

## ビジネスソフトウェアアライアンス(BSA)<sup>1</sup>の意見

平成 20 年 7 月 25 日

### 1. はじめに

BSA は、貴委員会が、コンピュータ・プログラムの保護に関連して、新たな権利制限規定を認める著作権法の改正を検討中であること、具体的には、セキュリティ及び研究開発を目的するコンピュータ・プログラムの逆コンパイルを行う際の複製及び翻案に対応するための権利制限規定を設けることを検討されていると理解しております。

BSA は、

- そのような権利制限規定が不可欠との事情は生じていないこと、及び、
- 却って、制限規定を設けることにより日本における新規ソフトウェア製品の開発及び普及を妨げるおそれがある

と考えます。

### 2. 著作権保護の果たす役割及び保護のバランスの重要性

---

<sup>1</sup> ビジネス ソフトウェア アライアンス(BSA)は、世界 80 カ所以上の国や地域でビジネスソフトウェア業界の継続的な成長と、安全で信頼できるデジタル社会の実現を目指して、政策提言・教育啓発・権利保護支援などの活動を展開している非営利団体です。BSAは急成長を遂げるビジネスソフトウェア 業界をリードする企業で構成されています。1988 年の米国での設立以来、常に政府や国際市場に先駆け、世界のビジネスソフトウェア業界とそのハードウェア・パートナーの声を代表する組織として活動をつづけ、教育啓発、および著作権保護、サイバーセキュリティ、貿易、電子商取引を促進する政策的イニシアチブを通して技術革新の促進に努めています。BSAのメンバーにはアドビ システムズ、アジレント・テクノロジー、アルティウム、アップル、オートデスク、アビッド テクノロジー、ベントレー・システムズ、ポーランド、CA、ケイデンス・デザイン・システムズ、シスコシステムズ、CNC Software/Mastercam、コーレル、サイバーリンク、デル、EMC、Frontline PCB Solutions- An Orbotech Valor Company、HP、インテル、マカフィー、マイクロソフト、Mindjet、Minitab、Monotype Imaging、PTC、クォーク、Quest Software、SAP、SAS インスティテュート、シーメンスPLMソフトウェア、ソリッドワークス、SPSS、サイベース、シマンテック、シノプシス、テクラ、The MathWorks およびトレンドマイクロが加盟し活動を行っています。詳しくは、BSA日本ウェブサイト [www.bsa.or.jp](http://www.bsa.or.jp) または、BSA米国本部ウェブサイト [www.bsa.org/usa/](http://www.bsa.org/usa/) (英語)をご覧ください。

(1) EU の制定法及び米国裁判所の判例により、現在、逆コンパイルは、極めて狭い範囲でかつ具体的な制限が課せられる条件の下で、相互運用性を達成するという唯一の目的のためのみに認められています。EU 又は米国のいずれも、セキュリティ又は研究目的のために、特段に逆コンパイルを認めているわけではありません。

(2) ソフトウェアに対する著作権保護は、イノベーションを促す原動力であり、ソフトウェア産業の成功の要であり続けてきました。雇用、販売、生産高、成長、及び消費者に受入れられたといういずれの点においても、ソフトウェア及びコンピュータ産業は、過去 20 年間に於いて大きな成長を遂げた産業の 1 つです。著作権保護という安定した体制の下で、産業が繁栄してきたことは議論の余地がありません。より広い状況の下で逆コンパイルを認めて著作権保護を減じるとは、不透明さを生じさせ、イノベーションを遅らせ、かつ競争を制限することにより、産業に損害を与えるものであると、我々は判断しています。我々は、そのような制定法上の変更によって、問題点を生じさせこそすれ、問題の解決にはならないと考えます。

著作権保護に対する逆コンパイルの例外の問題は、日本を含め、1990 年代初頭に、盛んに議論されました。現在の EU 法及び米国の法は、後述のとおり、極めて限定的な状況の下でのみ逆コンパイルの例外を認めています。15 年以上前のこの時期に制定されたものでした。この間、ソフトウェア産業は、広範な逆コンパイルの例外を設けることなく、成長を遂げました。さらに、この間、著作権保護が、ソフトウェアのセキュリティ、研究及びその他に関する有益な解析に対して、障害となることはありませんでした。

端的に言えば、過去 15 年間、世界中で著作権改革のためのさまざまな努力が行われてきた一方で、逆コンパイルは、これらの議論の中での重要な問題ではありませんでした。我々は、その理由はシンプルなものであると考えます。つまり、ソフトウェア開発者は、現行法のもとで革新的な新製品を開発しかつ生産することができ、我々の知る限りにおいて、保護範囲を狭めることを正当化するような問題点は、現行法には確認されておりません。

現時点の法及び政策のバランスを変更する可能性がある提案が行われた場合、とりわけ、保護範囲を狭めることの提案がなされた場合、BSAは極めて慎重に対応しています。現在提示されている権利制限規定を必要とする具体的な問題について何らの証拠も提示されないため、我々は懐疑的になっています。

以下、主要な2点です。

- \* 多くの場合、より高いセキュリティを得るためか、または研究を推進するためのいずれかのために、コンピュータ・プログラムを逆コンパイルすることは必要ではありません。
- \* 前記のとおり、米国法もEC法も、商業的な任意の逆コンパイルを認めていません。

日本が、直近に著作権法に対する逆コンパイルの例外を検討したときの提案者の目標は、研究開発費の削減のための変革の推進にありました。提案者は、逆コンパイルによって、いわゆる「類似の技術に対する余剰投資」と言われるものが生じるのを回避することができるだろうと考えたからでした。提案者らは、新規ソフトウェアの創作費は高すぎると考えているようでした。複製費用の方がかなり安価なため、法的責任を生じることなく、ソフトウェアを複製しやすくすることを提案しました。日本において、1990年代初頭にこの議論は受け入れられませんでした。BSAは、貴委員会に対して、再度、これを受け入れないようお勧めします。

### 3. 権利制限規定の必要性がないこと

#### (1) 商業目的での逆コンパイル提案者の基本的な主張

逆コンパイルを認める提案者は、よく以下のように主張します。

1. コンピュータ・プログラムは、通常、「0」及び「1」の連続によるオブジェ

クト・コードにおいて、ユーザに配信されている。

2. オブジェクト・コードを、コンピュータは理解することができるが、人は理解することができない。
3. したがって、プログラムを理解しようとする者は、その理解に必要な情報を取得するためのリバース・エンジニアを行わなければならない。
4. リバース・エンジニアは、多数の解析形態によって構成されており、それを通じて、エンジニアは、オブジェクト・コードを、オリジナル・ソースコードに近い状況に変換することを試みている。
5. エンジニアに対して必要な情報の取得を可能にするリバース・エンジニアの唯一の形態は、逆アセンブリ又は逆コンパイルである。
6. 逆コンパイルは、セキュリティを改善し、研究を増やすために認められるべきである。

以下 2 つの問題を検討する必要が生じます。

- ユーザ及び開発者が必要とする情報は何で、それをどうやって入手することができるか。
- 逆コンパイルは必要か。

## (2) 情報入手手段

逆コンパイルは、**情報入手のための多数の方法のうちの一つ**であり、以下のとおり、その他の方法があります。

1. 開発者から、ライセンスに基づき情報を入手する。
2. マニュアル、公開された仕様書、及びその他の文書を調査する。
3. (プログラム所有者により提供される)コードを調査する。
4. プログラムの実行前、実行中又は実行後に、コンピュータのメモリ内容を調査する。
5. プログラムの実行：メッセージを調査し、特定のコマンドに対する反応を調査する。
6. テスト・プログラムを、調査対象のプログラムと共に実行する。
7. トレース解析：プログラムを一度に 1 ステップ実行し、CPU、入出力、及びその他のラインを追跡する。

## 8. プログラムと併せて使用されるハードウェアを調査する。

著作権法は、コンピュータ・プログラム開発者に対して、1から8までの方法のような形態の製品解析による情報の入手を妨げているわけではありません。また、逆コンパイルの禁止によって、独立して新規著作物を創作することを妨げているわけでもありません。これは重要な点です。

### **(3) 第三者の権利侵害を行わずに情報を入手する手段**

コンピュータ・プログラムに関する正確な情報を入手するための最も効率的な方法は、開発者に尋ねることです。開発者は、プログラム、そのメリット、デメリットを把握しています。開発者は、さらに、ユーザが「満足」し続け、かつ開発者の製品を購入し続けさせるために、情報の要請に対応することに強い関心を持っています。開発者は、「不具合（バグ）」を修理することに強い関心を持っています。意図されたとおりに作動しないプログラムでは、顧客は不満を感じます。

顧客が必要としている全ての情報を確実に提供するため、多くの開発者は、プログラムについて記述する多数の文書を公開しています。また、「ディベロッパー・キット」は、通常、他のソフトウェア・デザイナーに対して、オリジナル製品と併せて作動する他のソフトウェアを開発することを奨励するために提供されています。

次の質問は、競合製品を開発する意図を持つ者は、そのような製品の製作に必要な全ての情報を入手しているかどうかです。多くの場合、必要な全ての情報は、ライセンス、ドキュメンテーション、ディベロッパー・キット、お客様からの問合せ用ホットライン、テストその他の合法的なソース(情報源)を通じて入手されます。

しかしながら、競合するソフトウェア開発者は、ソフトウェアが何をするものかについての情報のみならず、コンピュータ・プログラムがどのようにして書かれた(表現された)かについての情報を欲しがります。この情報を入手するための合法的な方法があり、情報を要請する方法が最も明確です。前記のとおり、さまざまな状況下でプログラムをテストすることも可能です。

もっとも、情報を依頼した場合、対象のプログラムの権利者は、ライセンス契約を締結

して支払いを要求したり、条件を課す場合もあります。したがって、情報入手のための合法的な方法のうちには、第 2 の開発者に対しては「不都合」である場合もあります。

ECソフトウェア指令は、多くの場合に、プログラムに関する情報は、開発者から提供される可能性があることを認識しています。したがって、指令は、逆コンパイルが認められる場合について、厳密に制限しています。第 2 の開発者は、「必要な」情報入手するために「不可欠」であり、かつ情報が「あらかじめ容易に利用可能でない」場合にのみ、逆コンパイルを行うことができます。2

---

2. EC ソフトウェア指令第 6 条

1. 第 4 条(a)及び(b)の範囲内における、コードの複製及びその形式の翻訳が、独自に創作されるコンピュータ・プログラムと、他のプログラムとの相互運用性を達成するために必要な情報を入手するために不可欠である場合には、権利者の許諾は必要とされない。ただし、以下各号を充足していることを条件とする。

(a) これらの行為は、ライセンシー又はプログラムの複製物を使用する権利を有する者、又は、それらの者に代わって権限を付与された者によって行使されること。

(b)相互運用性を達成するために必要な情報が、(a)号に掲げる者にあらかじめ利用可能でないこと。

(c) これらの行為は、相互運用性を達成するために必要なオリジナル・プログラムの一部の範囲内に限られること。

2. 前項の規定は、その適用によって得られる情報を、次のように利用することを許可するものではない。

(a)独自に創作されたコンピュータ・プログラムの相互運用性を達成するため以外の目的のために使用すること。

(b)独自に創作されたコンピュータ・プログラムの相互運用性に必要な場合以外に、他の者に提供すること。

(c)実質的に表現が類似しているコンピュータ・プログラムの開発、製作若しくは販売のために、又は、著作権を侵害するその他の行為のために使用すること。

3. 言語及び美術の著作物の保護に関するベルヌ条約の規定にしたがって、本条の規定は、権利者の正当な利益を不当に害するか、または、コンピュータ・プログラムの通常の利用を妨げる方法で使用されることを認めるように解釈することはできない。

## 4. 欧米におけるソフトウェアの法的保護

### (1) 米国

米国法は、一般的に、商業的逆コンパイルを認めるものではありません。著作権法は、逆コンパイルに対する個別の例外規定を定めていません。したがって、米国においては、少数の裁判所がフェア・ユースの理論に基づき許容している場合を除き、逆コンパイルは、著作権者の独占的権利を侵害し、侵害行為にあたるものであると考えられています。

逆コンパイルの特定の問題点について扱った有名な事案(*Sega 対. Accolade*事件<sup>3</sup>及び *Atari 対 Nintendo*事件<sup>4</sup>)が 2 例あります。いずれの事案もビデオゲーム・ソフトウェアに関わるものです。アタリ事件は、連邦巡回区連邦控訴裁判所の判決であるため、著作権事件の審理をする地方裁判所において先例拘束性があると見なされる可能性はほとんどありません。さらに、関連する法的問題に対する裁判所の議論がほとんど存在しないため、他の裁判所が、本件の議論を説得力のある判例と考える可能性もほとんどありません。したがって、逆コンパイルを特に扱った重要な米国判例は、セガ事件に対する第 9 巡回区連邦控訴裁判所意見ということになります。

セガ事件を取り扱った裁判所によって要約されるとおり、「逆コンパイラによって得られる、著作権によって保護されていないプログラムの要素に対するアクセスの唯一の手段を提供する」場合にのみ、逆コンパイルをフェア・ユースとして認めています。<sup>5</sup> 逆コンパイルはセガ判決に基づき常に認められるものであるとする主張もありますが、そのような解釈は、裁判所意見によって支持されておらず、より一般的なフェア・ユースに関する、大多数の米国法とも整合するものではありません。

セガ事案を取り扱った裁判所は、逆コンパイルが当該資料を入手するための唯一の手段でない場合には問題が生じるであろうこと、及び、そのような場合には、フェア・ユース

---

<sup>3</sup> *Sega Enterprises Ltd. 対. Accolade, Inc.* 977 F. 2d 1510 (1992 年第 9 巡回区連邦控訴裁判所)

<sup>4</sup> *Atari Games Corp. 対 Nintendo, Inc.* 975 F. 2d 832 (1992 年連邦巡回区連邦控訴裁判所)

<sup>5</sup> 977 F.2d 1518 頁。 1520 頁、前掲も参照 (「プログラムの保護されていない部分に(中略)アクセスするための唯一の手段は、我々にとっては逆アセンブリであった。」)。

スにより侵害を免れるものにはならないであろうことに特段に言及しました。<sup>6</sup> 仮差止請求事件に対する抗告審であるため、要求している資料を入手するために逆コンパイルを行う代わりにアコレイド社 が使用し得た別の手段についての事実に関する記録はほとんど存在しておりません。資料を入手するためのその他の手段が存在しないことは、セガのプログラムを逆コンパイルするためにアコレイド社にとって「必要」であったとする裁判所の判示の重要な基礎であるため、この点は、記録における重大な欠落でありました。

裁判所は、フェア・ユースが存在しない場合には、逆コンパイルによって著作権が侵害されることを認めたため、したがって、逆コンパイルを認める著作権の例外自体を支持する主張を拒絶しました。<sup>7</sup> 適切な状況の下では、フェア・ユースは、逆コンパイルを行う間に実施された中間的複製及び翻案に対する防禦となる可能性もあります。しかしながら、裁判所が、逆コンパイラは、オリジナル・プログラムから、アイディア及び保護されていない要素のみを使用することができるものであることを明確にしているため、セガ事件においてすら、被告の最終製品が、それ自体、原告の著作物と実質的に類似している場合には、フェア・ユースは、被告の最終製品を侵害責任から保護するものとはなりません。<sup>8</sup>

## (2) ECにおける逆コンパイル

1992年、EUは、コンピュータ・プログラム保護に関する加盟国の法を調和させる目的で、ソフトウェア指令を採択しました。指令は、コンピュータ・プログラムは著作権により保護される言語の著作物であることを確認し、また、独創性についての基準などの論点について、共同体の法律をハーモナイズしました。指令は、さらに、保護範囲に関して一般的に適用される著作権に関する原則は、詳細な例外事項を要することなく、コンピュータ・プログラムに対しても適用されることを確認しました。また、逆コンパイル問題に対する詳細なアプローチを要請する諸団体を調整するための妥協策として、

---

<sup>6</sup> 1520頁、前掲。

<sup>7</sup> これらには、アイディア・表現の二分法(17 U.S.C. §102(b))、及びプログラムの複製物の所有者に対する限定された属人的な免責(17 U.S.C. §117)に基づく主張も含まれた。

<sup>8</sup> 1527頁から28頁、前掲。



共同体は、著作権保護についての極めて狭い範囲の例外を採択しました。

指令第 6(1)条においては、「独自に創作されるコンピュータ・プログラムと、他のコンピュータ・プログラムとの相互運用性を達成するために必要な情報を入手するために不可欠である」場合にのみ、無許諾での逆コンパイルを認めています。もっとも、いくつもの条件が課されており、逆コンパイラによって得られる情報は、「あらかじめ容易に利用可能で」ないものであり、逆コンパイルという行為は、「相互運用性を達成するために必要」なオリジナル・プログラムの一部についてのみ行うことに制限されています。さらに、第 6(2)条は、第 6(1)条に基づき取得された情報は、独自に創作されるプログラムの相互運用性を達成すること以外の目的のために使用することはできないこと、また、相互運用性のために必要である場合を除き第三者に付与することはできないこと、及び実質的に類似するプログラムを開発するため又は、著作権を侵害するその他の行為のために使用することはできないことを要求しています。

これらの詳細な前提条件に加え、権利者の正当な利益を不当に害さず、また、コンピュータ・プログラムの通常の利用を妨げないことを要請しているベルヌ条約に違反する場合には認められないとする、明示的な条件を充足している場合にのみ、逆コンパイルを認めています。

逆コンパイルに関する限られた米国判例法を米国著作権法全体という文脈において解釈しなければならないのと同様に、EC 法の例外も、指令全体の文脈において検討されなければなりません。EC 諸国は、コンピュータ・プログラムに対する著作権を、その他の言語による著作物に対する保護と同レベルに適切に調整しました。指令は、一般的な著作権に関する原則は、その他の著作物に対するのと同様に、コンピュータ・プログラムに対しても適用されることを確認しています。指令は、さらに、コンピュータ・プログラムに対して、その他の著作物に比べてより高い独創性基準を適用した EC 諸国の裁判所の誤りを訂正しています。

## 5. 結論

BSA は、現行の日本法が柔軟性に富むものであり、必要な範囲の調査及び解析自体を妨げるものではないと考えます。しかしながら、コンピュータ・プログラムを調査するために用いられている方法は、著作権の基本的な考え方を尊重すべきです。著作者の許

可なく商業目的で著作物を複製、翻案、又は翻訳することは、侵害にあたります。これらの複製物や翻案物が中間的なものであるか、最終製品であるかは問いません。

もし、逆コンパイルの権利制限規定がどうしても必要であるとの事情があり、そのように判断された場合でも、我々は、逆コンパイルは、相互運用性の目的上の、EUのアプローチと整合する極めて狭い範囲の例外であるべきであると考えます。EU法は、公正かつ有効な法にとって不可欠であると我々が考える重要な制限を設けています。それによって、逆コンパイルは、必要な情報がその他の方法においては入手することができず、相互運用性の達成という限定された目的でのみ行われる例外的な状況でのみ認められることとなります。