

コンピュータプログラムのリバースエンジニアリングについて

5N-1

畠田 幸恵 神林 靖

湘南短期大学

1. はじめに

コンピュータプログラムのリバースエンジニアリングの行為についてはコンピュータプログラムを保護する法律が著作権法であり、著作権法にはリバースエンジニアリングという概念が存在しないため、リバースエンジニアリングに関する規定が明確に成文化されていない。そのため、リバースエンジニアリングの適法性についても多くの論議が著作権法の範囲においてされている。

しかし、コンピュータプログラムの保護もソフトウェア特許という特許法の領域にもわたり、リバースエンジニアリングの位置づけも変容しつつあるように思われる。

また、法的な論議の別の領域でフリーウェアの思想も高まっている。

このように、著作権法の枠組みだけではコンピュータプログラムの保護が論議し尽くせない状況におけるリバースエンジニアリングの方向性について検討をしたいと思う。

2. コンピュータプログラムのリバースエンジニアリング行為の法的な位置づけ

特許法の範囲におけるリバースエンジニアリングは特許法69条1項に「特許権の効力は、試験または研究のためにする特許発明の実施には、及ばない」とし、リバースエンジニアリングを法律上の行為として明確に認めている。また、半導体集積回路の回路配置に関する法律12条2項では「解析または評価のために登録配置権を用いて半導体集積回路を製

Reverse Engineering of Computer Program under the Copyright Law

Sachie Hatakeda, Yasushi Kambayashi

Shonan Junior College

造する行為には回路配置利用権の効力は及ばない」とし、これもまたリバースエンジニアリング行為を認めている。

ところが、コンピュータプログラムのリバースエンジニアリングに関しては、コンピュータプログラムが著作権法により保護されている。しかし著作権法は元来文化的産物を保護してきたため、特許法のような技術を保護するとともに、技術水準の向上のためにある技術を利用してできた製品の解析、研究、試験を認めている法と違い、技術発展のためのリバースエンジニアリングという規定が存在していない。そのため、コンピュータプログラムのリバースエンジニアリングに関してはリバースエンジニアリングを行う際に必然的に起こり得る複製・翻案行為が著作権侵害ではないかという点で争われている。

a. リバースエンジニアリング行為に伴う複製行為自体が違法とする説

これは先行開発者の立場からの主張であることが多いが、ハードウェアのリバースエンジニアリングとコンピュータプログラムのリバースエンジニアリングは大きな違いがあり、コンピュータプログラムのそれはハードウェアのリバースエンジニアリングに比して格段の有害性を有しているとしている。すなわち、リバースエンジニアリングによりアイデアを抽出することは利益侵害につながるということである。またその利用目的に如何を問わず、法理論上著作権侵害は成立するとしている。

b. リバースエンジニアリングを適法とする説

リバースエンジニアリングを適法とする説はリバースエンジニアリングは基本的には認められるものであるとし、ただその成果物の利用に関しては制限があるという主張である。

これは著作権はアイデアは保護しない。リバースエンジニアリングはプログラムのアイデアを抽出するためのものであり、リバースエンジニアリングを禁止することは実質的にアイデア保護となってしまう。よって、リバースエンジニアリングによる複製行為は著作権侵害としない。しかし、その利用の制限については「公正の使用」という規範に照らして、判断をし、リバースエンジニアリングがその「公正の使用」に準じていれば、著作権侵害としないとするものである。

「公正の使用」についてアメリカ連邦著作権法第107条では次の4つの基準を設けている。

- ① 営利目的の行為か非営利の行為かを含む、当該使用の目的と性格。
- ② 著作物そのものの性格
- ③ 著作物をどの程度使用したか、それが相当程度にわたるものかどうか。
- ④ 当該使用行為が著作物の市場性と市場価値に与える影響

日本においてはこのような基準は著作権法の中に設けられていないが、リバースエンジニアリングの適法性を判断する場合に基準として準用されるべきものだと考える。

違法説、適法説の両方の説を述べてきたが、著作権法の枠組みの中で、一律的にリバースエンジニアリングを著作権侵害とする説は余りに著作権の権利者の利益に偏りすぎているように考える。権利者の権利保護と利用者や社会一般の利益保護のバランスを考えると利用制限つきでリバースエンジニアリングを認めるほうが妥当と考える。

3. リバースエンジニアリングに関する判例

a. 日本における判例

- ・マイクロソフト社対秀和の著作権侵害事件（東京地裁昭和62年1月30日判決）

この判決ではリバースエンジニアリングに関して判断をしているわけではなく、リバースエンジニアリングに伴う複製行為から出版までを違法と判断しており、リバースエンジニアリング

についての判断とは当たらない。

b. 米国における判例

アメリカにおけるリバースエンジニアリングが適法か否かの判断は「公正の使用」に該当するかどうかによると考えられる。下記事件は著作権法上の「公正の使用」とリバースエンジニアリングについて争われた事件である。

両事件ともリバースエンジニアリングが「公正の使用」に該当すると判断された。

- ・セガ対アコレード事件
- ・任天堂対アタリ事件

4. まとめ

プログラムのリバースエンジニアリングについて著作権法を中心に法的な解釈について述べてきた。しかし、プログラムは芸術や小説などと異なり、思想や感情をを表現する著作物ではなく、コンピュータを使用するための機能を記述するためのものであり、文化的産物というよりは技術的産物に近いものであるといえよう。

このようなプログラムを著作権法の枠組みの中だけで解釈することがコンピュータプログラムの技術思想として適しているのだろうか。また、技術的な側面からプログラムを考えたとき、権利・利益という立場だけではなく、技術者としてより優れたプログラムを作ることが第一の目的であろうし、そのためのリバースエンジニアリングは当然認められ得るものと考えてであろう。以上のようなことを検討して、プログラムのリバースエンジニアリングを単に著作権法の侵害行為としてのみとらえることは妥当なことでないと考えている。

参考文献

- 1) 高石義「コンピュータプログラムのいわゆる『リバースエンジニアリング』についての一考察」法とコンピュータNo8 1990
- 2) 山中信弘「ソフトウェアの法的保護」有斐閣 1990
- 3) 山中伸一「コンピュータプログラムのリバースエンジニアリングについて」ジュリストNo1019,1020 1993
- 4) デニス・カージャラ「工業所有権法研究」No101 1989
- 5) 三木茂「リバースエンジニアリング(1)(2)」ジュリストNo928, 929
- 6) 富田幸恵「コンピュータプログラムの法的保護(その3)」湘南短期大学紀要第5号 1994