

米国の情報取引モデル法案(UCC2B)と知的財産権を巡る議論

岡本 守弘

富士通株式会社

法務・知的財産権本部 法務部 ビジネス支援部

[抄録]

米国では、ソフトウェア・ライセンスや情報コンテンツ取引を規律する契約法のモデル法案(UCC2B)が検討されている。本稿では、UCC2Bの様々な要素のうち、電子商取引やシュリンク・ラップ・ライセンス関連の規定に触れつつ、特に契約と知的財産法制との関係を巡る議論を紹介する。

U.S. draft model law on information transaction (UCC2B) and some discussion over relationship between contracts and intellectual property rights

Morihiro Okamoto

Legal Division, Legal & Industry Relations Group

Fujitsu Limited

[abstract]

In US, drafting of model contract law on software licenses and transactions of information (UCC2B) is under way. This article is intended to provide a brief introduction to some aspects of UCC2B, including electronic commerce, shrink-wrap licenses, and, in particular, discussions over relationship between contracts and intellectual property rights.

I. はじめに

米国統一商法典第2B編(以下UCC2B)とは、ソフトウェアや情報コンテンツのライセンスに係る米国各州契約法のモデル法として、現在検討中のものである。本稿ではUCC2Bのおおまかな位置づけを示した上で、契約と知的財産法制との関係を巡る議論を紹介する¹。

1. UCCとは

米国では各州が各々に商取引法を持つ。従ってこれらは全て違うものとなる可能性がある。しかし、このような各州間の不統一は関係者にとって不便であり、複数の州にまたがる商取引の妨げとなる。そ

¹ 予め3点お断りしておく。第1に、本稿はUCC2Bの1998年12月版ドラフトをもとに記したものであって、確定した内容を伝える者ではない。ドラフトの改版により本稿の内容はout of dateなものになり得る。ドラフトの最新版は

<http://www.law.upenn.edu/library/ulc/ulc.htm#ucc2b>

にて参照されたい。第2に、本稿は筆者の限られた知見をもとにしており、また説明を大幅に端折った箇所もあるので、誤解等を含む可能性がある。予めご容赦の上、誤り等ご指摘頂ければ幸いである。第3に、本稿に含まれる見解は、筆者個人のものであり、筆者が所属する企業を代表するものではない。

ここで、各州の商取引法を統一すべく様々なモデル法案が作成されてきた。その集大成として1951年にまとめられたものが統一商法典(Uniform Commercial Code: UCC)である。UCCの作成は、アメリカ法律協会(American Law Institute: ALI)と統一州法委員会全国会議(National Conference of Commissioners on Uniform State Laws: NCCUSL)とが共同で行う。いずれも、弁護士や裁判官、大学教授等からなる法律実務家・専門家の団体であり、その活動は政府や議会による立法そのものとは異なる。

現在、UCCには取引分野毎に主に次の各編がある。

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| - 第1編：総則 | - 第5編：信用状 |
| - 第2編：売買 | - 第6編：企業財産包括譲渡 |
| - 第2A編：リース | - 第7編：倉庫証券・運送証券その他の権原証券 |
| - 第3編：商業証券 | - 第8編：投資証券 |
| - 第4編：銀行預金及び銀行取立 | - 第9編：担保付取引・売掛債権及び動産担保証券の売買 |

UCCはこのような広範な取引分野について、取引の始まりから終わりまで、該当分野の取引に関する規定をほぼひとまとめに規定する。日本では、例えば一口に売買に関する規定といっても、申込みや承諾などの意思表示については民法の第一編(総則)、契約の成立や効力等については同第三編第二章第一節(契約の総則)、契約上の債権債務については同第三編第一章(債権の総則)、売買に関する規定は同第三編第二章第三節(売買)を、更に商取引に関する特則については商法その他の特別法というように、様々な法典の箇所を参照しなければならない。この点ではUCCはより実務指向と言えよう。またUCCの各条には、条文だけでなく、立法趣旨や解釈の指針を示す公式コメントが付されており、各州における解釈を統一し、また実務家の助けとなっている。そして取引環境の変遷や新たな取引分野の出現に合わせるべく、UCCは絶えず改訂・追加されている。

UCCはモデルであって、各州の議会で各編毎に採用されて始めてその州の法律となる。採用しない州もある(ルイジアナ州は第2編等を採用していない)が、殆どの州が採用している。なお、UCCの原文全くそのままではなく、一部マイナーな修正を加えた形で採用している州もある。

2. UCC2Bの起草作業と検討経緯

ソフトウェアライセンスに係る契約法モデルについては、UCC第2編(売買)の改訂作業等において検討が始まった。しかし産業界から、ライセンスはプログラム複製物の売買に留まらないとの指摘があった。ライセンスは、著作権法上当然にはユーザに認められない行為を許諾する等独特の機能を有するので、別段の取扱が必要というものである。そうした声を受け、1995年からライセンスを扱う規定がUCCの第2編(売買)、第2A編(リース)等と並ぶ独立の第2B編として検討されることとなった。

ソフトウェアや情報の取引、特に電子ネットワークを通じた取引をにらんだ法整備の必要性には、早くから世界情報基盤(Global Information Infrastructure: GII)を推奨する政府や産業界が目していた。その典型が1997年の米クリントン政権が発表した「A FRAMEWORK FOR GLOBAL ELECTRONIC COMMERCE」(勧告の3.で、電子商取引に関するUCCの起草を支持)であろう。こうした政府や業界の期待を受けて、精力的にUCC2Bの起草委員会が開かれ、多数の弁護士、業界関係者、消費者団体等が関与してきた。ドラフトも頻繁に改訂された(1カ月に1度のこともあった)。

1998年頃から漸く改訂頻度が落ちついてきた。当初、UCC2Bは1998年夏のALI総会及びNCCUSL総会での採択が予定されていたが、ドラフトにつき様々な問題点が指摘された結果、同年の採択が見送られ、ある程度ドラフトを固定して、問題点につき具体的な解決案を検討しようとの方向になった。本稿

執筆時の最新ドラフトは1998年12月版である。今後、1999年2月に起草委員会が予定されており、そこで最終調整の後、同7月にNCCUSL総会、2000年5月にALI総会にて各々採択のための投票にかけられる方向である。

II. UCC2Bのポイント

UCC2Bの規定内容は多岐にわたるが、本稿では対象を絞り、先ず前提として幾つかの関連するポイントを説明した後、契約と知的財産法制との関係を巡る議論を紹介する。

1. UCC2Bの適用範囲

UCC2Bはそのタイトルが示すように、ソフトウェア契約と情報のライセンスを対象とする。適用対象となる取引は、条文上は「コンピュータ情報取引」と称され、「ライセンスその他の契約であって次を対象とするもの。(i) コンピュータ情報の創作又は開発(コンピュータ情報への変換を含む)、又は(ii) コンピュータ情報へのアクセスの提供、コンピュータ情報の取得、移転、使用、ライセンス、修正又は頒布。」と定義される(2B-102 (a) (9))。更に「コンピュータ情報」は、「ソフトウェアを含め、情報であって、コンピュータによる処理又は使用或いはコンピュータを通じた入手が直接に可能な形態にあるもの。」と定義される(2B-102 (a) (8))。具体的には、コンピュータ・プログラムやビデオゲーム、データベース等の開発契約、ディストリビュータ契約、エンド・ユーザ・ライセンス、サポート契約、データベースやインターネットへのアクセスの提供、絵画や写真のデジタル化等、広範な取引が含まれる。

他方、UCC2Bが適用されない取引は次の通り。

- (1) ソフトウェアがコンピュータやコンピュータ部品以外の物品に含まれる場合(例:自動車の売買における、部品として搭載されたエンジン制御プログラム)は、UCC2Bは適用されず、当該物品の取引としてUCC第2編(売買)、第2A編(リース)その他の法で規律される(2B-103 (b) (1) (A))。
- (2) 電子マネーや電子バンキング、クレジット・カード取引等、コンピュータで処理可能な情報を扱う取引であっても金融関連の取引には、UCC2Bは適用されない(2B-104 (1))。UCCの中でも第4編(銀行預金及び銀行取立)等や、銀行規制に係る連邦法に服する。例えばソフトウェアのオンライン・ショッピングについては、ソフトウェア取引に関する範囲でUCC2Bが適用され、クレジット・カード等による対価支払いに関する範囲で他の金融関連法規が適用されることになる。
- (3) 地上波、衛星、ケーブルによるTV、ラジオ番組の放送に関する契約についても、UCC2Bは適用されない(2B-104 (2) (A))。このような番組の製作、頒布、ライセンス、上演に係る契約、番組への出演に関する契約などがUCC2Bの対象外となる。
- (4) 映画、レコードに関する契約にも、UCC2Bは適用されない(2B-104 (2) (B))。映画やレコードの製作、頒布、ライセンス、上映・上演に係る契約、映画への出演やレコード製作のための音楽演奏に係る契約等がUCC2Bの対象外となる。
- (5) なお、新聞、本、雑誌等、印刷物による情報の頒布に係る契約は、中間形態が電子的に行われるもの(例:ワープロによる原稿作成や、CTSによる編集・版下作成)であって、UCC2Bの対象外となる(2B-102 (a) (9) 第2文)。

もっとも、形式的にはUCC2Bの適用対象外の取引でも、当事者の合意により、その取引にUCC2Bが適用されるものと取り決めることも一定要件の下で許されるし、逆に、形式的にはUCC2Bの適用対象となる取引であっても、UCC2Bが適用されないものと合意することもできる(2B-103 (d))。

2. UCC2B と電子商取引

UCC2B は、ソフトウェア取引やアクセス契約を対象とする関係上、電子的な手段を用いた取引形成に係る規定を含む。現在、UCC 内の第 2 編(売買)、第 2A 編(リース)等他の編の改訂や、ETA (Uniform Electronic Transaction Act: UCC 以外の分野を対象とする電子取引法案)の検討作業でも、電子的な手段による契約成立を扱う規定が、UCC2B の関連規定に合わせる方向で検討されている。電子的手段による取引の点では共通するものであり、一本化が望ましいところ、UCC2B の検討が最も先行していることから、起草関係者は UCC2B の採択を優先させ、他の分野がついて来ることを狙っている。

UCC2B における電子取引関連の規定は大要次の通りである。

(1) 電子的記録、電子署名の容認

取引によっては、詐欺の防止や消費者保護等の観点から、法律上、当該契約が有効と認められるための要件として、契約書の作成、署名が要求されることがある。これらの書面要件、署名要件は、UCC2B では、それぞれ「記録(record)」(電子的記録を含む概念)、「本人認証(authentication)²」(個人 ID の入力や電子署名を含む概念)で満たされるものとされる(2B-105 (e))。そして、記録又は本人認証は、電子的形態であることのみを理由として法的効果を否定されてはならない(2B-113)。電子的なものに従前の法が適用されるか否か疑義があり得た点を取り除く点で、実務上大きな意味を持つと考えられる。

留意すべきこととして、UCC2B の規定は、電子的な記録や電子署名が法律上有効となるための要件(特定の技術的仕様・方式等)を積極的に規定するものではない。どのような技術・方式を採用するかは当事者に任されており、それがどの程度確実な証拠として認められるかは、裁判で判断される。

(2) 電子的メッセージによる契約成立の容認

UCC2B は電子的メッセージのやりとりにより契約が成立することを法律上承認し、そのために次のような諸規定を置く。

- ・(従前の紙の書面や署名においてもそうであったが)電子的なメッセージ、本人認証、記録等は、単にそれだけでは、誰が作成・発信したか、或いはその内容が作成・発信時点から変更されることなくそのまま存続しているかは分かり難く、当事者は安心して取引できない。このような発信者・作成者の識別や内容の無変更性を法律上確認するのが、帰属手続(attribution procedure)である(2B-114~117, 2B-119)。帰属手続の具体的な技術的内容は当事者の合意に任される。取引額の多寡等、取引の性質に応じて相応のセキュリティ措置を講じればよい。商業的にみて合理的な帰属手続を実施すれば、その目的に応じ、発信者の識別や内容の無変更性が推定される(即ち、その者が当該メッセージやその内容に拘束されることが推定される)。
- ・自動化された消費者取引で消費者が意図しない電子的エラーが発生した場合、消費者は速やか且つ誠実な通知等を要件に、電子的エラーにより生じた電子的メッセージに拘束されない(2B-118)。消費者保護のための規定である。提供業者側が同条の適用を回避するには、エラーを検出・訂正する合理的手段を消費者に提供することが必要となる。例えば、消費者が発注のメッセージを発信する前に製品名、数量、代金等を確認・修正するステップを予めシステムに組み込んでおくことが考えられる。
- ・電子的メッセージは、原則として受領時(別段の合意がなければ、受領者のメールボックスに書き込

² 適切な訳語を充てることは難しいが、certification の意の「認証」と区別するため、あえてこの語を用いた。

まれた)時に有効となる(2B-120 (a))。

- ・ 電子のメッセージの申込による契約は、承諾の受領時に成立となる。アクセス契約の申込みの場合には、アクセスが可能にされた時に契約が成立する(2B-120 (b))。

(3) 電子代理人の動作による効果帰属

UCC2Bは「電子代理人(electronic agent)」の概念を導入し、取引の手段としてコンピュータによる自動応答システムを供した場合に、人間が個別に取引内容をチェックしなくとも、当該システムの供用者に法的効果が帰属し得ることを規定(2B-119、2B-204)する。「agent」の語は用いているが、人間の代理人(代理権の授与を伴う)とは異なる概念であり、またソフトウェア技術の分野でいう所謂エージェント技術とも異なる。例えばwwwを使ったソフトウェアのオンライン販売等、コンピュータを使った自動化取引につき、個別に人間が介在しなくとも契約が有効に成立し得ることを確認し、理論上・解釈上の疑義があり得た不安定さを払拭する点で、実務に資すると考えられる。

3. シュリンク・ラップ契約等の承認とエンド・ユーザ保護

UCC2Bは、定型フォーマットによるライセンス条項(所謂シュリンク・ラップ・ライセンス、クリック・オン・ライセンス等)が契約内容となるための要件・手続として、以下のような規定を置く。

- ・ 定型フォーマット中のライセンスの個別の条項をユーザ側がいちいち知らなくとも、「検討の機会(2B-112:合理人の注意を喚起し、検討できる形態での提供。料金支払い後に初めて検討可能な場合は、条項を拒否して返金を受ける権利の付与が必要)」があり、その上で「同意の表明(2B-111:条項を知りつつ本人認証することのほか、受諾と推認されることを知りつつ行う行動等を含む)」があれば、当該条項が契約内容となり当事者は拘束される(2B-207)。
- ・ 特に、「マス・マーケット・ライセンス」の概念を導入し、対消費者取引を含む、定型条項による定型小売取引を対象として、ライセンスしたエンド・ユーザ(消費者だけでなく、小売市場でソフトウェア等を取得する企業ユーザも含む)を保護する規定を置く。例えば、マス・マーケット・ライセンスでは、代金支払後に示されたライセンス条項にエンド・ユーザが同意できない場合、エンド・ユーザは対象物を返品して代金だけでなく返品にかかる費用の償還をも受ける権利がある(2B-208)等。

なお UCC2B は、マス・マーケット・ライセンス以外にも、消費者保護の規定として、電子的エラーへの非拘束(2B-118:既述)、消費者物品に含まれるコンピュータ・プログラムについての対人結果損害免責条項に対する制限(2B-703)等を置く。

4. 知的財産法制との関係を巡る議論

著作権法の権利制限規定等、知的財産法上はユーザに合法として許される行為を契約上制限するものがある。また、知的財産法上の保護要件を満たさない、又は保護期間を経過したために保護されない素材について、契約上その利用を制限するものがある。そのような契約条項を裁判上有効と認め執行に国が手を貸すことが、知的財産法で保護の対象・要件・範囲・期間を定めたり、権利制限を置くとした政策判断と矛盾するのではないか(特に取引の性格上ユーザの個性を問わず、個別の契約交渉が行われなないマス・マーケット・ライセンスでその矛盾が顕著となるのではないか)、或いは、契約は知的財産法と異なる観点で当事者間の関係を定めるのであって両者は矛盾する関係にはないと言えるか、という観点が、議論の出発点である。以下、主に議論の俎上に上る例を示す。

(1) 契約上の譲渡禁止条項と、first sale doctrineに基づく転売可能性との関係

米国著作権法の下では、著作権者は頒布権を有し、他人が著作権者に無断で著作物やその複製物を公衆に販売したり貸与したりできない(米国著作権法第 106 条)。しかし、一般の人が書店で正規に購入した本を古本屋に売ったり、古本屋がその本を更に他人に売ることは頒布権の侵害とはならない。これを first sale doctrine といい、著作物の複製物やレコードであって頒布権者又はその許諾を得た者により「最初に販売」されたものについては、以後の販売等については頒布権は及ばない(同第 109 条参照。例外として、レコードやコンピュータ・プログラムの商業的貸与については、依然として著作権が及ぶ)。この背景には、頒布権者が一旦自ら複製物を一般の流通経路に置いた以上は、その後の流通についても当然予想した上で行ったものと考えられ、以後もなお頒布権を及ぼすことは、著作権保護の枠を越え、複製物を購入した個人の資産の支配につながる、という考慮があるようだ。

ところで、パッケージ・ソフトウェアの流通では、シェアリング・クラブ契約等により、ユーザとの関係を複製物の販売ではなく、使用の許諾即ちライセンス契約であると位置づけることが多い。ライセンス契約となれば「販売」ではないから first sale doctrine は適用されないとの理屈である。更に契約で譲渡禁止条項を付すことにより、当該ソフトウェアの転売を明示的に禁止するものがある。パッケージ・ソフトウェアはコンピュータのハードディスクにインストール(複製)して用いるものが多いことから、ユーザが一旦ソフトウェアをインストールした後に、原本とハードディスク内の複製物とを別々に処分したり使用したりすることへの懸念から出たものだろう。

他方、ユーザにとっては、少なくとも従前のパッケージ・メディアと同様のルートで流通するものについては、店頭で金を出して「購入」したのであるから、これは書店で本を購入した場合と同様個人の資産であり、特に不要となったものは遊休資産活用や投下資金回収等の観点から、他人に譲渡する等処分できて然るべき、という意識がある。現に、ベンダの中には、ユーザ側で作成した複製物を破棄し、マニュアル等を含めパッケージ一式を併せて譲渡し、かつライセンスと同じ条件を譲受人に守らせること等、ベンダの利益が実質的に確保されることを条件に譲渡を認めるものもある(ただし、ベンダにとっては、first sale doctrine でなくライセンスの効果である)。

UCC2B は、契約上の地位の譲渡禁止条項があればこれを裁判上執行可能とし、これに反して行われた譲渡を無効とする(2B-502 (2))。譲渡禁止条項がない場合については、(A)他の法により禁止されていないこと、(B)相手方の地位に重大な影響を与えないこと等を要件に、相手方に無断で譲渡できる(2B-502 (1))。(A)の関連では、米国では一般に、著作権や特許の非排他的ライセンスが相対的契約によって行われる場合、ライセンスの契約上の地位は、ライセンサと特定のライセンスとの信頼関係、支払能力等に基づき特に付与されるものであって、ライセンスがこれを無断で譲渡することは出来ない、とされる。ただ、マス・マーケット・ライセンスの場合は、ユーザ側の個性は問われず誰でも入手可能なこと、特にパッケージの購入の形を取る場合にはユーザ側の対価支払いは完了しており、ライセンスの地位の譲渡によりライセンサの地位に重大な影響を与えないこともあり得ることから、上述(A)(B)の要件を満たすと判断される場合もあり得るのではないかと考えられる。

要するに、ここでの問題は、ベンダにとってユーザの個性が問題でないマス・マーケット取引において、媒体の所有権はユーザに移転していると考えられ(或いはベンダ側で媒体の所有権を留保していると主張することが重要でない)、かつ譲渡後に譲渡人自身の手元には複製物が残らない場合であっても、なお契約自由の原則を重く見て、first sale doctrine と実質的に異なる扱いをする譲渡禁止条項を裁判上有効とする扱いが妥当であるのか否か、という点である。

(2) 法律上保護されない事実情報の収集物に関する、契約上の利用・譲渡等制限

事実そのものは著作権法では保護されない。事実の収集物は、その事実の選択、配列、調整に創作性がある場合に著作権で保護される。この創作性は最小限のものでよいが、それすら欠く場合には、収集物の作成に如何に「額の汗」が投じられようとも、著作権では保護されない。これは、Feist v. Rural 事件最高裁判決(1991年3月27日、米国連邦最高裁判所)が確認した考え方である。

特に株価等の数値情報を扱うデータベース、電話帳や名簿・年鑑等では、情報の収集、加工、維持等には相当の投資がかかる。ユーザがこれを作成者に無断でコピーして販売したり、インターネットで全世界からアクセスさせることが出来るようになれば、作成者のビジネスは立ち行かない。著作権は依然として有力な保護手段であるものの、個々のデータベースに創作性があるか否かは実際に争ってみなければ分からない面もある。この点で契約により保護を補完する試みとして、データのダウンロードを禁じたり、ダウンロードしたデータの第三者への提供を禁じる等の利用制限を課すことが多い。

このような利用制限規定の有効性が争われた事件が ProCD v. Zeidenberg 事件である。原告 ProCD 社は多数の印刷物の電話帳から個人・企業の電話番号データを収集し、CD-ROM に収録して発行していた。この CD-ROM のパッケージを購入した被告 Zeidenberg が、シュリンク・ラップ・ライセンスがデータの頒布を禁止していたにも係わらず、CD-ROM 中の電話番号データをインターネットで公開した。ProCD の電話帳 CD-ROM については、地裁判決(1996年1月4日、ウィスコンシン西地区連邦地裁)で、創作性の立証を欠き著作権で保護されないとされた。

争点は2つあった。1つは、被告は事前にライセンス内容を調べる機会がなかったので被告はその条件に拘束されないかどうか(ライセンス契約成立の有無)。もう1つは、仮に契約が成立したとして、契約違反の主張は著作権法に関する主張と同等であって著作権法により専占(一定分野の規律を連邦法の専権事項として、同じ分野における州法の規定を無効とする理論)されるかどうか。控訴審判決(1996年5月23日、第7巡回区控訴裁判所)は、次の通り2点とも原告の主張を容れる判断を示した。

- ・ライセンス条項は被告がパッケージ購入後に示されたが、原告は「ライセンス条項に同意できない場合は、返品すれば代金を返還する」旨を表示しており、被告はライセンス条項を受け入れるか否かの選択肢があった。被告はそれを承知で使用を続けており、契約は有効に成立したと見てよい。
- ・著作権は対世権である。これに対し契約は一般に当事者のみに影響し、第三者には影響しないので、排他的権利を創設するものではない。勿論、契約法の適用が国家の目的の達成を妨げることとなる場合には著作権法により専占されることもあり得るが、本件のようなシュリンク・ラップ・ライセンスの執行は一般にはこのような障害とはならない。従って著作権法による専占は生じない。

ここでの問題は、著作権の保護要件を満たさない情報の収集物(かつ、トレード・シークレット等、他の保護要件も満たさないもの)について、契約による利用制限を認めなければ、社会的に有用な情報を収集・提供しようとするインセンティブが削がれ、結果的にそのような情報が世の中に流通しなくなるのか、或いは逆に、契約による利用制限を認めることによって、著作権の保護要件を満たさない情報については公益的見地から公衆が自由に使えるものとする政策判断が妨げられるのか、という点である³。

³ なお、立法により、著作権の保護要件を満たすか否かに係わらず、相当の投資を経た情報の収集物を法律上保護すべきかどうかという議論もある。米国では第105議会において、1997年10月から、情報収集物の反海賊行為法案(H.R.2652)が検討されたが、立法の要否、規定内容、情報の利用・流通への影響等につき関係者の調整がつかず、1998年10月、同会期の終了と共に廃案となった。

(3) 契約上のソフトウェアのリバース・エンジニアリング(RE)禁止条項と、著作権法上 fair use に該当する RE との関係

米国の Sega v. Accolade 事件高裁判決(1992 年 10 月 20 日 第 9 巡回区控訴裁判所)は、コンピュータ・プログラムの逆アセンブルに伴う複製につき、米国著作権法の基礎にある公共政策に鑑み、当該プログラムの保護されない機能的要素を理解するために行われるものは、正当な理由があり、且つ、その保護されない要素にアクセスする手段が他にない場合には、fair use(米国著作権法第 107 条)に当たり合法である、とした。この見解は Atari v. Nintendo 事件判決(1992 年 9 月 10 日 連邦巡回区控訴裁判所)や DSC v. DGI 事件地裁判決(1995 年 9 月 11 日 テキサス北地区連邦地裁ダラス支部)でも踏襲されている。また、1998 年 10 月に成立し施行された米国著作権法改正法(Digital Millenium Copyright Act: DMCA)では、コピープロテクト等を施したプログラムであっても、相互運用性を達成するため fair use と認められる RE を行う目的であれば、コピープロテクトを解除して RE を行うことを許すという形で、判例法を追認している。

ソフトウェアのシュリンク・ラップ・ライセンスでは、逆アセンブルや逆コンパイルを含む RE を禁止する条項を含むものが多く見られる。そこで、上述の判例の見解と、RE 禁止条項との関係が問題となる。ベンダ側にすれば、RE によるか否かに係わらず自己の技術を他者に知られることは望ましくないとか、RE を口実に著作権で保護される部分を違法にコピーする者が増える恐れがある等の考えから、契約で一切の RE を禁止したいところであろう。他方、相互運用性のある製品を開発するために RE を行おうとする者にとっては、インタフェース情報が適切に開示されていればそもそも RE の必要もないところ、適切に開示されていない場合に止むなく RE を行うのであって、かような限られた場合で且つ著作権法上は fair use が認めれる条件下でも契約中の RE 禁止条項が優先するとすると、結局のところ、著作権法では保護されない筈のアイデアや原則の部分への支配を許すことになる、という主張がある。また上述の DMCA において、著作権者が付したコピープロテクトをユーザ側で一定の場合に解除してよいとしていることに鑑みれば、ライセンスがライセンスに課した RE 禁止条項も同様の範囲で効力が否定されることがあって然るべきではないか、という考え方もあろう。

(4) 現行ドラフトでの取扱

以上の(1)～(3)のような点に代表される連邦法との関係について UCC2B は、連邦法による専占により一定の契約条項が無効となり得ること(2B-105(a))、基本的な公共政策に反する契約条項の効果が排除され得ること(同(b))を概括的に規定するに止めている。Reporter のコメント(UCC としての公式コメントではない)が、これら具体的な問題に対する条文解釈の指針を提供しているとも言われているが、必ずしも全てをカバーできるものではなく、また、裁判所がこのコメントを参照するかは裁判所の裁量であり、連邦法との関係が条文で明確にはなっていないとの批判もある。

以上

[参考文献]

- ・ 以前の版をベースとしたものであるが、UCC2B の主要論点を網羅して概説するものとして、曾野裕夫「情報取引における契約法理の確立に向けて(中間報告) UCC 第 2B 編(ライセンス)起草作業のめざすもの」(上)(下) NBL No. 626 p. 24 以下、同 No. 628 p. 32 以下がある。
- ・ 本稿に近いテーマを扱うものとして、中島成二「シュリンクラップライセンスの有効性 Uniform Commercial Code 2B ドラフトの特徴と意義」(上)(下) NBL No. 634 p. 22 以下、同 No. 637 p. 53 以下がある。
- ・ UCC2B を巡る多くの関係者の議論は、例えば <http://www.2BGuide.com/> から迎えることが出来る。