的要素―例えば、構造(structure)、処理手順(sequence)、構成(organization)、そしてユーザーインターフェースなど―がどこまで著作物として保護されるのかという問題は、条文のみからは必ずしも明らかではなく、解釈の余地が残されているのである(註2)。

第二に、たとえプログラムのある要素が著作権法による保護を受けるとしても、それらが全て「プログラム著作物」としてのみ保護されるというわけではない。出力結果としての画面表示や音声は、プログラムとは別個の文字著作物として、あるいは102条(a)が文字著作物と並んで掲げる絵画著作物(graphic works)、音楽著作

(註1)実際の訴訟では、作品の内部要素(例えばSSO)について個別に著作物性を問題とするのではなく、著作物性自体は作品全体について(独自創作を理由に)容易に認めた上で、複製権(における実質的類似性)もしくは翻案権の幅に関して、作品の性質に応じた広狭が設けられることも多い。本稿では、このような(プログラム著作物全体の)保護範囲の問題と、(個別的内部要素の)著作物性の問題を、さしあたり区別しない。

物 (musical works)、視聴覚著作物 (audiovisual works) として、独立して著作権法の保護を受けうるのである。したがって本稿が採り上げるユーザーインターフェースについても、たとえば操作方法の説明書き(ヘルプコマンド内の解説文)は、それ自体として文字著作物となりうる。また画面表示された絵文字の図柄(「ゴミ箱」の絵など)も、プログラムの保護とは独立に、絵画もしくは視聴覚著作物として著作権法の保護を受けうることになるのである(註3)。

以上のように、ユーザーインターフェースはプログラムの要素ではあるけれども、プログラム著作物の保護範囲は明確でなく、さらにはプログラムとは別の著作物として保護される可能性も捨てきれない。このような複雑な問題状況の中で、それでは一体どうやってユーザーインターフェースの著作物性は判断されるべきなのだろうか。この点に関するロータス対ボーランド事件における各審級の判断を振り返ってみよう。

(註2) プログラムの非文字的要素に関する著作物性一般については、プログラムの目的・機能を除く全てについて広く著作物性を認めた *Whelan Associates, Inc. v. Jaslow Dental Laboratory, Inc.*, 797 F.2d 1222 (3d Cir. 1986)、およびそのような見解を否定していわゆる抽象・濾過テストによる絞りかけた *Computer Associates v. Altai*, 982 F.2d 693 (2d Cir. 1992) を参照。

(註3) この点は、マッキントッシュとウィンドウズのグラフィック・ユーザーインターフェース(GUI)について、アップル社とマイクロソフト社の間で激しく争われた。 *Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp.*, 799 F.Supp. 1006 (N.D. Cal. 1992), 35 F.3d 1435 (9th Cir. 1994)。地方裁判所は両GUIの間に実質的「同一性」がないという理由で著作権侵害を認めず、控訴裁判所もその結論を支持した。通常の著作権侵害訴訟では、複製権の保護範囲は両作品の実質的「類似性」で判断されることからすると、異質な判断である(ただし本件は、事前にアップル社がマイクロソフト社にGUIに関するライセンスを供与しており、その契約解釈もからんだ特殊な事案である)。

(註4) メニュー、メニューコマンド、メニューコマンド階層の各用語については、ロータス対ボーランド事件の地裁判決の一つが次のような定義をしている。メニューとは、「使用者がある状況で出すことができる一定数の指令を、コンピュータ画面上に表示したもの」であり、メニューコマンドとは、「メニューに表記された指令」であり、メニューコマンド階層とは、「メニューとメニューコマンドの構成」である(799 F.Supp. at 206)。

(註5) *Lotus Development Corp. v. Borland International, Inc.*, 799 F.Supp. 203 (D. Mass. 1992), adhered to 831 F.Supp. 223 (D. Mass. 1993)。

本件は、原告ロータス社の著名な表計算ソフト(ロータス1・2・3)と、それよりも後に売り出された被告ボーランド社の表計算ソフト(クアトロ、クアトロプロ)との間で、著作権侵害の成否が問題となったものである。ボーランド社はクアトロの開発にあたって、ロータス1・2・3のプログラムコード自体を複製することはしなかったが、既にロータス1・2・3を利用している者がその「Quit」や「Copy」といったメニューコマンドを

再度習得する必要があるように(換言すれば自社新製品へ容易に乗り換えられるように)、ロータス1・2・3のメニューコマンドの用語と階層をそのまま模倣して、新製品の一部に取り込んだ。訴訟においてはボーランド社が、メニューコマンドの用語と階層を複製したという事実については自白したため、それらがそもそも複製を禁じられた著作物であるか否かという問題に焦点が当てられることとなった(註4)。

1992年の地裁判決(註5)は、「Quit」の代わりに「Exit」を、あるいは「Copy」の代わりに「Duplicate」を使うなどして、ボーランド社がロータス1・2・3とは別のメニューコマンド用語を選択・配列できたことを理由に、ロータス1・2・3のメニューコマンド用語の選択・配列に著作物性を肯定して侵害を認めた。これに対して被告ボーランド社が控訴。控訴裁判所に対しては、ユーザーインターフェースの著作物性について積極・消極両方の立場から、著名なコンピュータ会社・業界団体・著作権法学者による

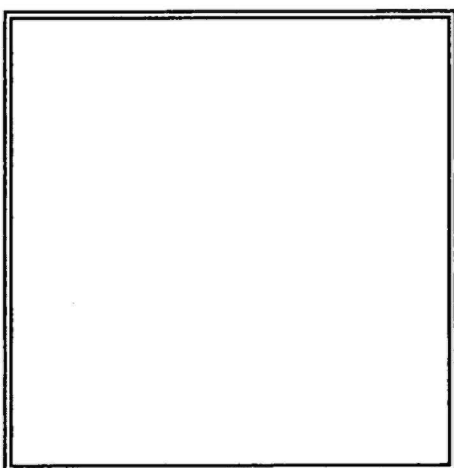


鑑定意見書(amicus brief)が多数提出された(註6)。そのような関心の高まりの中で、95年に下った第一巡回控訴裁判所の判決(註7)は、一転してメニューコマンドの著作物性を否定するものであった。その形式的な理由は、メニューコマンドは利用者に対してソフトを統御・操作するための手段を提供するものであるから、それはビデオテープレコーダーの操作ボタンのようなものに過ぎず、従って連邦著作権法102条(b)が明文をもつて著作物の客体から除外している「操作方法(method of operation)」に該当するというものである。ここで、そのような結論を導くに際して考慮されたのは、まずメニューコマンドの如き有用(usable)な創作物については、公衆にその使用を広く認めるべきであること、また後発の表計算ソフトに新たなメニューコマンドを強制すれば、それを習得するための過度の負担(switching cost)を既存の利用者に課することになって好ましくないこと、という二つの実質論であった。

その後本件は、ユーザーインターフェースはもとより、コンピュータソフトウェアの著作権に関して最高裁が初めて採り上げる、注目の事件となった。しかし1996年の年明け間もない1月16日に最高裁が下した決定(註8)は、回避(recusal)により欠席したスティーブンス判事を除く八名の判事の意見が四対四に分かれ、自動的に原審の判断が維持されるという異例のものであった。のみならず判決文では、原審維持という裁判所の結論(per curiam)だけを提示するという(通常は比較的簡単な法律

問題のみを含む些細な事件について用いられる)手法が採られ、裁判所全体はもちろん個別判事の意見も全く付されなかったため、最大の争点であったユーザーインターフェースの著作物性については、結局何ら最高裁の考えが示されないままに、この事件は幕引きを迎えることとなったのである。

最高裁がその立場を明らかにしなかったこともあり、アメリカ著作権法学界では事件終結後も様々な観点からの議論が展開されている。本稿ではその全てをフォローすることはできないので、控訴審が挙げた二つの実質的論拠のうち、創作物の「有用性」と著作物性の関係に関するいくつかの学説について検討してみたい。



1 伝統的著作物と有用性／機能性

控訴審判決は、メニューコマンドが有用であることを一つの理由として、その著作物性を否定した。この点に関してある論者は、作品が有用(usable)であったり機能的

(註8) Lotus Development Corp. v. Borland International, Inc., 116 S.Ct. 804 (1996).

(註6) 学者の手になる鑑定意見書のうち、カージャラ・メネル両教授が連名で提出したものは、10 High Tech. L.J. 177に、またリーファー・リットマン・ライクマン・サミュエルソン等23名もの著作権法専攻教授が連名で提出したものは、16 Hastings Comm/Ent L.J. 657に、それぞれ掲載されている。

(註7) Lotus Development Corp. v. Borland International, Inc., 49 F.3d 807 (1st Cir. 1995).

(functional)であるがゆえに著作物性を否定するのは誤りであるとして、次のように主張する(註9)。

確かに著作権法は、文学・音楽・絵画といった芸術的な作品類型を典型的な対象としており、それらは審美的な感興を鑑賞者にもたらすことはあっても、日常生活において実的な用を果たしたり、あるいは何らかの機能を果たすということはない。しかし同時に著作権法は、データベースやコンピュータプログラムといった現代的著作物を挙げるまでもなく、辞書・地図・広告・建築物・応用美術品などの様々な実用的創作物をも古くから保護の対象としてきた(註10)。建国後ほどなく作られた米国最初の1790年連邦著作権法は、当時のアメリカにとって重要な地図・海図・書籍の三種のみを著作物として列挙していたのであり、逆に純粋美術は1870年に至ってようやく著作物として明文の規定で認められたのである。

この立場からは、特にユーザーインターフェイスに限ってその有用性を理由に著作物性を否定するのは整合性を欠くことになる。したがって結論としてユーザーインターフェイスの著作物性を否定するとしても、それは作品の有用性/機能性とは別の論拠によるべきだとされる。

2 有用性/機能性の内容

以上のような見解に対して別のある論者は、あくまで著作物は非機能的であることを原則とすべきだとして、以下のよう

に批判する(註11)。

それによれば、機能性の有無こそが、特許法と著作権法という二つの創作保護法の適用領域を分かちめるクマールである。そしてこの点を無視する反対説の誤謬は、創作物の有用性と機能性を同視していることから生じていると指摘する。すなわち、「有用(usable)」であるとは人に対して情報を伝え(inform)、あるいは感興をもたらし(entertain)状況を指すのに対し、他方で「機能的(functional)」であるとはそれ以上の何らかの実用的作用を果たして初めて用いうる概念であるという。この基準によれば、地図は地理的な情報を与え、また絵画は人を楽しませるという意味において有用ではあるが、それ以上の作用を果たすものでないから機能的であるとは言えない。著作権法はこのような単に有用であるに過ぎない創作物については、確かに従来から広く保護の対象としてきた。

他方、建築物は人が風雨をしのぐという作用を、またプログラムはコンピュータを動作させて「の結果をもたらすという作用を有し、これらは単なる情報や感興の伝達(有用性)を越えた、実用的な「機能」である。同じようにユーザーインターフェイスは、コンピュータの利用者に対して、データの入力・処理を早め、効率化し、そして操作法を容易に習熟できるようにする」という、固有の実用的作用を果たす機能的創作物である。このような機能的創作物については、伝統的にはより厳格な特許法による保護が予

(註10)もっともこれらの実用品については、その実用的側面から分離が可能な範囲に限って著作権法の保護が及ぶとされている(101条における pictorial, graphic, and sculptural works の定義規定参照)。

(註9) Kenneth W. Dam, Some Economic Considerations in the Intellectual Property Protection of Software, 24 J. Legal Studies 321 (1995); Arthur W. Miller, Copyright Protection for Computer Programs, Databases, and Computer-Generated Works: Is Anything New Since CONTU?, 106 Harv. L. Rev. 977 (1993); See also, Jane C. Ginsburg, Four Reasons and a Paradox: The Manifest Superiority of Copyright over Sui Generis Protection of Computer Software, 94 Colum. L. Rev. 2559 (1994).

(註11) Dennis S. Karjane, A Coherent Theory for the Copyright Protection of Computer Software and Recent Judicial Interpretations, 66 U.Cin.L.Rev. 53 (1997).

定されており、例外的に著作権の対象とする場合には特別の配慮と強い理由付け—そして議会による明示の立法—が必要とされてきたという。先に掲げたように、連邦法が「一連の言葉もしくは指令」、すなわち文字的要素をプログラムであると定義している以上、そのような機能的な創作物の保護範囲を解釈によつてユーザーインターフェースという非文字的要素にまで拡張することは許されないと主張するのである。

このような立場からは、ロータス対ボーランド事件控訴審判決は、「有用性」という言葉を用いたことがミスリーディングであるとしても（彼の立場からは、それは「機能的」とされるべきであった）、それを理由に著作物性を否定したことは、一概に非難されるものではないことになる。

3 著作物の価値と機能性の所在

右に紹介した見解が特許法と著作権法の関係に着目したのは正当であろう。同じ創作法に位置する特許法との体系的な整合性を考慮することなく、著作権法の適用領域を定めることは許されない。しかし両法の適用領域はこれまで一般に、創作物が機能的かどうかという点ではなくて、それが表現かアイデアかという点で区別されてきた。そこでロータス対ボーランド事件で提起された問題を、著作物として価値のある部分が表現なのかそれともアイデアなのかという観点を加えて、さらに分析する見解がある（註12）。

それによれば、表現作品は通常、そこで伝達されている「内容」（アイデア・事実）に価値があるもの（たとえば科学論文・地図・辞書）と、その内容の伝達「方法」（表現）に価値があるもの（たとえば絵画・文学作品）に大別される。しかしある種の創作物、たとえば表計算ソフトのメニューコマンドはこのいずれにも属さない。なぜならメニューコマンドの価値は、その伝達内容や伝達方法ではなく、まさに「使用者をして容易に表計算を行わしめる」という機能それ自体に存するからである。そしてそのような価値ある機能を独占することが許されるかどうかという判断は、専ら特許法が担うべきであつて、著作権法の守備範囲ではない。

このような考えは、著名なベイカー対セーレン事件において、かつて連邦最高裁が

特殊な簿記の書式
について著作物性を
否定した（註13）こと

とも整合的である。なぜなら、簿記の書式は、当該簿記方法を遂行するという機能そのものに主要な価値があるからである。またロータス対ボーランド事件控訴審判決が比喩として持ち出した、ビデオテープレコーダーの操作ボタンについても同じことがいえるだろう。

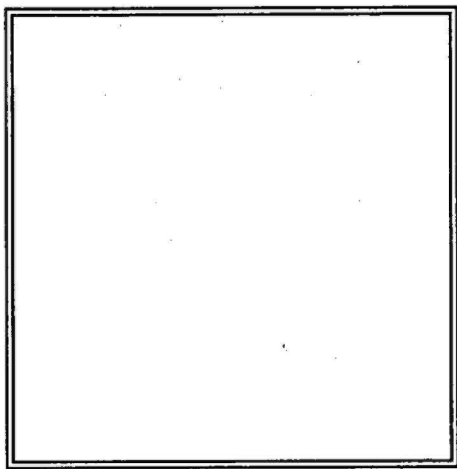
以上の見解は、機械とその設計図を比較した場合に、より説得的に理解されるように思われる。機械の設計図は、著作物であると理解されている（註14）。これに對して機械そのものは、技術的思想を三次元的に表現したものであるにも拘わらず、

（註12）Lloyd L. Weinreb, Copyright for Functional Expression, 111 Harv. L. Rev. 1149(1998)

（註13）Baker v. Selden, 101 U.S. 99 (1879).

註14）大阪地判平成4年4月30日（無体集24巻1号292頁）は、機械の設計図を「図面の著作物」（日本著作権法10条1項6号）であるとした。

誰も著作物であるとは考えない。それはたとえば、自動車という機械の価値が人を移動させるという機能それ自体に存するからである。そのような機能を、特許性判断を抜きに独占させることは許されない。一見すると機械の設計図も、それに基づいて機械を製作するという機能を果たしているかに見えるが、しかしそれは、単に図面に書かれた設計内容が機能を有しているに過ぎないのであって、表現そのものが機能的なわけではない。品物を包んだり、あるいは燃やして暖を採るなどして、設計図を「機能的に」使用することは、通常予定されてはいないのである。



これまでの見解を総合すると、次のように述べることができるだろう。たしかに著作権法は、従来から有用／機能的な創作物（あるいは創作物の機能的側面）を保護の対象としてきた。しかしそこでは、表現された内容たる情報が機能的である場合に、その表現面に限って保護されているか

（広い意味での事実的著作物の場合）、情報を伝達するという表現固有の機能が保護されているか（芸術的著作物の場合）、のいずれかに過ぎない。したがってまず、アイデア（内容）の機能性自体が保護されることはない（それは特許法に基づき、新規性や進歩性といったより厳格な要件に照らして、独占の可否が決められる）。また、表現そのものが情報伝達機能以外の何らかの機能を果たす場合（例えば簿記書式、機械など。メニューコマンドもこれに該当する。）も、著作権法の対象からは外されてきた。情報伝達という、表現が表現であるがゆえに生来的に有する機能は別として、それ以外の機能を独占の対象とすることを、著作権法は巧妙に回避してきたといえるだろう。

以上のような説明は、プログラムの保護範囲一般についても次のような示唆を与えてくれる。プログラムは、実は情報を伝達するという機能に価値がある点で、芸術的著作物に近い性格を有している。芸術的著作物が人に対する情報伝達機能を担うのに対して、プログラムのそれはコンピュータに対する情報伝達機能であるから、両者は情報を伝える相手方を異にするけれども、しかしいずれも表現固有の情報伝達機能を果たしている点に価値の源泉があることには変わりはない（註15）。そしてここで、プログラムの様々な要素のなかでコンピュータに対する情報伝達機能を果たしているのは、まさに文字的要素たるコードだけである。こうして見ると、プログラムが著作物とされていることにも、またアメ

リカにおける議論の大勢がその保護範囲を文字的要素のみに限る方向にあることにも、一定の合理性が認められることになるだろう。

たしかにプログラムを著作権法に取り込むことは、既存の著作権法の体系・理論とはそぐわない点がいくつかあったかも知れない。しかし、今やプログラムが著作権の客体であることは、国際条約上も動かし難い状況である。今私たちに求められるのは、そのような新しい動きをも取り入れた体系の再構成であり、新しい理論の構築である。それなしには、例えばヴァーチャルリアリティーを用いた三次元ユーザーインターフェースの著作物性というような新しい問題が登場するたびに、よるべき場当たりの解決に追われることになるだろう。連邦最高裁をも判断不能に陥らせたロータス対ボーランド事件が残したものの、それは一貫した著作権法理論への期待と課題なのかも知れない。

（註15）もちろん、プログラムはその表現のみでなくアイデアにおいても機能性を持ちうる。巧みなクレーミングに対し、プログラム特許が認められるのはそのためである。