

No. 42 1992. 11. 16

リバース・エンジニアリングがフェア・ユースにあたるとした判例

—第9巡回区連邦高裁がアコレードを逆転勝訴に—

1. はじめに	1
2. 事実関係	1
3. 裁判所の判断	2
4. コメント	4

1. はじめに

米国第9巡回区控訴裁判所は、10月20日、セガ対アコレイド事件で、予備的差止命令を認めた一審の判断を覆えし、原審に差戻した。先のニンテンドー対アタリ事件のCAF C判決(SLN41号)と合わせて、リバース・エンジニアリングに関する米国判例の基本姿勢が固まったと評し得るだろう。

2. 事実関係 (詳しい人は飛ばされたい)

本件は、セガのビデオ・ゲームであるジェネシス(日本では「メガドライブ」)で稼働するゲーム・カートリッジを販売したアコレイドに対し、セガが著作権法、商標法を侵害するとして訴えた事件である。

(1) セガのジェネシスIIIにおけるトレードマーク・セキュリティ・システム(TMS S)の仕組みは次のとおり。ゲーム・カートリッジが本体に差し込まれた時、本体のマイクロ・プロセッサがゲーム・プログラムを読みにいき、「S、E、G、A」という4文字からなるデータ(TMS S開始コード)を正しい位置に発見したら、ゲームを動かせる。その場合、3秒間ディスプレイ上に「PRODUCED BY OR UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD」という表示(「セガ・メッセージ」)がでるようにな

っていた。

(2) アコレードによる互換プログラム（セガのゲーム機で動くプログラム）の作成過程は次のとおり。

(ア) アコレードはセガの本体1つと3つのゲーム・カートリッジを購入し、デコンパイルして「ソース・コード」をプリントアウトし、3つのプログラムの共通領域を見つけ出し研究した。そして、インタフェース仕様を発見するためにプログラムを修正したり結果を研究した。リバース・エンジニアリングの最後の段階では、必要な情報を入れた開発マニュアル（セガのコードを一切含まない）を作成した。

(イ) このマニュアル中の情報だけを使って「イシド」というゲーム・プログラム（もともとIBM機、アップル機用に開発販売されていたもの）を開発、販売した。

(3) セガは著作権、商標権侵害の訴えを、アコレードは商標権侵害の訴えを起し、両者とも予備的差止命令の申立をした。本年4月3日、一審のカリフォルニア北部連邦地域はセガの申立を認めた。

3. 裁判所の判断

著作権侵害に関する裁判所の判断は次のとおり。

A. 中間的複製行為

ここでは、デコンパレーション行為そのものが、複製行為（copy）にあたるか否かが争われたが、裁判所は複製行為の定義（101条）にあたりと判断した。

B. アイデア／表現の区別

アコレードは、コード中のアイデアや機能的概念へアクセスするためのディスアセンブル行為は、102条(b)によりそれ自体で(per se)侵害にならない、と主張したが、裁判所は一般的にそういうことは妥当でないとし、ケース・バイ・ケースで107条（フェア・ユース）にあたるか否かを判断した方がよい、とした。

C. 117条

アコレードは、プログラムの複製物の合法的所有者に与えられている「複製・翻案権」（117条）（日本著作権法47条の2に相当する）で、ディスアセンブルが合法的だと主張したが、裁判所は、アコレードの行為はその許容範囲を超えている、と判断した。

D. フェア・ユース

(1) セガは、117条で一定の行為が許されていることから、その他の行為はフェア・ユースにならないと考えるべきだと主張するが、文言上も立法経過から見ても採用できない。

セガはチップ法906条がフェア・ユースを規定していることから、他の方法のコピーは禁止されると主張するが、チップ法は sui generis（特別法）であり、著作権法上の合法性とは関係ない。

(2) 107 条の規定する 4 つの判断要素は次のとおりである。

i) 使用の目的及び性格（使用が商業性を有するかどうか、又は非営利の教育を目的とするかどうかの別を含む。）

ii) 著作物の性質

iii) 著作物全体との関連において、使用された部分の量及び実質性

iv) 著作物の潜在的市場又は価値に対する使用の影響

これらは限定的なものではなく、フェア・ユースの本質は、「衡平法上の合理の法則」にある。

(a) 1 番目の要素（商業目的）

商業目的はフェア・ユースの認定に不利に働くが、特定の商業目的の性質によって反駁し得るし、絶対的というより程度問題である。本件のコピーは、中間的なものであり、商業的「利得」は間接的又は派生的なものである。アコレードの窮極の目的は互換（セガ機で動くこと）プログラムの販売であり、他に方法もなかった。ゲーム・プログラムは学術的作品ではないが、創作的作品の普及という著作権法の目的にかなう。（ファイト判決参照）。よって、商業目的による不公正の推定は破られ、この要素はアコレードの有利に傾く。

(b) 4 番目の要素（潜在的市場への影響）

アコレードは、ジェネシス互換のビデオ・ゲームの分野で合法的な競争者になるうとしただけである。ユーザは、一つのゲーム・プログラムだけ買うわけではない。他人の競争を妨げて市場を独占しようとすることは、創作的表現の促進という制度目的に反する。セガが経済的損失をこうむるとしても少しであり、4 番目の要素もアコレードに有利に傾く。

(c) 2 番目の要素（著作物の性質）

著作物の性質により保護の程度は異なる。プログラムはアイデア／表現の区別を適用するにも特殊な問題を提示する。プログラムは仕事を達成するための実用品である。（CA 判決参照）。第 3 巡回区はウェーラン判決を出したが、これは単純であり広すぎると批判されている。第 2 巡回区のアプローチ（CA 判決）が妥当である。

アコレードが保護される表現をコピーしたことは確かである。プログラムは特殊な作品であり、他の機能作品のように「保護されない面」（つまりアイデアなど）を肉眼で見られない。読むためにはディスクアセンブリが必要である。もし、オブジェクト・コードのディスクアセンブリがそれ自体で不公正な利用になるなら、著作権者は（議会が明白に著作権保護を否定した面である）機能的側面につき事実上の独占を得てしまう(102条(b))。この要素もアコレードの有利に傾く。

(d) 3 番目の要素（コピーされた部分の実質性）

アコレードが全体をコピーしたことはセガに有利だが、アコレードの窮極的利用が本件のように限定されている時は、この要素の重要性は著しく低い。

全体として、フェア・ユースにあたる。

商標法に関する判断にも若干触れておく。セガの主張は、アコレードのゲーム・カートリッジを入れるとディスプレイに「セガ」が表示され、自社製品と混同されるというものである。アコレードの主張は、自社のゲーム・カートリッジをセガ機に入れると、（心ならずも）「セガ～」と表示されてしまい、セガ製品と混同されてしまう、というものである。

アコレードは、「セガ～」と表示したかったわけではない。そうなるのは、セガの判断の結果であり、混同についての責任はまずセガにある。アコレードは、パッケージに「アコレード・インクはセガ・エンタープライズ・リミテッドと関連ありません。」と書いている。・・・（「セガ～」を表示せざるを得なくして）競争を制限することは、商標法の目的に合致しない。

セガは、「セガ～」を表示しないことが技術的に可能であるから、この表示は「機能的」なものではないと主張するが、立証し得ていない。

結論として、商標法に基づく（セガのための）予備的差止命令は解除する。本家で、セガは立証できるかも知れないが。アコレードの予備的差止命令の申立もここでは認めず、差戻後の一審に委ねる。控訴審の費用はセガの負担とする。

4. コメント

ファイトーCAラインの判決が、第9巡回区でも出たことになり、ウェーラン判決の影響力はまた弱まったと言ってよいだろう。

はじめに述べたように、ニンテンドー判決と合わせ、リバース・エンジニアリングの問題がフェア・ユース条項により処理される方向で米国判例の流れが決まったとあってよいだろう。（本判決も注1で、ニンテンドー判決との一致を認めている）。

本判決が注7で、ディスアセンブリが常にアイデアへのアクセスのため唯一の手段ではないと断っていることにも注意しておきたい。ディスプレイからわかるようなものについてはリバースは必要ない、と言っているが、これはその場合にはフェア・ユースにならない、という考えを示唆するものだろう。

この点も含め、フェア・ユースの抗弁の成否にあたっては、リバースする者の一連の行動が公正なものであったか否かが問われることに留意されたい。（このことは、本判決も言うとおり、フェア・ユースが衡平法上の原理であることから当然ではあるが。）アタリ判決でも、アタリが著作権局を欺罔したという事実は決定的だったと思われる。

それにしても、米国法 107条のようにフェア・ユースの一般規定をもたない我が著作権法では擬律上の困難がある。メディアの変化に伴い、当事者や社会にとっての公正な判断基準も一律・単純ではなくなる。法の不適用を避ける一手段として、かかる一般規定の創設が必要だと思われる。 （了）