

No.41 1992. 11. 1

リバース・エンジニアリングはフェア・ユースとなりうる

—アタリ対ニンテンドーの連邦高裁判決—

	頁
1. はじめに	1
2. 事実経過	1
3. 法律判断	3
4. 若干のコメント	6

1. はじめに

アタリ対ニンテンドー・オブ・アメリカ事件につき1992年9月10日二審判決がでて、リバース・エンジニアリングがフェア・ユースとなりうるということが明確に肯定された。結論としてのアタリ敗訴は維持されたが、本判決は連邦巡回控訴裁判所(CAFC)によるものであり、今後の米国著作権判例に重大な影響を与えるものと予想される。

2. 事実経過

(事実関係に詳しい方はとばして下さい。)

- (1) ニンテンドー・オブ・アメリカ(以下「ニンテンドー」)は Nintendo Entertainment System (NES) というビデオゲーム機を販売している。NESは、モニター(テレビ)、コンソール(本体)及びコントロール(コントローラー)から成っている。

本体にゲームのプログラムをおさめたゲーム・カートリッジを差しこんでプレーされるが、アタリはゲーム・カートリッジのメーカーである。

(2) ニンテンドーは、非許諾のゲーム・カートリッジを受けつけないよう10NESプログラムを開発した。本体とカートリッジの双方に10NESプログラムのマイクロプロセッサ又はチップが入っており、本体側はロック、カートリッジ側はキーの役割を果たす。カートリッジ側に「ロックをはずすメッセージ」がないと本体はカートリッジを働かせない。

(3) アタリは、ニンテンドーのNESで動くカートリッジを作るため、1986年、本体とカートリッジ間の交信をモニタリングしたが、10NESプログラムを破れなかった。

次に、チップの層を化学的にはがしてオブジェクト・コードを顕微鏡的に調べたが成功しなかった。

(4) 1987年、アタリはニンテンドーのライセンスとなったが、契約上、10NES他の技術へのアクセスは厳しく制限されていた。

(5) 1988年、アタリの弁護士は「侵害訴訟の被告であってこの訴訟のためにプログラムのコピーが必要である」と虚偽の事実を述べて、著作権局から10NESのソース・コードを手に入れた。

(6) その後、アタリは、再びはがしたチップからオブジェクト・コードを読むことを試み、10NESを0、1に書きおとした。

アタリは、著作権局から得た情報をこの移記上の誤りをただすために使った。

(7) 10NES解読後、アタリは、NESのカギを外すプログラム“ラビット”プログラムを開発した。

アタリが異なるチップと言語を使ったので、10NESとラビットの1行1行の命令は異なっているが、ラビットは10NESと機能的には区別できない信号を発する。

(8) アタリは、不正競争、シャーマン法違反、特許侵害等を理由に提訴し、ニンテンドーは、不正競争、特許侵害、著作権侵害、トレード・シークレット違反等を理由に提訴した。カリフォルニア州北部地区連邦地裁は事件を併合し、著作権侵害で予備的差止命令を出した。本件は、特許侵害請求を含むので連邦巡回控訴裁判所(CAFC)が審理するが、第9巡回区連邦高裁の法律を適用する。

同巡回区では、一審が裁量権濫用又は誤った法基準若しくは明らかな事実誤認に基づいた判決をした場合のみ破棄できる。

ニンテンドーが本案勝訴の蓋然性を立証し、アタリのミス・ユースの抗弁を克服するか否かを当審で判断する。

3. 法律判断

(1) 著作権侵害

ニンテンドーは、①自らが著作権を有すること②アタリが侵害したこと、の立証を要するが、①は争いが無い。②については、文字通りのコピーを作ったこと、又は、アクセスと実質的類似性を立証することによい。

(2) 著作権概観

プログラムは「リテラリ・ワーク」に属する。しかし、著作権法 102条 (b) により保護は限定される。

(3) 保護を受ける表現

ラーニド・ハンドの抽象化テストを引用した上、CA対アルタイ高裁判決（本誌38号参照）と同様のフィルタリングを行なう。すなわち、「裁判所は、アイデア、アイデアに必然的に伴う表現、公有に属する表現、外部的要素に規定される表現（コンピュータの機械的仕様、他のプログラムとの互換性、プログラムが仕える産業の必要性など）及び当該プログラマー又は著者のオリジナルではない表現をふるい落とさねばならない」とする。

本件で、ニンテンドーの10NESプログラムは、アイデア又はアイデアに必然的に伴う表現をこえるものを含んでいる。ニンテンドーは、任意性のあるプログラム命令を選び、これをユニークな順序に配列して純粋に任意なデータ・ストリームを作り出した。このデータ・ストリームは、NESの「ロックを外す」キーとなる。ニンテンドーは、10NESのこの創作性ある要素を著作権で守ることができる。

外部的要素は10NESを規定しない。公有から取ったものでもない。

最後に、「地裁は、10NESの保護されないアイデア又はプロセスを、本体のロックを外すためデータ・ストリームを発生させること、と定義した」。本体のロックをはずすデータ・ストリームは多数の異なった方法があるので、マージはない。

(4) 文字通りの (verbatim) コピー

（訴訟もないのに）著作権局から、ソース・コードを入手しコピーしたことは著作権侵害である。

(5) リバース・エンジニアリング

アタリは2通りの「中間的コピー」を作った。

① 著作権局からプログラムを入手する前に、チップからオブジェクト・コードの一部をコピーした。

② 著作権局から入手した後、アタリは、著作権局のコピーをフォトコピーし、チップをデプロセスし、これから10NESのオブジェクト・コードをコピーした。

これをプログラムのアイデアの理解を助けるためにコンピュータにかけた。地裁

は、この中間的複製行為も侵害だとした。

憲法は著作権保護の目的を、著作者に対する報酬ではなく、「学術の発展」を促進することであると規定している。著作権法はかように、一方で著作者が著作物をコントロールしその利益を享受する利益と、他方で社会が情報やアイデアの自由流通から得る競合的利益との間にバランスをとるものである。著作権法は表現に排他的権利を与える一方、ある作品のアイデアや情報の上に他者が自由に積み上げることを奨励するものである（ファイト判決）。

著作者は言語作品の全体につき排他的権利を取得するものではない。著作権法上、社会が著作物から事実、アイデア、プロセス又は操作方法を取ることは自由である。プロセス又は操作方法を保護するためには、創作者は特許法に頼らなければならない。著作者は、アイデア、プロセス、又は操作方法を解読不能なフォーマットに入れ、そのアイデア、プロセス、又は操作方法を理解しようとする者に対し著作権侵害を主張することによって、特許的な保護を得ることはできない。（ファイト判決参照）。著作権法は、ある作品の複製物の合法的所有者がその作品のアイデア、プロセス及び操作方法を理解するために必要な努力をすることを許可するものである。

この許可は、著作権の排他性に対するフェア・ユースの例外に入ると思われる。著作権法 107条は、「批評、注釈、ニュース報道、教育、学問又は研究等の目的のために複製物を作成するような使用を含め著作物を公正に利用すること（フェア・ユース）」は侵害にならないと規定している。107条の立法経過は、新たな技術進歩を取り込むために裁判所はフェア・ユースの例外を調整すべきであると示唆している。

かくて、著作権法は、「批評、注釈……又は研究」のための複製を著作権保護から外している。これらの行為は、作品中のアイデア、プロセス及び操作方法を公衆が理解し流通させることを許している。

著作者は、他者が自己の労働の成果を刈りとることを禁じることに財産的利益を有するが、将来の著作者や思索者がその進歩を利用しその上に築くことを禁じることはできない。

創造の課程はしばしば漸進的なものであり、過去の発展の上に築かれる進歩は急進的な新概念よりはるかに一般的である。新しく創作された作品との関係で侵害が小さい場合には、公正利用者は他者の作品にフリーライドするというより自身の創作的努力を大きく利用しているのである。

107条は、ある複製がフェア・ユースになるか否かを決定するに際し、作品の性質を吟味することも要求している。作品の性質が、著作物のアイデアやプロセスを

理解するために中間的複製行為を要求する場合には、その性質は中間的複製行為をフェア・ユースとすることを支持するだろう。かくて、コンピュータ・プログラム中の保護されないアイデアを認識するためにオブジェクト・コードをリバース・エンジニアリングすることはフェア・ユースである（フェイス判決参照）。

コンピュータ・プログラムの複製がフェア・ユースとなるのは、作品の保護されない要素を理解するのに必要なものを超えてはならない。

フェア・ユースの例外を行使するには、言語作品の複製物の正当な所持人でなければならない。

[本件への適用]

本件では、アタリは正当な所持人ではないので、フェア・ユースの有資格者ではない。

10NESプログラムのコピーを盗んだといった汚れない、10NESを理解するために必要なリバース・エンジニアリングはフェア・ユースである。

インテンドーのチップのオブジェクト・コードをリバース・エンジニアリングなしで観察することなど、ましてや理解することなど、誰にもできないことである。

(アタリは手書きコピーをコンピュータに入れ) その後、コンピュータはオブジェクト・コードを「逆アセンブルした」又は他の方法で観察者がプログラムの方法又は機能を理解することを助けた。この「リバース・エンジニアリング」過程は、著作権局からくすねた10NESコピーという汚れがなかったら、フェア・ユースの資格を有していた。

(6) 実質的類似性

外部的テストと内部的テストと分け、プログラムについて「通常の合理的人間」とはコンピュータ・プログラマーを言うとし、内部的テストにつき第9巡回区は専門家証人を許容する、と述べる。

地裁が「驚くべき類似性」を考慮したのは正しいとし、10NESプログラムに含まれていた不必要なコードまでコピーしたこと、原告が既に削除した命令もコピーしていることは実質的類似性を強く示唆する、と判断する。

原告本案勝訴の蓋然性がある。

(7) 著作権のミス・ユース

レーザーコム判決（SNL22号参照）だけが、著作権法でもミス・ユースの抗弁を認めている。第9巡回区に先例はないが、認める可能性はあるし、連邦最高裁は暗黙に認めている。

しかし、この抗弁は衡平法上の法理であるから、これを主張する者は「クリーン・ハンド」でなければならない。本件でアタリは著作権局を欺罔しており、この抗弁を

主張できない。

4. 若干のコメント

C A F C（特許事件の控訴審はすべてここが審理する）という権威ある裁判所がリ
バース・エンジニアリングがフェア・ユースとなりうること、その際の条件等を明示し
た意義は極めて大きいと思われる。先例となることは疑いないだろう。そして、この判
決が再三ファイト判決（S L N26号参照）を引用していることから明らかなように、
C A 対アルタイ二審判決（S L N38号参照）ともども、ファイト判決が著作権法の基
礎法理の理解につき与えた影響の大きさが痛感される。

本件においては、アタリが欺罔的手段によりニンテンドーの著作物のオブジェクト・
コードを入手したという事実が、決定的重要性をもった。この事実が、フェア・ユース、
ミス・ユースの抗弁ともに成立を妨げた。かような事実は、単に裁判官の心証を害する
にとどまらず、抗弁の成立を妨げるものであることを銘記すべきであろう。

(了)