

## 第2章 インターネット上の知的財産の実効的保護

### I. インターネット知財保護・権利行使に係る国際動向・問題点の整理

#### <インターネット上の知的財産問題に関する多国間（マルチ・プルリ）の取組>

インターネット上の知的財産問題に関する多国間（マルチ・プルリ）フォーラムとして、以下に注目して整理した。

- ・WIPO：インターネット時代の国際規範作りをリード
- ・APEC：ガイドライン等による緩やかなフォーラム
- ・ACTA 交渉：インターネット上の知的財産保護規範の国際調和の最前線

#### 1. WIPO での取組

インターネット上の知的財産問題の取組として WIPO では、情報のデジタル化、ネットワーク化をはじめとする社会環境の変化に対応するため、1991 年から著作権に関する事柄を中心とする新たな枠組の検討が行われ、その成果として 1996 年に著作権に関する世界知的財産権機関条約（いわゆる「WIPO 著作権条約」）と実演及びレコードに関する世界知的財産権機関条約（いわゆる「WIPO 実演・レコード条約」）とが採択され、2002 年に発効している。また、1998 年に WIPO 著作権・著作隣接権常任委員会（いわゆる「著作権等常設委員会」もしくは「SCCR」）が設置され、現在は次に掲げる事項について議論がなされている。

##### （1）視聴覚的実演の保護

2002 年に発行された WIPO 実演・レコード条約（WPPT）では、音の実演家（歌手等）の権利が対象とされ、視聴覚的実演家（俳優）の権利に関する規定は含まれていない。その背景には、ハリウッドの利益を重視する米国と、俳優団体の権利にも配慮する EU との対立があった。米国では映画俳優の映画に関する権利関係については専ら契約で保障されており、俳優の権利がレコードに対する歌手並みの権利に強化されることを放送業界が懸念したことにより、視聴覚的実演家に関する権利の国際的なルール形成が見送られることになった。

米国の主張（WPPT では視聴覚的実演の固定物の問題を扱わない）を認める見返りとして、1998 年までに視聴覚的実演に関する議定書を採択することを外交会議において決議するという妥協が図られることになった。以降 WIPO 著作権等常設委員会で視聴覚的実演家の権利保護の検討が行われてきたが、権利移転の条項について米・EU 間の妥協が成立せず、現在もその対立は解消できないまま条約の採択が見送られている。

〔権利移転の条項における米・EU の主張〕

- 米国：権利は原則として映画製作者に移転するものと推定する
- EU：条約に規定を設けない（権利の移転の扱いは各国の法令による）

## (2) 放送機関の保護

WPPT は放送事業者の権利の問題を扱っていない。そのためネットワーク化に対応した放送事業者の権利の在り方に関する国際ルール形成を目指し、「放送条約」の締結へ向けた議論が行われている。WCT、WPPT により著作者・実演家についてのみ権利が強化されたため、権利のバランス回復を意図して、放送事業者が新たな権利設定を求めたことから同条約の検討が開始した。

しかしながら、近年は次に掲げる問題などにより議論に進展が見られていない。

### ○ウェブキャスティング問題

2002 年の SCCR8 において、米国よりローマ条約の保護の対象であった伝統的放送に加え、ウェブキャスティング（インターネット放送）を新たに保護の対象に加えるべきと提案があった。さらに 2003 年の SCCR9 において EU より放送定義の中にサイマルキャスティング（放送局自身が放送と同時に行っているウェブキャスティング）について、これを放送と同じものとして保護すべきとの提案がなされた。

これらの主張に対して、ウェブキャスティングあるいはサイマルキャスティングがあまり進んでいない途上国を中心に強い抵抗があり、2006 年の SCCR14 において伝統的な放送と有線放送について先行して議論を進めるべきとした。

このような途上国の主張を受けて米国はウェブキャスティングが保護されないのであれば、条約作成に意味がないとして議論に消極的な態度を取るようになった。一方で、EU もイギリス、フランスが国内法において、すでにサイマルキャスティングを放送と定義しており、伝統的放送と有線放送だけで条約を進めることを前提とすると、EU 全体をまとめることが困難となってしまうため、積極的な姿勢を打ち出せない状況となった。

### ○ブラジル等ラテンアメリカ諸国を中心とする「制限と例外」のルール作りの要求

2005 年、2006 年とチリ、ブラジル、ペルーのラテンアメリカ諸国が放送条約の中に制限と例外を含めることを目的として、次々と著作権の例外や制限の分析を列挙している。その殆どが現行各国で実現している範囲のもので新たな制限・例外を認めるものではないが、ベルヌ条約 9 条 2 項が定めるスリーステップテスト<sup>1</sup>の原則を形骸化する怖れがある。

### ○条約の規定内容をめぐる対立

当初の条約案は、放送事業者に排他的権利を付与する規定を中心に構成されていたが、2007 年に信号の剽窃を防止するために必要な範囲の保護を規定する内容の提案がなされた。これについて、各国放送機関は排他的権利による規定を支持したが、いずれの条約内容とすべきかについては、先進各国内にも意見対立があり、放送条約を巡っては南北問題があるだけではない。例えば米国内においては、映画協

<sup>1</sup> 1) 著作物、実演又はレコードの通常の利用を妨げず、かつ、2) 権利者の利益を不当に害しない、3) 特別な場合 (certain special cases) には、国内法により権利の制限を定めることができる。

会等は信号剽窃の範囲の内容を支持しており、放送機関との立場の違いが明らかとなっている。

### (3) 権利の例外と制限

第12回著作権等常設委員会(2004年)において、チリから、上記の放送条約に関わる権利の制限・例外の議論とは別に、教育、図書館、障害者のために、著作権の制限と例外に関する枠組の必要性が説かれ、その後、継続してこの問題に関する議論がなされている。特に、視聴覚障害者のための枠組作りに焦点が当てられている。これに対して先進国は、権利制限はスリーステップテストの下で各国の裁量に委ねるべきとの姿勢にある。

さらに2008年SCCR16ではブラジル、チリ、ニカラグア、ウルグアイから例外と制限の共同提案が出され、横断的な制限と例外のルールメイキングの要求がなされている。

## 2. APEC での取組

2004年閣僚会合において、オンラインパイヤシーを減少させるために、2005年に知的財産権に関するAPEC包括戦略を構築する必要性について合意した。2005年11月閣僚会合において、2005年夏の貿易担当閣僚会合において採択された「APEC模倣品・海賊版対策イニシアティブ」を承認した。さらに、同閣僚会合では、このイニシアティブを前進させるために、「模倣品・海賊版の取引削減のためのモデルガイドライン」、「不正な複製を防止するためのモデルガイドライン」、「インターネット上の模倣品・海賊版販売を防止するためのモデルガイドライン」を承認した。これらの3つのうち後者の2つのモデルガイドラインがインターネット上の知的財産に関連している。

「不正な複製を防止するためのモデルガイドライン」は、主にインターネット上の著作権侵害対策を目的としたガイドラインであり、著作物の複製や商業的貸与、販売、譲渡等について、デジタル環境に適した著作権保護制度、著作権保護のための罰則や効果的な執行体制、公衆の意識や罰則に関するリスク認識の向上を規定している。他方、「インターネット上の模倣品・海賊版販売を防止するためのモデルガイドライン」は、インターネットを利用した模倣品の販売や販売の申し出の禁止、サービス事業者の講ずべき措置、匿名販売の防止に向けた有効な措置、及び、APECメンバー間の取組事例の共有など政府間の協力について規定している<sup>2</sup>。

さらに、2006年閣僚会合において、「APEC模倣品・海賊版対策イニシアティブ」を実行するための、政府がインターネットを介した著作権侵害を防止するための効果的政策を実行するイニシアティブを歓迎した。

なお、インターネット上の知的財産からデジタル知的財産まで範囲を広げると、最近

---

<sup>2</sup> 特許庁のホームページを参考にした。

では、米国がシグナルパイラシー・イニシアティブを提案している。このイニシアティブでは、有料ケーブル放送および衛星放送の信号窃取が対象とされている。

### 3. 模倣品・海賊版拡散防止条約（ACTA）交渉

我が国は、2005年のG8主要国首脳会議（グレンイーグルズ・サミット）において、模倣品・海賊版防止のための法的枠組策定の必要性を提唱して以来、知的財産権の保護に関心の高い国々とともに、ACTA構想の実現に向けて積極的に議論を行っている。交渉参加国は、我が国をはじめとして、米国、EU、スイス、カナダ、韓国、メキシコ、シンガポール、豪州、ニュージーランド及びモロッコであり、概ねインターネット上の知的財産保護についても関心が高いと考えられる。その為、インターネット上の知的財産保護に関する高い規律の条約が期待される。このACTA交渉は、WCT、WPPT以降に各国で発展したインターネット上の知的財産保護のルールが、国際規律として調和される条約になると考えられる。

このACTA交渉のテキストは公開されていないものの、議論されている主要項目の概要は公開されている。2009年12月に公開された概要では、「デジタル環境における知的財産権の執行」が議論されていることが明らかになった。この「デジタル環境における知的財産権の執行」では、例えば、インターネット上における著作権及び関連する権利の侵害防止に関するインターネット・サービス・プロバイダのあり得る役割と責任といった新たな技術が知的財産権の執行にもたらす特別な課題を定めている。

議論されている項目は以下のような場合における救済措置の適用可能性の問題を含む。

- 例外と制限の適用を妨げない、第三者への責任追及オンライン上の侵害品の取扱（オンライン・サービス・プロバイダの法的責任の制限を含む）
- 技術的保護手段の回避（例外と制限の適用を含む）
- 権利管理情報の保護（例外と制限の適用を含む）

なお、交渉テキストの詳細は公表資料からは明らかでない。

このACTA交渉は、G8サミットでも言及されている。例えば、2009年に開催されたG8主要国首脳会議（ラクイラ・サミット）で示されたG8首脳宣言では、「RESPONSIBLE LEADERSHIP FOR A SUSTAINABLE FUTURE」が採択され、「Innovation and Intellectual Property Rights」と題する項目において、模倣品・海賊版が世界経済、公衆衛生、福祉に脅威を与え続けており、ACTAが知的財産権行使の基準を策定する一つの手がかりとなるとの認識を示した。

ACTA交渉は2010年中に合意することが目指されている。

## <インターネット上の知的財産問題に関するバイの取組—地域貿易協定 (RTA) におけるインターネット条文>

TRIPS 協定、WCT、WPPT で規定されていない、サービス・プロバイダ責任制限及びアクセスコントロール、並びに、アクセスコントロールと併せて議論されることの多いコピーコントロールについて、日米欧の FTA・EPA の条項を整理分析した。

### 1. 日本の EPA におけるインターネット関連条文

我が国の EPA におけるインターネット上の知的財産保護について、内容、地域、時期の観点から説明する。まず、内容の観点から言えば、サービス・プロバイダ責任制限条項と知財委員会条項における議題としてサービス・プロバイダの責任を明記していることが挙げられる。サービス・プロバイダ責任制限条項について、日マレーシア EPA 及び日スイス EPA ではそれぞれ次のように定めている。

[日マレーシア 第 122 条 著作権及び関連する権利]

- 2 各締約国は、次の場合には、サービス・プロバイダの責任の制限に関する適切な措置を定める
  - (a) サービス・プロバイダが、その管理又は運営の下にある電気通信システム又はネットワークを通じた情報の送信であって、著作権又は関連する権利を侵害していると信ずるものに対する必要な抑止をする場合
  - (b) 著作権又は関連する権利の侵害が、サービス・プロバイダの管理又は運営の下にある電気通信システム又はネットワークを通じた情報の送信によって生ずる場合において、当該サービス・プロバイダが、当該送信を抑止することが技術的に不可能であるとき、又は著作権若しくは関連する権利の侵害を知ることが困難であるとき

[日スイス 第 126 条 インターネット・サービス・プロバイダ]

- 1 各締約国は、知的財産権を侵害するコンテンツから権利者の権利を保護するに当たりインターネット・サービス・プロバイダが権利者と協力することを奨励するため、インターネット・サービス・プロバイダが情報送信者との契約により自己のインターネット・ウェブサイトに掲載したコンテンツにより、権利者の知的財産権が侵害されるとの主張を当該権利者が当該インターネット・サービス・プロバイダに対して行う場合には、当該インターネット・サービス・プロバイダにより関係当事者が従うべき手続が遵守されていることを条件として、当該インターネット・サービス・プロバイダが当該コンテンツの削除について不当な責任を負うことを防止するための措置を定める。
- 2 各締約国は、権利者が自己の知的財産権を侵害するものと正当な理由をもって主張するコンテンツについてインターネット・サービス・プロバイダに対し有効な

通知をした場合には、当該権利者が情報送信者の身元関係事項に関する情報を当該インターネット・サービス・プロバイダから迅速に入手することができるようにする。

他方、知財委員会条項における議題としてサービス・プロバイダの責任を明記することについては、以下のような条項が典型的である。

[日ベトナム EPA 第 97 条 知的財産に関する小委員会]

- 1 この章の規定を効果的に実施し、及び運用するため、第十一条の規定に従って、知的財産に関する小委員会（以下この条において「小委員会」という。）を設置する。
- 2 小委員会は、次の事項を任務とする。
  - (a) この章の規定の実施及び運用について見直し及び監視を行うこと。
  - (b) 知的財産の保護及び知的財産権の行使を強化し、並びに知的財産の保護に関する制度の効率的なかつ透明性のある運用を促進するため、次の事項を含む知的財産に関連するあらゆる問題について討議すること。
    - (i) 特許についての問題
    - (ii) 意匠についての問題
    - (iii) 商標についての問題
    - (iv) インターネット・サービス・プロバイダの責任についての問題
    - (v) 不正競争についての問題
    - (vi) 国境措置についての問題
    - (vii) 地理的表示についての問題
    - (viii) 行政上の救済措置についての問題
  - (c) 合同委員会に対し小委員会の所見及び討議の結果を報告すること。
  - (d) 合同委員会が第十一条の規定に基づいて委任するその他の任務を遂行すること。
- 3 小委員会は、両締約国が合意する時期及び場所において会合する。
- 4 (a) 小委員会は、両締約国政府の代表者から成る。  
(b) 小委員会は、両締約国政府の職員をその共同議長とする

興味深いことは、メキシコやチリには、インターネット上の知的財産保護条項が見られないという地域特性があることである。アジアでも資源国ブルネイとの EPA については、インターネット上の知的財産保護条項が見られないが、アジア諸国を中心にインターネット上の知的財産保護条項を盛り込んでいることは、我が国の戦略分析の糸口かもしれない。例えば、アジアでの模倣品・海賊版対策の重要性を反映しているのかもしれない。

時期的にみれば、我が国は EPA 戦略の当初からインターネット上の知的財産保護を念頭においていることが伺える。2002 年の日シンガポールにおいてデジタル環境にお

ける知財保護が協力分野に指定され、2005年の日マレーシアには上述したようにサービス・プロバイダの責任制限条項が盛り込まれた。我が国がインターネット上の知的財産保護対策を重要課題と位置づけ続けていることが分かる。

## 2. 米国の FTA 等におけるインターネット関連条文

インターネット上の知的財産保護に関する米国 FTA 戦略の要諦は、プロバイダ責任制限条項と技術的保護手段（アクセスコントロール・コピーコントロール）条項の押し付けである。米国デジタルミレニアム著作権法の条項を他国に飲ませている。地域別カスタマイズされた戦略はなく、アジア、中南米、中東アフリカ、オーストラリアで同様の条項が盛り込まれている。

ブッシュ政権以前の米国との FTA 締約国は、北米自由貿易協定（NAFTA）を除けばイスラエル及びヨルダンのみであったが、ブッシュ政権は、世界の潮流に乗り遅れることなく経済的利益を確保していくとの観点から、自由貿易の推進を主要政策課題として掲げ、(1)多国間、(2)地域、及び(3)二国間の三方面の自由化促進を平行して追求した<sup>3</sup>。この二国間戦略下で最初に署名した米シンガポール FTA から、サービス・プロバイダ責任制限条項、アクセスコントロール・コピーコントロール条項が盛り込まれ、その後も一貫してこれらの条項が盛り込まれている。

つまり、地域・時期に関係なく、プロバイダ責任制限条項と技術的保護手段（アクセスコントロール・コピーコントロール）条項を一律に押しつけていくことが、インターネット上の知的財産保護に関する米国の FTA 戦略である。

## 3. EU の FTA 等におけるインターネット関連条文

EU の FTA 戦略について、2004年に発表された「第三国における知的財産権の行使に関する戦略」に「二国間協定の知的財産権行使に関する条項を強化する」と言及されていることや、2006年10月に決定された政策方針“Global Europe”で知的財産権保護について従来よりも実益を重視する趣旨が宣言されている等、FTA の知的財産条項に対する姿勢が変化していることが伺える<sup>4</sup>。また条文構成はEU指令を基礎としていることが、韓国との FTA 条文から伺える。

EU は韓国との FTA において初めてサービス・プロバイダ責任制限条項と技術的保護手段条項を設けたが、サービス・プロバイダ責任制限条項に関しては 2000年に、アクセスコントロール、コピーコントロール条項に関しては 2001年に、それぞれEU指令が出されている一方、2003年発効のEUチリ FTA にはプロバイダ責任制限条項と技術的保護手段条項がなく、EU指令が FTA 戦略を変更した理由ではないと思われる。上述した「第三国における知的財産権の行使に関する戦略」が関係している可能性があるが、さらに分析する必要がある。

<sup>3</sup> <http://www.mofa.go.jp/mofaj/area/usa/keizai/fta.html>

<sup>4</sup> 鈴木将文『地域貿易協定（RTAs）における知的財産条項の評価と展望』RIETI Discussion Paper Series 08-J-005、P.12

## <フランスにおける「スリーストライク法」の変遷>

### 1. フランスにおける「スリーストライク法」導入までの流れ

フランスでは、著作権侵害を取締まることを目的として、「Projet de loi favorisant la diffusion et la protection de la creation sur internet」（いわゆる「スリーストライク法」もしくは「HADOPI法」）が、2009年5月に可決された。同法の大きな特徴は次の2点にあると解される。

第一に、「インターネットにおける著作物の頒布及び権利の保護の為の高等機関（HADOPI: Haute Autorite pour la diffusion des oeuvres et la protection des droits sur Internet）」を創設し（知的財産法典 331-12 条）、これにインターネット上の通信を監視させ（知的財産法典 331-13 条）、著作権者の許諾のない複製、上演、公衆送信可能化を行った者の個人情報等を入手させている（知的財産法典 331-21 条）ことである。

第二に、著作権者の許諾のない複製等を行った者に対して、HADOPI が、無許諾複製等が、1 回目の場合には電子メールによる警告を、2 回目の場合には警告書の郵送を、3 回目の場合には、プロバイダ等に対して、その者がインターネットへ接続することを3 ヶ月から1 年の間遮断させることができることとするのである。

同法は憲法院に付され、合憲性が審理された。そこでは、1789 年人権宣言の「思想と意見の自由な伝達は、人間の最も貴重な権利である。したがって、あらゆる市民は、法律によって確定される濫用に対応する場合を除き、自由に話し、書き、出版することができる」との規定（人権宣言 11 条）を引用し、インターネットへの接続が憲法の保障する人権の一つであるとして、インターネットへのアクセスを遮断させる権限を HADOPI という行政機関に与えたことが、違憲であると判断された。

これを受けて、「Projet de loi relatif a la protection penale de la propriete litteraire et artistique sur internet」が新たに提出され、可決された。同法は、憲法院において、違憲とされた上記「スリーストライク法」を修正するものと位置付けられ、インターネットへのアクセスを遮断させることを著作権侵害に対する刑罰の一つとして明確にし（知的財産法典 335-7 条）、インターネットへのアクセスを遮断させることについては、HADOPI の判断によるのではなく、裁判所の判断に委ねたものと言える。同法のこの点については憲法院も承認しており、来年1月に施行される。

### 2. フランス「スリーストライク法」とEUテレコム改革

フランスにおいて「スリーストライク法」を導入しようとする動きは、2007年に提案されたEUの電気通信規則の改革（いわゆる「EUテレコム改革」）に影響を与えたことが窺われ、同改革に関する事項の一つとして、欧州連合憲章 11 条が規定する「Freedom of expression and information」の問題が議論された。

この問題について 2009 年に一定の合意が形成され、「EUテレコム改革」は同年に発効することとなった。そこでは、「新たなインターネットの自由の規定によるインタ

「インターネットアクセスに関する市民の権利の保護」が図られることとなり、電気通信ネットワークを介したサービスとアプリケーションへのエンドユーザのアクセスと利用に対して加盟国が何らかの措置を採る際に、自然人の基本的権利と自由を尊重すべきことや、そうした措置を行う際に、その措置の適正さと措置に至る適正手続が求められること等が規定された。

## II. ゲーム業界における模倣品被害について

(福永 委員)

タイトルは模倣品被害となっているが、ゲームビジネスにおける海賊版問題に焦点を当ててご説明したい。



現在の家庭用ゲーム機のビジネスは、任天堂の「ファミリーコンピュータ」(ファミコン)の大ヒットにより確立された。

ファミコン以前にもカセット交換式のゲーム機は存在したがゲーム機の販売とそれに加えて3rdパーティーから発売されるソフトウェアビジネスを合わせた、現在に至る家庭用ゲームビジネスのビジネスモデルも任天堂により確立された。

ファミコン以前のカセット交換型のゲーム機のビジネスにおいては、ゲーム機の技術仕様が公開され、誰でもゲームソフトを制作することができた。誰でも自由にマーケットに参入でき、多様なゲームソフトが発売された。しかしながら次第に質の悪いソフトが氾濫し、また良質のソフトもプログラムをコピーした海賊版に悩まされ、市中は在庫の山となり突然に市場が崩壊した。米欧ではこの失敗により長らく家庭用ゲーム機ビジネスに乗り出す会社が登場しなかった。換わって多くの日本メーカーがこのマーケットに参入した。

大成功した「ファミコン」であるが、むしろこの時期のゲーム機としては後発であった。

「ファミコン」の成功は、優れた性能を持ち、かつ安価であったというハードウェアの開発も一因であったが、プラットフォームビジネスというビジネスモデルを生み出したことも大きい。

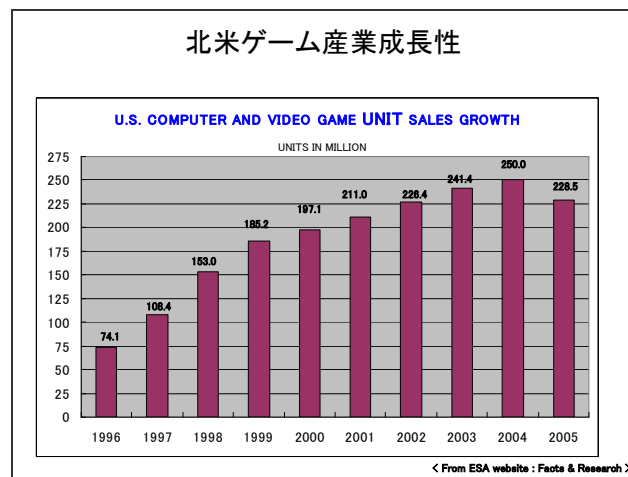
「ファミコン」の技術仕様は非公開で、「ファミコン」向けのゲームソフトの開発・製造には任天堂のライセンスを受ける必要があった。このビジネスモデルを成り立たせるため、ゲーム機にはノンライセンスのソフト・コピーソフト・海賊版が掛かったりしないような仕組がゲーム機に内蔵された。

「ファミコン」発売当初は、海賊版に大変強いゲーム機でソフトの売上に大きく寄与しゲームソフト制作を事業とする会社を多数生み出した。ハードウェアを解析されアクセスコントロール機能が破られると、価格低下と大容量化の進む半導体（RAM）を使用した海賊版カセット（ソフト）が横行した。

海賊版の価格は、ROM/RAM カセットというハード機器としての価格としては相当な価格であったが、収録されるソフトが、メモリーの大容量化と共に 1 タイトル、数タイトルから数十、数百、1000 タイトルに及ぶものまでが販売された。ハードとしての利幅をとるだけで、ソフト自体の価値はほとんどタダという状況であった。

弊社もゲームビジネス参入にあたっては、任天堂のビジネスモデルを踏襲した。

### 【北米ゲーム産業成長性】



1990年代、北米では、家庭用ゲーム機は子供のもの、大人はPCでゲームをしており、家庭用ゲーム機マーケットは、いずれはPCマーケットに吸収されると言われていた。

しかし、PC向けゲームソフトは、海賊版に悩まされ、それ程マーケットが成長していなかったこともあり、2000年までに海賊版に強いという家庭用ゲーム機の特徴は北米のゲームソフトメーカーにも支持を広げ、結果は日本製家庭用ゲーム機の圧勝となった。

同時に、ゲームソフトマーケットも急成長し、家庭用ゲーム機はPCを抑えてゲームソフトの最大のプラットフォームとなった。家庭用ゲーム機のビジネスモデルは、ハードとソフトのWIN-WINの関係を築き、成功した。

このように家庭用ゲーム機のプラットフォームビジネスという考え方は、今日でもハードとソフトの両者の産業の発展に最も寄与するビジネスモデルの一つと考えている。

特に今後、コンピュータ及びネットワークを利用した新しいプラットフォームを立ち上げた場合、音楽や映画など既存のコンテンツをそこに持ち込むだけでは利益を移し変えているにすぎず、産業全体としての発展はない。

ハードが売れて儲かるだけでなく、ソフトウェアビジネスもまた収益を上げていかなければ新しい産業としての大きな発展はない。ゲームビジネスの場合、新しいゲーム機を開発発表した段階では、常にその機械の上で動くソフトは一本もない状態からのスタートである。そこから、そのゲーム機向けの新規のソフトが発売され、ヒットしてソフトメーカーにもきちんと収益が上がるという仕組みを作ることが、新しいプラットフォーム成功の重要な要素である。




### 【プレイステーション/プレイステーション 2 (PS2)】

「プレイステーション」では、コンテンツを収録提供する手段として CD-ROM という汎用メディアを採用した。このため、ユーザーによるコンテンツの複製自体は実行することができたが、複製ディスク、海賊版をハードウェアが読み込まないような技術仕様、アクセスコントロール機能を「プレイステーション」に盛り込んだ。当時の海賊版の横行に対抗するため、セキュリティーレベルは発売当初は非常に高いものとしたが、半導体・コンピュータの処理能力の進歩共に「プレイステーション」の技術仕様の解析が進み、アクセスコントロールを回避する方法が発見され、そのための装置が開発、販売されるようになった。「プレイステーション」側もハードウェアの仕様変更の度にセキュリティーレベルを高める設計変更を行い続けたが、回避装置の製造・販売をする側の解析技術力も非常に高く、また完全な互換性を図る必要もないため、イタチごっこ、それも正規ビジネスを行うものに非常にハンディの有る不利な競争を強いられ続けることとなった。

### 【Mod チップとは】

#### Modチップとは？

- Modチップとは
  - PS/PS2の内部に取り付けることにより、セキュリティー(アクセス)チェックを意図的に行わせなくする、若しくは、回避する機能を持ったICチップ
- Mod Chipの役割
  - セキュリティーチェックを意図的に行わせなくするため、海賊版であっても正規版と同様に起動するようになる



## 【Mod チップ保護手段回避装置の例】



## 【アジア地域における海賊版ディスクの被害】



海賊版ソフトはこのようにバルクで取引されている。近時では CD-R メディアの価格の低下に伴い、工場でプレスしたものから、家庭内の PC で複製されたものが多くなっていた。それがネット上のオークションサイトなどで販売されるようになって来た。ゲームビジネスにおける海賊版ビジネスは、コピーしたソフトウェアの販売収入もあるが、Mod チップ及びその取り付けの改造料ではそれなりの金額をとっており、アクセスコントロール回避装置を開発したものは Mod チップなどのハードウェアあるいは回避プログラムからの収入により利益を得るビジネスモデルである。

## 【当時、民事措置をとる上で問題だった点】

日本においては、Mod チップタイプの回避装置については、ゲーム機本体を分解せねばならず、また基板への取り付けも難しかったことなどから、幸い一部マニアの間で行われているレベルにとどまり、あまり普及せず、大きな問題には発展しなかった。しかしながら、ディスクに収録されたプログラムによる回避装置は急速な普及の兆しが見えてきた。但し、その時期に PS2 から次世代携帯ゲーム機へマーケットの移行が

始まり、それに伴い海賊版ビジネスも PS2 から次世代機へ急速に移行していった。

国内においては刑事罰がなく、従って強制捜査することもできないので、当時も実際に販売している末端の零細な販売業者しか捕捉できず、大本である製造元、輸入元を特定することが出来なかった。このため民事措置をとることは零細な販売業者の、モグラたたきを行うだけで、費用がかさむ割には、実効性が殆どなく、警告文の送付等による抑止効果を中心にする方針に切り換え、民事措置は海賊版対策としては基本的に行わなくなった。

海外において、民事措置については、訴訟費用の問題から大手の侵害業者に限り、刑事手続で判明する事実をもとに民事訴訟を提起していた

多くの国では、アクセスコントロール回避装置・ソフトの販売に関して著作権法での刑事取締りが可能であり、当局の捜査に協力し、有罪判決を得る方針で対応した。判決後は、警告状送付による対応を行い、ほとんどの送付先は警告状により侵害行為を中止している。しかしながら、海外においても、チップ自体が汎用品で作成できたことから、最も措置を取りたい製造工場の特定にまでは至れなかった。

更に、時の経過により回避装置の販売がインターネット上で行われるようになり、民事措置を取るべき大手の侵害者も、特定が困難という状況となった。

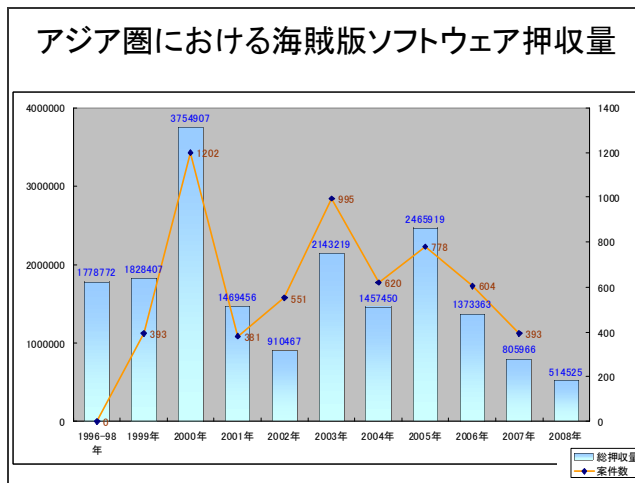
#### 【補足 1 : Mod チップ訴訟の法的根拠】

<b>補足1: Modチップ訴訟の法的根拠</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● 何が違法行為となるのか<ul style="list-style-type: none"><li>- 意図的に、セキュリティチェックを行わせなくすることが違法</li><li>- アクセスコントロールの回避行為</li><li>- Circumvention of Effective Technology Protection Measures</li></ul></li> <li>● どの法令違反となるのか: 国によって異なる<ul style="list-style-type: none"><li>- 著作権法による対応<ul style="list-style-type: none"><li>・ 日本を除く、多くの国では著作権法による対応を行っている (英国法系の国、米国ではDMCA)</li><li>・ 刑事罰があるため、警察機構の協力を得られる</li></ul></li><li>- 不正競争防止法による対応<ul style="list-style-type: none"><li>・ 日本では、不正競争防止法での対応 (第2条1項10号)</li><li>・ 刑事罰がないため、摘発に警察の協力を得られない</li></ul></li></ul></li></ul>

#### 【補足 2 : アジア各国・地域における規制】

<b>補足2: アジア各国・地域における規制</b>	
● 香港	Copyright Ordinance 2008年4月の改正から刑事罰付与
● マレーシア	Copyright Act 1987
● シンガポール	Copyright (Amendment) Bill 2004
● 韓国	Copyright Act Computer Programs Protection Act
● 中国	Chinese Copyright Law
● 台湾	Copyright Law Amendment 2004
※刑事罰があるもののみ記載	

【アジア圏における海賊版ソフトウェア押収量】



近時、海賊版のディスクの押収量が急速に減少している。これは海賊版被害の中心であったPS2フォーマットから次世代のゲーム機にビジネスが移行したこともあるが、海賊版ディスクからインターネット上の著作権侵害へと海賊版ビジネスも急速に移行していることの影響が大きい。

【ゲームの違法アップロード被害】

### ゲームの違法アップロード被害

- 近年、海賊版ゲームの押収量は減少
- P2Pソフトウェアやアップロードサイトが増加
  - ユーザーによりPSP用ゲームがアップロードされていることが大きな損害となってきている
  - これらのサイトの多くは米国や中国で運営されている

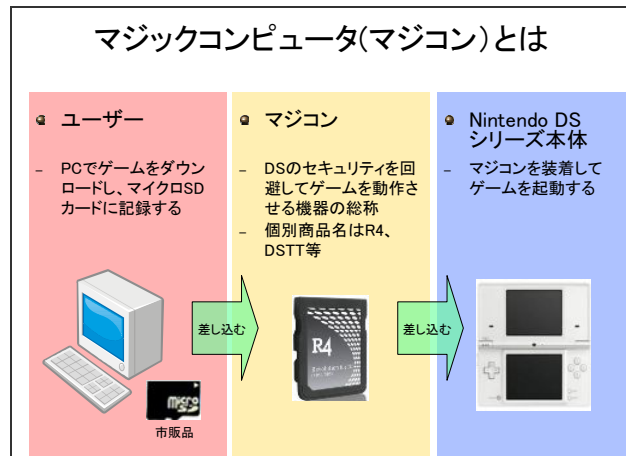


弊社の被害の中心も PSP®プレイステーションポータブル (PSP) へと移行している。この携帯機は 2004 年に発売され、当時最新のセキュリティーを施し、また、ゲームソフトの媒体としては UMD という新しい規格を導入し、ディスクの複製は困難な仕様が施された。しかし、記録用に汎用メディア(「メモリースティック」)を利用しており、ファームウェアを解析し、「メモリースティック」からコンテンツを起動できるように改造したファームウェアを PSP にインストールさせて海賊版をプレイできるようにしたものが現れた。

## 【インターネット上の海賊版ゲームの流通】

PSP ではファームウェアの書き換えが可能となっているが、このファームウェアを改造してアップロード。ユーザーはこれをダウンロードあるいは本体改造して Mod チップ搭載。

## 【マジックコンピュータ(マジコン)とは】



現在、もっとも海賊版の被害を受けているプラットフォームは、「ニンテンドーDS」シリーズである。マジコンと呼ばれる回避装置が販売され、非常に広範囲に多数のマジコンが販売されている。また、法的に様々な問題をかかえる商品にも拘らず、そういった問題を知らずに子どもに買い与える母親の姿も日常の光景となるまで浸透している。

## 【「海賊版ビジネス」のビジネスモデル】

ゲームにおける海賊版ビジネスは、ゲームソフトに施されたアクセスコントロールを回避して海賊版がプレイできる部品の販売、機器の改造とソフトの海賊版・コピーソフトの販売・頒布の組み合わせにより構成されている。部品の販売、改造作業料はそれなりの利幅で取引されており、海賊版ビジネスではこの収益でセキュリティー回避の解析の投下資本を回収し、収益を上げるビジネスモデルである。

ソフトウェアは上述の機器の販売を促進するツールであり、非常に安価あるいはタダである。しかし、製造コストも安価あるいはタダなので薄利多売でそれなりの収益にもなる。

現在の海賊版問題は決して DS だけの問題ではない。過去の歴史を振り返ると海賊版被害は No.1 プラットフォームに集中する。ゲーム機のシェアもひとつのプラットフォームが突出して伸びる傾向にあり、市場の大きなプラットフォームが同一の投資で一番利益を得られる。また、その時点で使える一番安価で効率的なメディア、半導体

メモリー・光ディスク・ネットワーク、が海賊版ソフトの収納に使われる。近時、インターネットの普及とバンド幅の拡大により、ディスクメディアからネットに急速に移行している。

### 【新しいコンピュータ／ネットワークビジネスの発展】

コンピュータ／ネットワークを利用した新しいプラットフォームを創造した場合、そのプラットフォームに向けた新しいコンテンツの創造に努めなくては、産業の発展は生まれない。既存のコンテンツである音楽、映像、活字のビジネスをユーザーの皆さんへの伝達媒体を換えただけでは、利益を移しかえるだけで産業全体としての発展はない。(むしろ現状を見ると、パッケージ・ネットの合わせた全体の市場としてみても産業は縮小している)

ゲームビジネスにおいては、PS3、Wiiなどの新しいプラットフォームが誕生したその時点では、そのプラットフォームにはコンテンツがひとつもない。ソフトメーカーの得られる利益、そこにソフトを出せば儲かる、という仕組みをプラットフォーム上のビジネスに導入することによって、ソフトメーカーは新しいプラットフォームに新しいソフトを発売し、また多彩なソフトが発売されることにより新しいプラットフォームも大きく成長し、ハードウェアの販売も拡大する。ハードメーカーとソフトメーカーがWIN-WINの関係を築くことをビジネス方針としてきた。

他の成功しているゲームフォーマットをエミュレートして、その利益の分配に与ったり、あるいはそれを奪うという競争の方法もあるが、ゲームビジネスにおいては、そういった戦略はとらずに、あくまでオリジナルのゲーム機とオリジナルのゲームソフトを開発するという競争の方法を選択している。それがユーザーの皆さんの利益にも繋がり、またゲーム産業全体を発展させ、ひいては日本・世界の産業の発展にも資すると考えている。

このようにハードウェアビジネスを展開して行くにあたっては、ゲームだけでなく、今後生み出される新しいコンピュータ／ネットワークを利用した新しい産業の創造・発展のためにも、ソフト・コンテンツの保護は重要である。

音楽・映画のビジネスとエレクトロニクスのビジネスの関係をよく「ハードとソフトは車の両輪」という言い方がされるが、コンピュータ／ネットワークビジネスの時代においては、ハードとソフトは一体のビジネスである。

近時では、ゲームだけでなく i-mode が先行した携帯電話向けサービス・コンテンツも、ハードとソフトが一体となり新しいマーケットを創造した。携帯電話を、ただインターネットにつなげただけではおそらく何も起こらなかったであろう。i-mode 開始当時も、携帯電話をインターネットに繋いでどうするのかという疑問が投げかけられていた。しかし、携帯電話の小さな画面を利用した新しいコンテンツを創造し、また認証・課金のプラットフォームを提供したことで、大きなビジネスへと発展した。現在では、家庭用ゲームビジネスの最大のライバル市場となるまで急成長した。携帯電

話という新しいコンピュータ／ネットワーク端末を利用した新しいプラットフォームとしての成功例である。

### 【課題】

新しいコンピュータ／ネットワークプラットフォームを成功させるためには、ユーザーの皆さんからの資金がコンテンツメーカーにわたり、また新規のコンテンツの創造に向けられるというサイクルを守ることが必要である。このためコピーや海賊版を封じることが必要であり、こうした違法複製、海賊版を防止する技術が重要となる。このためにはコンテンツのコピーを防止することや、コピーしたコンテンツが使用できないよう、アクセスをコントロールする技術の導入が必要となる。また、こうしたコピーコントロール・アクセスコントロールを破る機能は公正な競争に資することがないばかりか、阻害する効果しか持たない。

したがって、メーカーとしてはそこに多額の投資をして、ハード機器の販売価格にコストを転嫁して、ユーザーの皆さんに負担させることは、何らユーザーの皆さんの利益には繋がらないし、むしろ不利益となる。セキュリティを施す者と破る者の競争は公平ではない。セキュリティを施す者は完璧な互換を要求され、破る者は別段動けばよいという程度でも認められるので、そもそもハンディキャップがありすぎる。技術のみならず法律も組み合わせての保護が必要である。法律で禁止されても、それでも実質的に利益を生めば、取り組む者は必ず出てくる。アクセスコントロールを破る機器が、メーカーからの対応が追いつかないことをいいことに、大手を振って販売されることには、将来多彩なコンテンツを享受できるユーザーの利益を失わせることとなる。

### 【ゲーム機の普及規模】

ゲーム機の普及規模			
●	ソニー・コンピュータエンタテインメント		
-	PlayStation	10,249万台	(1994年12月発売)
-	PlayStation 2	11,333万台	(2000年3月発売)
-	PSP®(プレイステーション・ポータブル)	5,297万台	(2004年12月発売)
-	PlayStation 3	2,378万台	(2006年11月発売)
●	任天堂		
-	NINTENDO DS	10,775万台	(2006年3月2日発売)
-	NINTENDO Wii	5,262万台	(2006年12月2日発売)
●	マイクロソフト		
-	Xbox360	3,000万台	(2005年11月発売)
			/2009年5月28日現在)
			* 上記データはすべて2009年6月末日集計

ゲームのソフトウェアの海賊版の被害規模を把握することは非常に難しい。

民事訴訟では、強制捜査ができないので、実態を把握することはきわめて困難、というより不可能である。ネットによるダウンロードが広がるにつれ、以前のパッケージによる侵害に比べて格段増加していると思われるが、ディスクのような有体物を伴わないので、実態を把握することは更に困難である。

現在、もっとも被害規模の大きい「ニンテンドーDS」シリーズを例に取れば、約1億台の普及台数があり、またマジコンの販売数も相当数に上るとと思われる。

ゲーム機ハードの改造は、一部のマニアに限られるが、マジコンのような製品を作られてしまうと、普通のお母さんも子どもに買い与える姿が日常に見られる状況となっている。

仮にDS所有者の10%がマジコンを持ち、30タイトルくらいをダウンロードしていたとすると、1枚のソフトの価格を3,000円とすれば、実際はもっと高いソフトも多いですが、それでも9000億円くらいの被害となる。

特に、東南アジア地域での侵害は深刻で、10%という数字も大げさな数字ではなく、また30タイトルのダウンロードというのも控えめな数字である。

ゲーム産業は、国内のコンテンツビジネスの中では海外への輸出比率が高い。しかしながら、ゲームソフトメーカーは海外展開の規模からの印象からすると、意外に規模の小さな会社が多い。これまで、日本のソフトメーカーはまず国内で成功し、その得られた利益を持って海外に展開してきた。このため、国内での逸失利益に関しては敏感にならざるを得ない。

現在の状況が続けば、ソフトメーカーは本来得られる収益を上げられなくなり、衰退せざるを得ず、これに伴い現在のような多彩なコンテンツもなくなり、長期的には消費者・ユーザーの皆さんにも損失となると思われ、今の時点での慎重な検討が是非とも必要である。

以上

民事訴訟では、強制捜査ができないので、実態を把握することはきわめて困難、というより不可能である。ネットによるダウンロードが広がるにつれ、以前のパッケージによる侵害に比べて格段増加していると思われるが、ディスクのような有体物を伴わないので、実態を把握することは更に困難である。

現在、もっとも被害規模の大きい「ニンテンドーDS」シリーズを例に取れば、約1億台の普及台数があり、またマジコンの販売数も相当数に上るとと思われる。

ゲーム機ハードの改造は、一部のマニアに限られるが、マジコンのような製品を作られてしまうと、普通のお母さんも子どもに買い与える姿が日常に見られる状況となっている。

仮にDS所有者の10%がマジコンを持ち、30タイトルくらいをダウンロードしていたとすると、1枚のソフトの価格を3,000円とすれば、実際はもっと高いソフトも多いですが、それでも9000億円くらいの被害となる。

特に、東南アジア地域での侵害は深刻で、10%という数字も大げさな数字ではなく、また30タイトルのダウンロードというのも控えめな数字である。

ゲーム産業は、国内のコンテンツビジネスの中では海外への輸出比率が高い。しかしながら、ゲームソフトメーカーは海外展開の規模からの印象からすると、意外に規模の小さな会社が多い。これまで、日本のソフトメーカーはまず国内で成功し、その得られた利益を持って海外に展開してきた。このため、国内での逸失利益に関しては敏感にならざるを得ない。

現在の状況が続けば、ソフトメーカーは本来得られる収益を上げられなくなり、衰退せざるを得ず、これに伴い現在のような多彩なコンテンツもなくなり、長期的には消費者・ユーザーの皆さんにも損失となると思われ、今の時点での慎重な検討が是非とも必要である。

以上

### Ⅲ. インターネットオークションにおける知的財産権侵害品流通防止対策

(別所 委員)

#### 1. 権利者と偽造品（知的財産権侵害品）を購入する人の考え方の相違

##### (1) 権利者の考え方

- ・ 知的財産権侵害品は権利者が本来得るべき利益を奪うとともに、消費者のブランドへの信頼を低下させる等、経営の根幹に関わるので、許すことはできない
- ・ 当然のことながら、正規品を購入してもらいたいというスタンスである

##### (2) 偽造品（知的財産権侵害品）を購入する人の考え方

- ・ ブランド品（と見えるもの）が安く買えるのであれば、一目見て偽造品と分かりにくい場合、偽造品でも許容できる（購入する）

以上のように、権利者と偽造品を購入する人の考え方には相違が見られるケースもあるものと推察される。

#### 2. Yahoo! JAPAN の考え

- ・ 知的財産権侵害品を容認するつもりは全くなく、知的財産権侵害品の流通防止対策に注力していく
- ・ 健全なオークションサイト運営のため、知的財産権侵害品出品の抑制体制の構築と安定運用の維持に努める
- ・ 消費者保護の視点に立って、知的財産権侵害品流通防止対策を行っていく

#### 3. Yahoo! JAPAN の取り組み（知的財産権保護プログラム）

Yahoo! JAPAN の方針 「他人の権利を侵害する物品の出品を禁止」
--

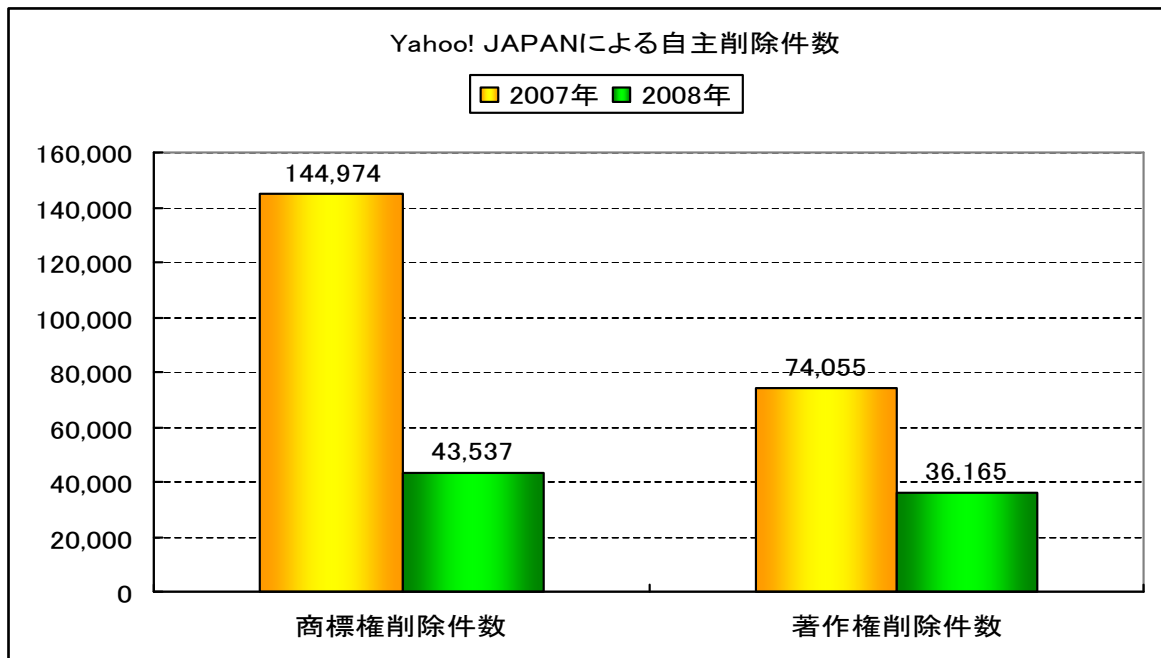
知的財産権保護プログラムでは、

- ・ 申請のあった権利者を事前に審査・登録
- ・ 権利者が知的財産権侵害品を発見した場合、定型フォームからの連絡受け付けを行っている。

—その効果として以下のことが挙げられる。

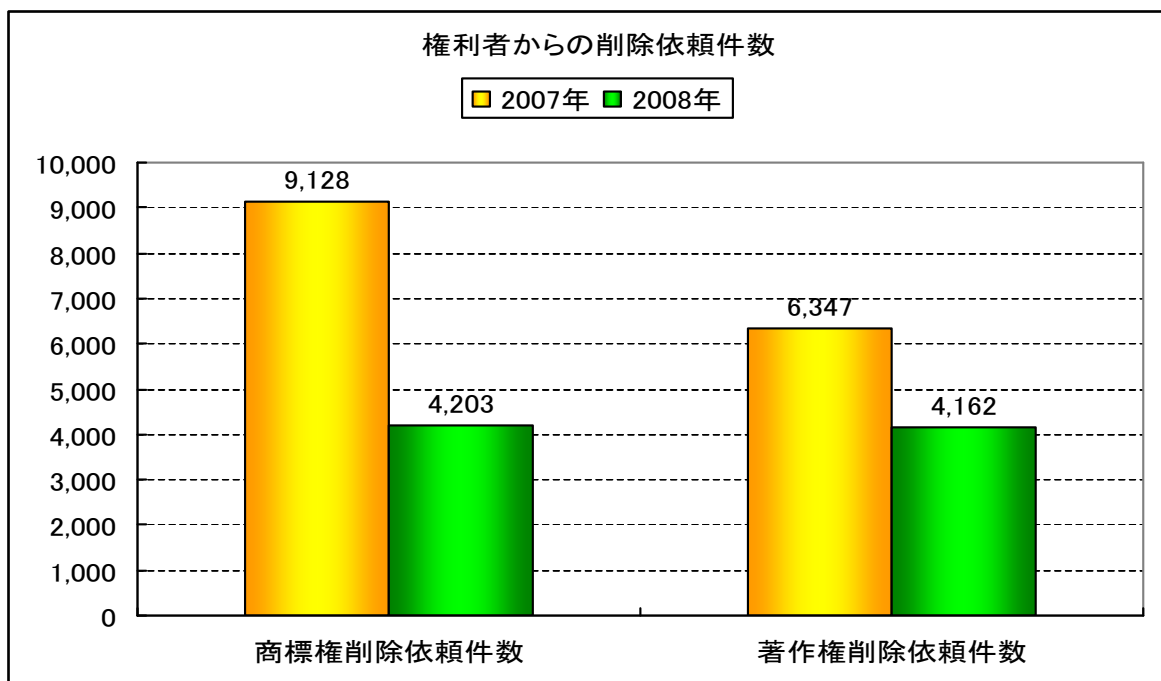
- ・ 迅速（数時間程度）に当該品削除の対応を行う体制の確立
- ・ 権利者から得た情報によるパトロールの精度向上
- ・ 知的財産権侵害品への対応の一層の迅速化

#### 4. Yahoo! JAPAN の削除状況（自主的な措置）



「他人の権利を侵害する物品の出品を禁止」の方針の下、知的財産権侵害品を許さない確固たる姿勢、知的財産権保護プログラムの活用等もあり、知的財産権侵害品の自主削除件数は上記のように着実に減少している。

#### 5. Yahoo! JAPAN の削除状況（権利者からの通知に基づく措置）



自主パトロールのより一層の強化、知的財産権侵害品を許さない確固たる姿勢等もあり、権利者からの削除依頼件数も着実に減少しており、Yahoo! JAPAN の取り組みが正しかったことが実証されている。

## 6. 知的財産権侵害品流通防止対策を行うことによる Yahoo! JAPAN としてのメリットとデメリット

### (1) メリット

- ・ 短期的な視点では、知的財産権侵害品の売上により業績が向上する（直接的なメリットがある）可能性

### (2) デメリット

- ・ 中長期的な視点では、知的財産権侵害品の出品が多いことによるオークションサイト自体の信頼性低下
- ・ サイトからのユーザー離れ



- ・ **Yahoo! JAPAN** では、知的財産権侵害品で利益を上げることは全く考えていない。
- ・ また、知的財産権侵害品流通防止対策を行うことはビジネス的に見ても中長期的なメリットが大きいと考えている。

## 7. インターネット知的財産権侵害品流通防止協議会（CIPP）について

Yahoo! JAPAN が参加するインターネット知的財産権侵害品流通防止協議会（以下、CIPP）は2005年12月1日に設立された団体であり、活動目的は、

- ・ インターネットオークションにおける知的財産権侵害品流通問題の位置付けについて、権利者とオークション事業者が共通の前提認識を持つ
- ・ 両者が連携して採り得る対策について検討・実施し、効果検証を行う
- ・ 法整備などが必要とされる事項に関しては、関係機関に対して制度提言を行い、両者が連携してその実現に努力する

としている。

活動目的を踏まえ、CIPP の基本的な施策としては、「権利者からの削除要請の促進」、「オークション事業者による自主対応の促進」、「出品者に対する本人確認の実施」となっています。

### 《CIPP の参加団体》

#### 【オークション事業者】

- ・ Yahoo! JAPAN（幹事）
- ・ DeNA
- ・ 楽天オークション
- ・ アイ・オークションネット
- ・ WIN、等

【権利者・権利者団体】

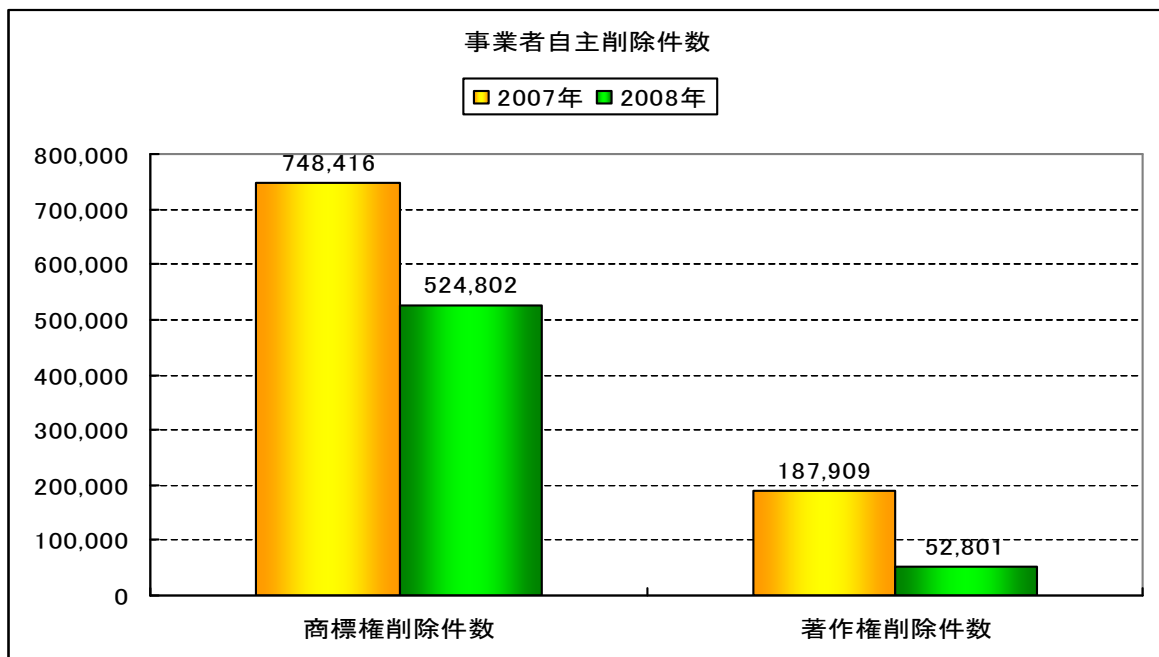
- ・ コンピュータソフトウェア著作権協会（幹事）
- ・ 日本国際映画著作権協会
- ・ 日本動画協会
- ・ 日本レコード協会
- ・ ユニオン・デ・ファブリカン
- ・ ホンダ
- ・ シヤネル、等

【官公庁（オブザーバー）】

- ・ 内閣官房 知的財産戦略推進事務局
- ・ 経済産業省
- ・ 総務省
- ・ 文化庁
- ・ 特許庁
- ・ 警察庁

8. CIPPの統計資料（事業者自主削除件数）

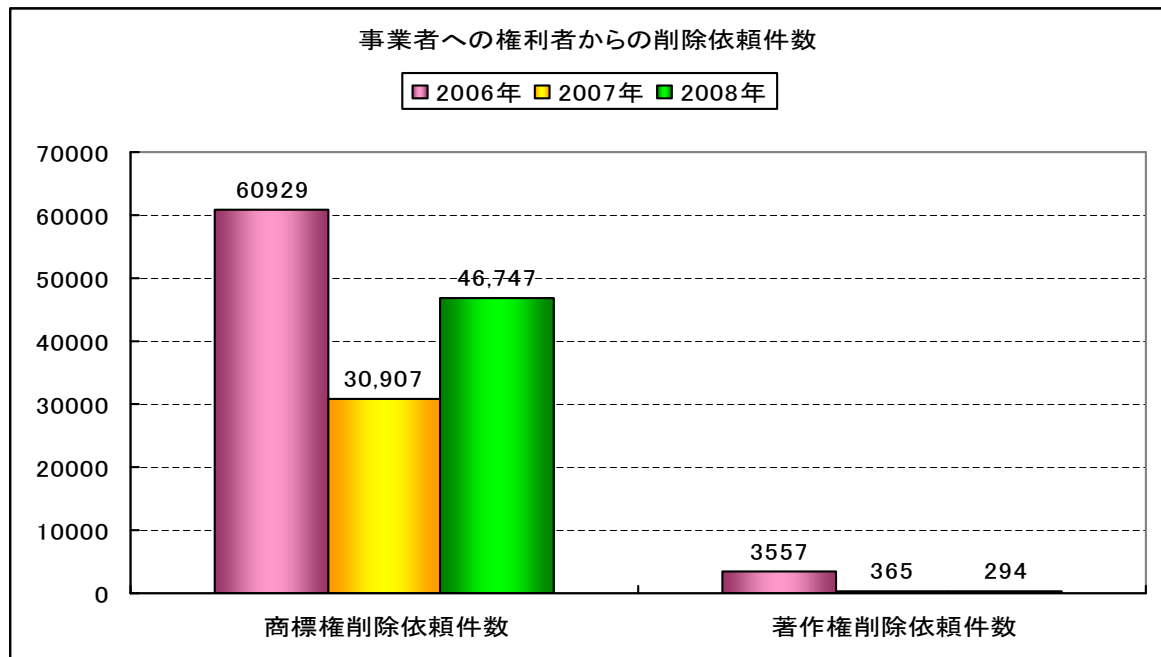
参考資料：CIPP2007年、2008年報告書



各オークション事業者において CIPP の基本的な施策を推進したこともあり、知的財産権侵害品の出品は減少傾向で、自主削除件数は着実に減少している。

## 9. CIPP の統計資料（事業者への権利者からの削除依頼件数）

参考資料：CIPP2006年、2007年、2008年報告書



2008年度から新たに「ガールズオークション」を加えたため、2008年度は2007年度と比べて商標権の削除依頼件数が上昇しているが、全体的に状況が悪化しているというわけではない。

## 10. CIPP の成果

上記のように、事業者自主削除件数、権利者からの削除依頼件数ともに減少しているが、決して偶然ではなく、対応体制・対応基準の確立、権利者との連携の拡大・深化によるものです。

つまり、国内のオークションにおいて、「権利の上に眠っていない」積極的な権利者に関しては、知的財産権侵害品が確実に出品されにくい状況が続いている。

⇒結論として、知的財産権侵害品の削除件数は減少傾向にあり、犯罪者との根競べに勝ったと言えることができる。

## 11. 知的財産権侵害品流通防止対策を通じた要望事項

### (1) 国への要望事項

- ・ 密輸入の水際対策
- ・ 諸外国政府への申し入れ（偽造品の製造・販売国での対策及び犯罪を行った者が確実に検挙・処罰される環境形成）

(2) 権利者への要望事項

- ・ 真の成果を得るため、オークション事業者を敵視するのではなく、協働を申し出てほしい

12. 権利者と Yahoo! JAPAN の協働事例 (2009.12.4)



左：井上雅博（ヤフー代表取締役社長）

右：イヴ・カルセル氏（ルイ・ヴィトン代表取締役会長兼 CEO）

ヤフー株式会社（以下、「Yahoo! JAPAN」）と、ルイ・ヴィトン マルティエ（以下、「ルイ・ヴィトン」）の両社は本日、「Yahoo!オークション」における偽造品撲滅対策で協力するためのガイドラインを「覚書（MOU）」において締結した。これは、Yahoo! JAPAN およびルイ・ヴィトン双方が、インターネットが偽造品販売者にとって取引の場として悪用されているという現状に対して、偽造品撲滅で大きな前進を図るには、両社が相互協力するべきであるという認識で一致したためである。

今回の覚書は、Yahoo! JAPAN がこれまで実施してきた各種対策を改めて明文化したものとなっており、両者は、Yahoo! JAPAN が提供する「Yahoo!オークション」が実施する積極的な対策と予防措置および権利者を中心とする通知システムの2つの軸に基づいた具体的な対策について合意するものである。合意の目的は、偽造品を永久に市場から追放するための各プロセスにおいて利害関係者間の密接な協力を促進することにある。具体的には、違反販売業者のトレーサビリティの確実な実施、偽造品の発見と排除のための効率的な自主パトロールの実施、偽造品がこのような対策の網の目を潜ることがないようにするための密接な協力などを含む。また、インターネット利用者の啓発および日本の警察当局との継続的な協力にも一層努めていく。

ルイ・ヴィトンは、**Yahoo! JAPAN が従来実施している対策がとりわけ効果的**であり、同社がインターネット・オークションのより安全な環境の構築に大きく貢献していることを評価しています。

Yahoo! JAPAN とルイ・ヴィトンは、偽造品撲滅に対するこれらの施策を、インターネット・オークション・サービスを運営する上での**グローバル基準として推進**してまいります。

(プレスリリース文より)

### 13. 世界の現状と Yahoo! JAPAN からの提言

#### 【世界の現状】

- ・ ルイ・ヴィトン V.S e B a y 訴訟
- ・ 権利者の権利拡大、プロバイダに対する規制強化をもって状況改善を図る試み（3ストライク法等）が欧州で展開
- ・ 世界で最も実績を出し、評価されているのはC I P Pが提唱する「**日本方式**」（権利者とオークション事業者が協同して問題に取り組みれば成果が上がるという日本独自の問題解決方法）

#### 【提言】

- ・ わが国は、世界的にも評価されている「**日本方式**」をもって、知的財産権侵害品対策のイニシアチブをとれる立場にある
- ・ 一見聞こえは良いが、副作用を生み、効果も実証されていない欧州のルールに追随することには合理性がなく、マクロ観点での国益を損ねる

以上

## IV. インターネットにおける商標権侵害物品対策について

(堤 委員)

### 1. インターネットでの商標権侵害物品等の流通現状

周知の如く、「データのみに関わるインターネット利用」と「データ交換に物品移動が伴うインターネット利用」が存在し、付随して、各々の利用形態に合わせ知的財産侵害を含む違法行為も特化し、それが問題となる区域も異なる。

商標権侵害物品等の流通、即ち「物品の移動」、に伴う知的財産侵害行為の問題は、ファイル交換ソフト、違法アップロード等の区域では発生しない。

#### (a) 流通区域

インターネットで商標権侵害物品等物品が販売されるのは、

- ① プロバイダが主催するオークション並びにショッピング・モール
- ② 日本国内のサーバーにホスティングする物販サイト
- ③ 海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト

の3つの区域になる。

①を「ヤフー!オークション」、「ヤフー!ショッピング」、「楽天市場」、「楽天オークション」、「ビッダーズ」、「モバオク」等を主要オークションとして考察すると、合計13ブランドの出品数合計は、129万個になる。この数量は、ブランドの代理店が1年間に販売する数の少なくとも半数以上に匹敵するもので膨大な数値と認識できる。

②と③については、数量的把握は不可能と考えている。

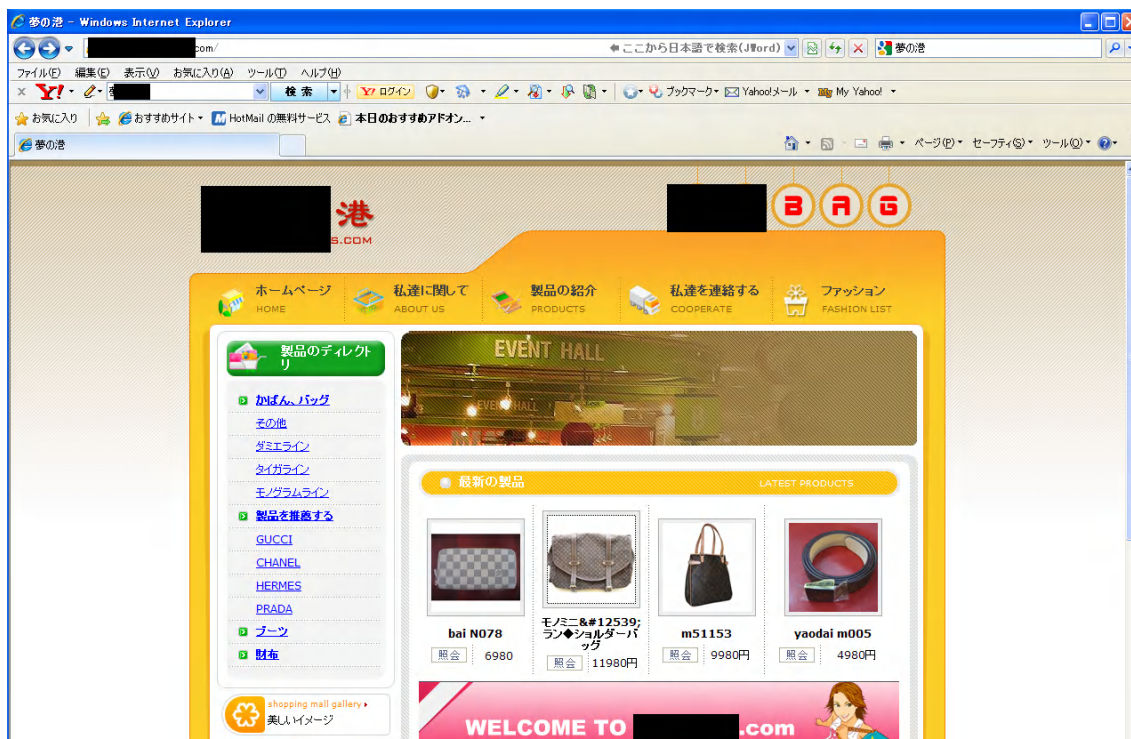
③についてはその形態が特異であるため下記に説明をする。

主に海外のサーバー、特に中国のもの、にホスティングしているサイトであり、日本人向けに日本語で記載されている。又、商標権侵害物品は、EMS等の国際郵便システムで、少ない数を個人使用の名目での送付されるのが普通であり、代金は日本国内の銀行口座へ支払うものが多い。

因みに、これらのサイトに記載されている日本語は、以前は甚だ妙なものであったが、最近は割に誤りのないものになっている。しかし、商品を購入するなどして、メールでのやりとりを開始すると、奇妙な日本語を目にすることになる。

<資料 1 >

③の区域、海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト実例（1）



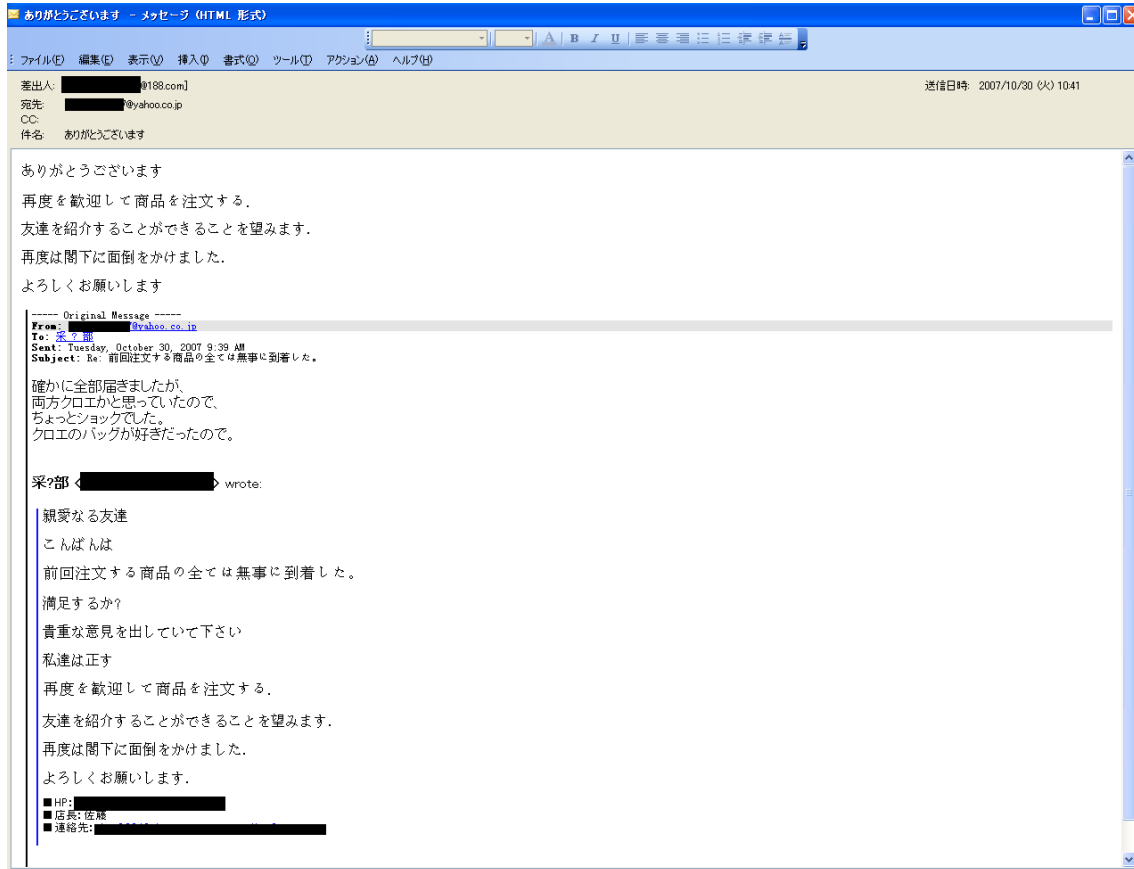
<資料 2 >

③の区域、海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト実例（2）



## <資料 3 >

### ③の区域、海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト実例（3）



#### (b) 侵害品流通の状況

①の区域、即ち「プロバイダが主催するオークション並びにショッピング・モール」での商標権侵害物品の流通は、プロバイダ・権利者間の協調した対策が顕著に効果を上げ、数年前に比し劇的に改善をしている。

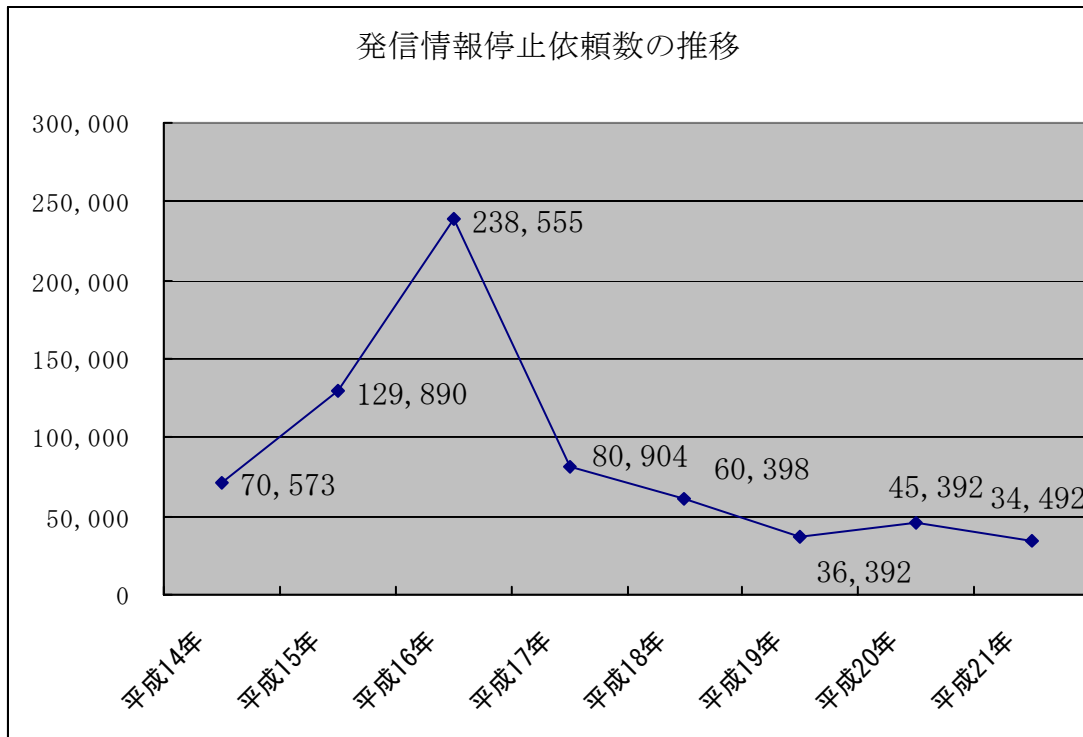
大手プロバイダが主催するオークションでの、「画面情報から判別できる商標権侵害物品」<sup>1</sup>の存在率（100個の出品物の内幾つが商標権侵害物品であるかの率）は、1%内外程度であり、平成16年の60%以上という数値と比較した場合、劇的な改善としか言い表せない。

現在の1%内外という数値は、監視の合間に出品をされてしまう数値であり、これ以上改善の余地のないものと考えている。

状況の改善は、弊法人会員が行うプロバイダ責任制限法第3条に基づいた発信情報の停止依頼の数値にも確認できる。

<sup>1</sup> 一般市場の商標権侵害物品は、「侵害品であることが消費者に前提で販売されているもの」と「侵害品であることが消費者に前提とされないで販売されているもの」に大別し、インターネットでは、「画面情報から判別できる商標権侵害物品」と「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」に大別している。「画面情報から判別できる商標権侵害物品」は、権利者などの判別情報を持っているものにとっての意になり、「侵害品であることが消費者に前提で販売されている侵害品」より幅が広い。

<資料4>



但し、上記の「劇的な改善」は、「画面情報から判別できる商標権侵害物品」についてであり、「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」の存在率については、顕著な改善は認められず、「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」の存在率は、10%を上回ると予想する<sup>2</sup>。

法的環境について疎く且つ権利者に対しての窓口を開いていない携帯オークションサイトの問題がある。

携帯電話から閲覧できるオークションサイトを列挙し、その出品数を調査<sup>3</sup>すると「資料5」の表ようになる。

表内の一部のプロバイダ名が「A」、「B」、「C」とされているのは、当該の3プロバイダが法的環境について疎く且つ権利者に対しての窓口を開いていない携帯オークションサイトであり、「画面情報から判別できる商標権侵害物品」の存在率が高いため実名を記載できなかった理由による。

因みに、「A」のサイトでの汚染率は、平成21年10月30日調べで、特定ブランドの特定アイテム295点の出品中275点が侵害品であり、93%以上になる。

<sup>2</sup> 「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」の存在率は10%以上という数値はインターネットに関わらない一般的な並行市場でも同等の数値が予想され、インターネット固有の問題ではない。ショッピング・モールを主催する大手プロバイダは、出店申請審査に商標権侵害物品を販売する可能性がないかの項目を追加し、更には、既に出品している店舗に対しても商標権侵害物品販売の事実が確認できたときには退店の処置を執るなどの対策を講じているが、抜本的な解決には至っていないのが現状である。

<sup>3</sup> 平成21年10月30日、11月2日、25日調査

<資料5><sup>4</sup>

オークション出品数量

	モバオク	ガルオク	A	B	C	ヤフオク	楽天
ヴィトン	10,377	321	6,011	164	95	59,929	23,155
シャネル	6,520	307	1,125	44	145	20,668	8,337
グッチ	8,420	177	773	66	35	14,276	12,843
ディオール	5,291	196	130	22	15	22,443	2,290
D&G	9,951	324	281	66	2	19,345	5,008
ブルガリ	4,330	86	271	22	5	2,728	3,679
ティファニー	2,078	70	223	138	1	608	2,872
エルメス	2,183	62	73	9	3	18,161	5,014
プラダ	2,337	47	21	21	5	11,549	4,187
コーチ	5,089	90	87	20	15	21,342	12,116
カルティエ	1,219	30	73	3	3	2,493	2,375
フェンディ	1,025	44	5	17	0	4,814	1,611
セリーヌ	681	12	1	0	0	8,989	1,688
合計	59,501	1,766	9,074	592	324	207,345	85,175

日本国内とは思いがたい汚染率になるが、「A」、「B」、「C」のサイトの合計占有率は、携帯サイト専門でないものを含めると 2.74%に過ぎず、携帯専用サイトで計算しても 14.01%となり、携帯専用サイトのみで考えても 8割方は 1%以下の汚染率を維持していることになり、社会的に問題視すべき状況にはない。

<資料6>

各サイトの出品数比率

	モバオク	ガルオク	A	B	C	ヤフオク	楽天
総計	363,777						
全体比率	16.36%	0.49%	2.49%	0.16%	0.09%	57.00%	23.41%
携帯専用サイト合計	71,257						
携帯専門サイト比率	83.50%	2.48%	12.73%	0.83%	0.45%		

②の区域、即ち「日本国内のサーバーにホスティングする物販サイト」では、基本的に「画面情報から判別できる商標権侵害物品」は流通していない。流通しているのは、「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」のみであり、一部特定のサイトを除き、その存在率は①の区域の数値を上回る。

<sup>4</sup> 表内のブランド名は、携帯サイトの検索エンジンが脆弱であるため、共通で検索可能なものとした。又、表内の「D&G」は、「ドルチェ アンド ガッバーナ」であるが省略して記載した。

「日本国内のサーバーにホスティングする物販サイト」の多くは、ブランド品販売について素人であり、商標権侵害物品流通阻止の施策を必要に応じて講じていないことが最大の原因であると思われる。

販売する物品が真正品であるか否かについてインボイス等を確認しない、侵害品流通についての情報を収集しない等々、素人意外なものでもないとの意見も聞かれる。一般的な並行市場では、販売した商品が侵害品ではないかとの強い疑義が発生した場合は、即刻、商品を回収するというモラルが定着しているが、この区域のサイト運営者にはこのようなモラルは存在しないのか、侵害品ではないかとの強い疑義が発生しても色々と理由を付け自らの顧客から回収をしない輩も存在する<sup>5</sup>。

③の区域、即ち「海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト」では、「画面情報から判別できる商標権侵害物品」のみを販売しており、「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」は殆ど販売されていない。権利者には「画面情報から判別できる商標権侵害物品」であるが、一般の消費者にとってはそうではない場合があり、要するに真正品と思って購入したら侵害品で被害を受けるといふ消費者被害も存在する。

関税局の発表によると平成20年度の商標権侵害物品の差止点数は、685,529個である。又、一般貨物と郵便物との比率は、47.3%対52.7%と発表されているので、約361,273個が郵便物での商標権侵害物品の差止点数になる<sup>6</sup>。

ブランド品以外の商標権侵害物品を10%、③に属するようなサイトで購入していない場合を20%等と考えると、70%の252,891個が③に属するサイトで販売され国内に入り込むとして税関で止められたと考えられる。税関の検査率は、人員等の条件から100%ではない。検査率を、20%<sup>7</sup>と見積もっても、252,891個の4倍の数量である1,011,566個が販売され日本に流入したと考えられる。

この数値は、一個35,000円が真正品としての価格平均としても、354億円以上の金額に相当する。

③の「海外のサーバーにホスティングする日本語で記載される物販サイト」に対抗する方策は、現在のところ、ほぼ皆無と言って良い。理由は単純で、海外にサイトがホスティングしているからである。発信情報の停止処置、即ち、サイトの閉鎖もできなければ、サイト運営者に対しても日本から直接の法的処置も執れない。日本国内に主犯や協力者が確認できれば日本の司法力に委ねられるが、その様な事例は少ない。又、サイトが日本語に

<sup>5</sup> 勿論、「日本国内のサーバーにホスティングする物販サイト」の中には、以前より一般的な並行市場でブランド品を扱っており侵害品を販売しない為の防護策を講じ、万一販売してしまった場合には必要な処置を執る販売者も存在している。

<sup>6</sup> 関税局発表資料「平成20年における知的財産侵害物品の差止状況（詳細）」を参照した。

<sup>7</sup> 税関の検査率は公表されていない。通常であるならば、多めに見積もって10%と考えて良いが、EMS等による侵害品輸入は検査の対象として税関も強化しているものとして20%で計算した。この場合の数量は、2,276,019個が日本に流通したと考えられる。真正品の平均価格が、1個35,000円として、796億円の被害金額になる。

なっているため海外の権利者には侵害品を販売しているサイトとは判らないため、日本の関係者から通知がない限り対応策は執れない。日本国内で執れる策は、海外権利者への通知・対処依頼、水際での対策強化と支払い口座の凍結のみで抜本対策とは言えない。

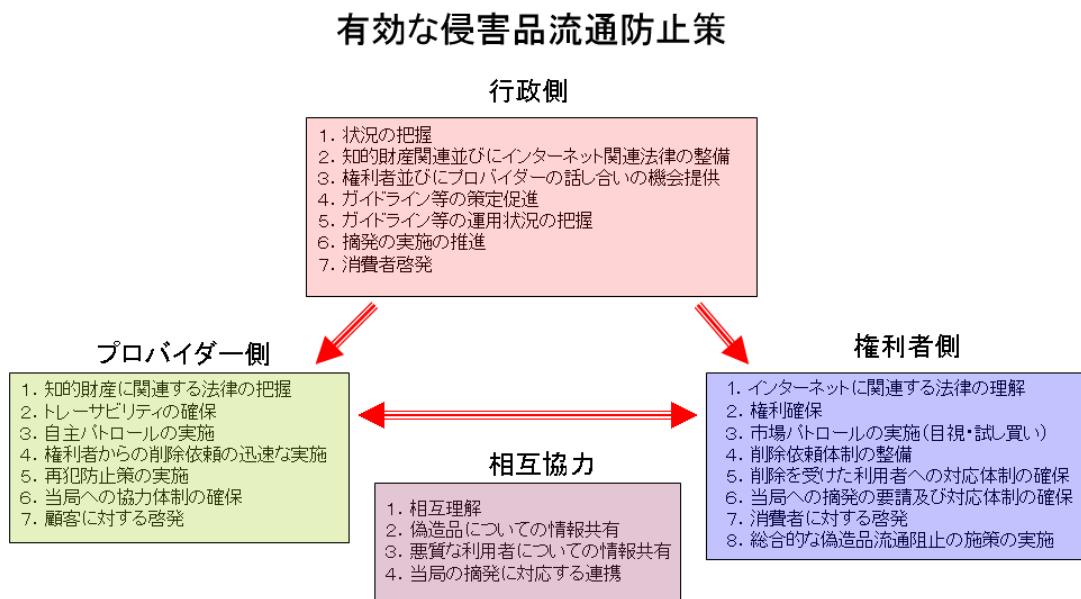
## 2. 有効な商標権侵害物品等流通防止策

### (a) 商標権侵害物品等流通防止の為の動向

①の区域、即ち「プロバイダが主催するオークション並びにショッピング・モール」での商標権侵害物品の流通が劇的に改善した理由は、明白である。第一に、関係省庁が法律を整備し、販売の場所を提供しているものの責任を明確にし、その法律の運用に関わるガイドラインを策定することをプロバイダ及び権利者に示唆し、話し合いの機会を提供したこと、第二に、プロバイダ及び権利者が相互の立場や状況を理解し、利用者の利便も鑑みた上で各々やるべき事を実施したことが挙げられる。

図にすると下記の通りとなる<sup>8</sup>。

<資料7>



このようなプロバイダ及び権利者間の相互協力が有効であることは、法的環境について疎く且つ権利者に対しての窓口を開いていない某携帯オークションサイトでの汚染率が、93%以上である事からも確認できるし、裁判所に訴える事が中心となり、未だ解決の糸口の見いだせない欧米の状況を見れば、歴然であると思量する。

<sup>8</sup> 平成21年12月4日付けヤフー!、ルイ・ヴィトン間覚書の内容も参考として作成した。

欧米では、未だ下級審の判決しか下されておらず、上級審での結論に至っていない。インターネット関係の係争が幾つあるかの数値は掌握不能だが、取りあえず思いつくものは下記の通りとなる。尚、概略を併記したが、当方が把握する事柄のみを記載したので、実際と正確に連動していない場合もある。

#### <インターネット関係の係争の事例>

##### オークションについて侵害品問題

フランス： エルメス vs イーベイ → エルメス勝訴

LVMH vs イーベイ（提訴平成 18 年 12 月 4 日）→ LVMH 勝訴

アメリカ： ティファニー vs イーベイ（提訴平成 16 年 6 月 18 日）→ イーベイ勝訴

ベルギー： ロレアル vs イーベイ → イーベイ勝訴

##### 検索有料リンク問題

フランス： LVMH vs グーグル → 未決、（平成 21 年 9 月の欧州裁判所法務官  
意見は反 LVMH）

LVMH vs イーベイ → LVMH 勝訴

##### インターネット・サービス・プロバイダ侵害品販売サイトホスティング問題

アメリカ： LVMH vs Akanoc Solutions → LVMH 勝訴

etc.

諸判決を検討すると「プロバイダが明確な侵害品が存在する事を承知していて、条理的な対策を講じない場合は、権利者側勝訴」という法則が存在することが確認できるものの、各国に於ける法律やインターネット育成と知的財産保護の姿勢についての相違を鑑みると今後も同様かどうかの確証は得られない<sup>9</sup>。

現在、フランス政府やEU委員会は、別途に、プロバイダ並びに権利者との話し合いの場所を提供し、プロバイダと権利者の合意に基づいたガイドラインを策定しようと試みている。フランス政府は、当該ガイドラインに対するプロバイダと権利者の双方の署名を平成 21 年 12 月中に得ようと模索している<sup>10</sup>。因みに、イーベイがこれらに署名するかは不明とされている。

日本と欧米諸国で執られた方策を比較すると、日本は、プロバイダ並びに権利者のい

<sup>9</sup> フランスでの LVMH VS イーベイ裁判では、イーベイ自身が「サイト上においてヴィトンの真正品とヴィトンの偽造品は明白に識別されているのでレイ・ヴィトン マルチエの言い分は成立しない」と主張し、アメリカでのティファニー VS イーベイでは、ティファニーは、「試し買いをした結果、73%のスターリングシルバーのティファニー製品は侵害品であり、僅か5%が真正品であったことを確認」し、「5個以上の多量のティファニーの宝飾品を販売するものは概ね確かに偽造品を販売するものである」、「削除すべき」としている。

<sup>10</sup> 各々のガイドライン案は、日本発の諸方策、「日本方式」がベースとなっている。

ずれをも勝者・敗者とすることなく、利用者並びに社会の利益に則しつつ、いずれ執られるべき必然の方策を迅速に実施し、「画面情報からだけでは判別できない商標権侵害物品」対策を論じられる段階に到達し、欧米ではプロバイダ並びに権利者のいずれを勝者・敗者とするのかの結論も、インターネットのあるべき姿も明確にできない、どうか係争という名の戦いの後についての模索が始まった段階にあるということになる。有効な商標権侵害物品等流通防止策がなんであるのかは、明々白々と結論づけられると思量する。

## (b) 今後の方向

日本国内においては、既に行政官庁が法律を整備し、話し合いの場所を設定し、プロバイダ並びに権利者との話し合いをさせ、ガイドラインを策定させた結果、プロバイダ及び権利者間の相互協力関係が構築されている。時代やテクノロジーの変化に合わせた必要な法律の制定や改正、ガイドラインの改定、プロバイダ並びに権利者が具体的に為すべき事項の見直し等については、各々の関係者が柔軟に対応する必要性はあるものの、重きを置くべきは、このような事実を承知していない権利者や①、②の区域に属する状況に疎いプロバイダに知らしめていく不断的努力を続けていくことだと思われる。その様にすれば、自然に①と②の区域の問題は解決する。

③の区域については、それぞれの国の諸実情や関係するプロバイダのシステムや経済状態の実情により、実際に執られる方策は変化することに留意して、海外の政府に対して日本に於いて執られ成功した有効な方策・方式を知らしめ実施してもらうように働きかけをしていくしかない。

例えば、プロバイダが行うべきと前述した7項目の全ての対策実施は必要であるが、3番目の項目である「自主パトロールの実施」については、プロバイダの運営しているシステムにより出品物の公開の是非についてプロバイダが関与できる場合は、「出品前審査」も付加することが可能であるし、運営するサイトの規模や経済状態に合わせたパトロール人員の数についての考察が行われて然るべきと考えられる。即ち、明細に決定された方法・施策を他者に押しつける必要性は全くない。

このような働きかけを行うことは、③の区域を清浄化し日本への侵害品流通を阻止することに有効であると共に、例えば、中国等のオークションサイト等での日本製品の侵害品流通を抑止する効果も望めるものであると思量する<sup>11</sup>。

<sup>11</sup> 例えば中国に、確実に機能する即効性のある発信情報の停止依頼の受け皿が構築してもらえれば、現在「海外権利者への通知・対処依頼」から「海外権利者から現地担当者への指示・処置」と言った湾曲した対策よりより③区域に対して有効な手段を構築できると同時に、オークションサイト等での日本製品の侵害品に関する発信情報停止処置についても即効性のある手段を講ずることができる。

## V. インターネットにおける著作権侵害 ～対策と課題～

(中川 委員)

### はじめに

インターネットにおける著作権侵害は、ネットワークの高速化、広帯域化に伴って深刻な事態となっている。本報告では、知的財産権のうち著作権特有の侵害（有体物を介さず、著作物そのものの流通による侵害）について、ゲームソフトを中心に、侵害の実態、権利者が行っている対策ならびに課題について概説する。

### 1. インターネットを悪用した著作権侵害の類型

インターネットを悪用した著作権侵害は「海賊版頒布」と「違法アップロード」の2つに大別できる。

#### ① 海賊版頒布

<例>

- ・インターネットオークション
- ・Web サイト（ホームページ）
- ・BBS（電子掲示板）
- ・電子メール（スパムメール）

これらの場、ツールを悪用して顧客を募り、海賊版そのものは、郵便、宅配便等で顧客に届けられる。

#### ② 違法アップロード

<例>

- ・ファイル共有ソフト（P2P ソフト）
- ・動画投稿サイト
- ・オンラインストレージサービス
- ・Web サイト
- ・アップロード専用掲示板

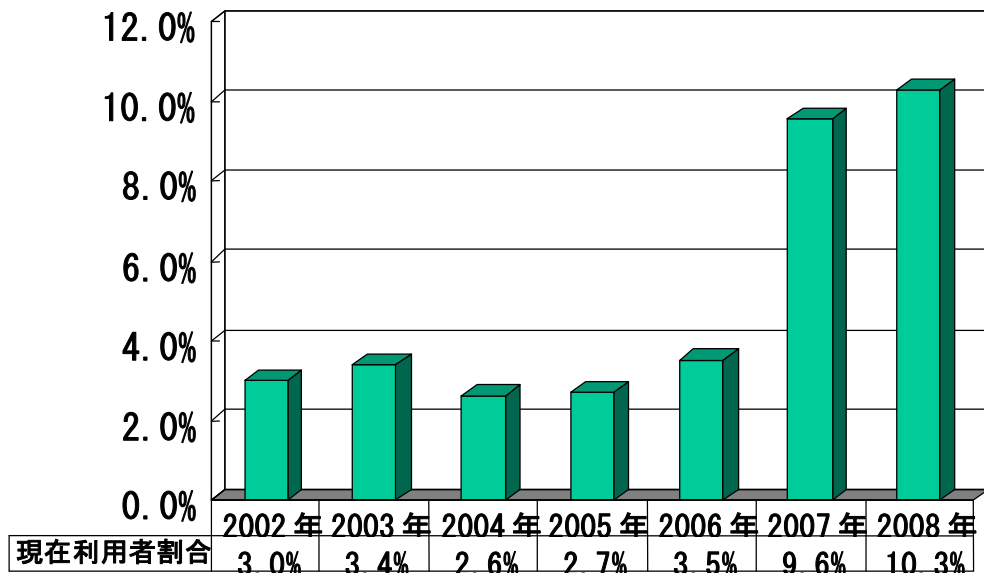
これらの場、ツールを悪用して、著作物そのものがネットワークを通じてやりとりされる。

### 2. ファイル共有ソフトにおける著作権侵害の実態

「1.」の類型のうち、②の一つであるファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害を例にとって、侵害の実態を紹介する。

弊協会らが毎年実施している、「ファイル共有ソフト利用実態調査」<sup>1</sup>によれば、ファイル共有ソフトの利用者は年々増加している。2006年頃までは、インターネットユーザの3%前後を推移していたが、2007年に急激に増加し、2008年には10%を超えている（2009年は若干減少し9.1%となったが、高止まりの状況である。）。

◆ファイル共有ソフト利用者の推移



日本で、使われているファイル共有ソフトの種類は、「Winny」「Limewire」「Cabos」「WinMX」「Share」の順となっており、無料で音楽などの著作物がダウンロードできることから利用していると回答する利用者が多い。

これらファイル共有ソフトのうち、「Winny」「Share」「Gnutella (Limewire、Cabos等)」のネットワークに、どのようなコンテンツが違法に流通しているかを調査したところ、「Winny」「Share」では45～55%が弊協会らが著作権の有無ならびに許諾の状況を確認できる著作物<sup>2</sup>で、そのうち95%以上が著作権があつて、許諾がないと推測されるものであつた。また、「Gnutella」では、80%が弊協会らが著作権の有無ならびに許諾

<sup>1</sup> 2008年度「ファイル共有ソフト利用実態調査」概要

〔調査主体〕

(社)コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS)、(社)日本レコード協会 (RIAJ)、日本国際映画著作権協会 (JIMCA)

〔調査概要〕

<アンケート調査>

日本国内のモニターを活用して行うWEBアンケート方式で実施。

日時：2008年9月18～26日

回収数：クリーニング調査 …… 20,189 サンプル

現在利用者を対象とした調査 …… 2,089 サンプル

過去利用者を対象とした調査 …… 2,188 サンプル

<クローリング調査>

各ファイル共有ソフトネットワークに対応した手法を用いてネットワークを巡回し、実際に流通している情報を取得・分析して実施。

日時：2008年9月19日17:00～2008年9月20日17:00 (24時間)

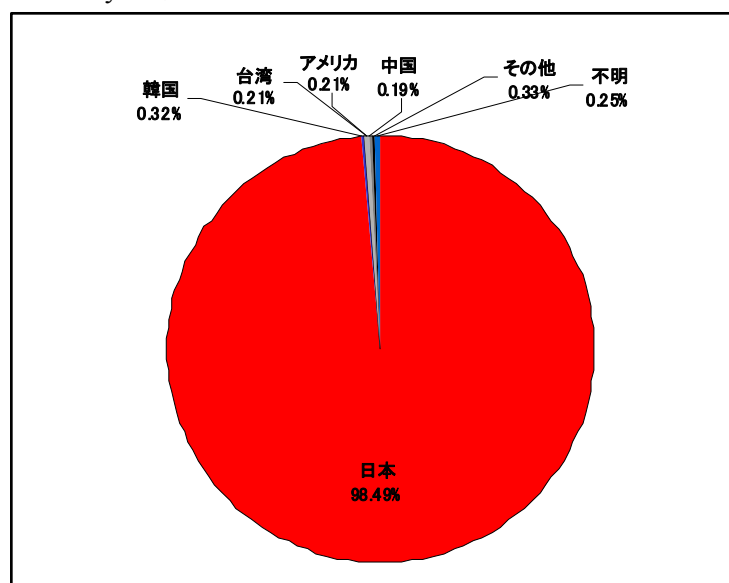
<sup>2</sup> アダルト、同人物等も著作物であると思われるが、調査主体の団体では許諾の有無等が判断できないため本調査では除外している。

の状況を確認できる著作物で、同様にそのうちの95%以上が著作権があつて、許諾がないと推測されるものであつた。

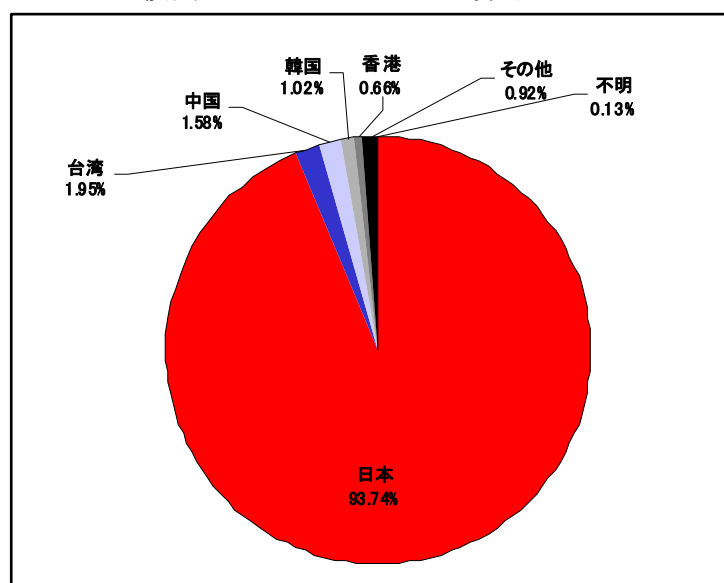
コンテンツの種類としては、様々なものが違法に流通しており、大きなファイルが扱える「Share」では映画・アニメ等の映像作品が多く、「Gnutella」はほとんどが音楽であつた。

なお、「Winny」と「Share」で検出されたIPアドレスの90%以上が日本国内のものであることが判明しており、この二つのファイル共有ソフトは、ほぼ日本でしか利用されていないといえる。一方、「Gnutella」はワールドワイドで利用されているため、全体把握は難しいものの、日本のIPアドレスは2%程度しかなかった。

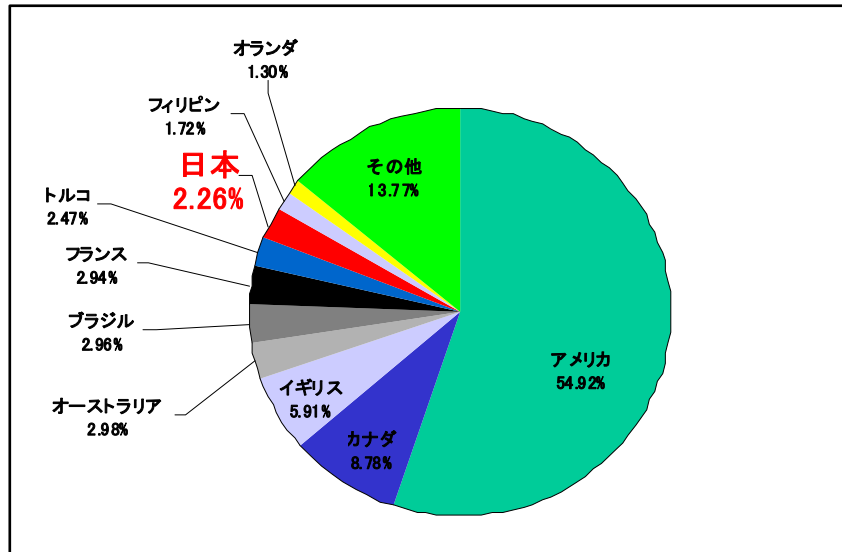
◆Winny で検出された IP アドレスの分布



◆Share で検出された IP アドレスの分布



◆Gnutella で検出された IP アドレスの分布



### 3. 国内における対策

ファイル共有ソフトにおける著作権侵害の問題だけでなく、インターネットを悪用した違法アップロードの問題に関し、権利者は様々な対策を講じている。

#### ① Web サイトなど

Web サイトやブログなどに違法アップロードする者に対しては、メール等を通じて直接警告するほか、悪質な事案について刑事告訴も行っている。

また、いわゆる「プロバイダ責任制限法」に基づく送信防止措置請求や発信者情報開示請求も行っている。

#### ② 動画投稿サイト

動画投稿サイトに違法にアップロードする者に対しては、直接警告等を行うことができないため、当該サイト運営者が整備している知的財産権保護プログラムなどを活用し、削除依頼を行っている。但し、全ての事業者が削除要求に応じているとはいえないのが実情である。

#### ③ ファイル共有ソフト

##### a. 刑事事件

ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害者に対しては、これまでも複数回にわたって刑事事件になっている。直近では2009年11月30日、北海道警、秋田県警、警視庁、埼玉県警、三重県警、京都府警、兵庫県警、徳島県警、岡山県警、佐賀県警の10都道府県警察が一斉取締りを行い、ファイル共有ソフト「Share」（シェア）を通じて、映画、音楽、アニメ、ゲームなどの著作物を権利者に無断でアップロードし送信できる状態にしていたユーザを合計11人を逮捕した。

b. ユーザに対する啓発

2008年4月と2009年4月に、全国の大学と高等専門学校810校(2,445学部)に対して、指導要請文と注意喚起リーフレットを送付している。

c. ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害対策協議会の設立

ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害に対して、権利者団体とISP事業者団体間<sup>3</sup>で、具体的な課題などの情報を共有・検討するため、2008年5月、「ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害対策協議会」(CCIF)が設立された。

この協議会は、警察庁に設置された「総合セキュリティ対策会議」において2007年度に検討された、Winny等による著作権侵害問題に関する提言を受けて設立されたものである。

具体的には

- ① ISPからの確認(警告)メールによる注意喚起
- ② ISPによる発信者のアカウント停止
- ③ 著作権者等から発信者への損害賠償請求

などを実施するにあたっての課題の検討を行っている。

d. その他

特筆すべき対策としては、先述したファイル共有ソフト利用実態調査において、ファイル共有ソフトを利用し始めたきっかけ(情報源)が、「パソコンやインターネット関連の雑誌」が29.7%を占めたことを受け、2009年9月、ACCS、RIAJ、JIMCAなど11団体は、違法アップロードサイトやファイルの入手法などを具体的に紹介している雑誌を発行する出版社15社に対して、著作権への配慮を求める要請書を送付している。

#### 4. 違法に流通するゲームソフトに関する問題と対策・課題

ゲームソフトについても、「Winny」などのファイル共有ソフトを悪用し、違法アップロードする行為が蔓延しており、その対策には苦慮している。先述した調査結果の通り、ファイル共有ソフト「Winny」「Share」は、ほぼ日本でしか使用されていないことや、ゲームソフトの発売時期とアップロード時期との関係<sup>4</sup>などから、日本で発売されたゲームソフトは、「Winny」などを經由して、海外のアップロードWebサイトにも拡散している可能性が否定できない。これらの海外サイトには、リンク集やブログ、雑誌の紹

<sup>3</sup> 2009年12月現在の構成員は、ACCS、(社)日本音楽著作権協会(JASRAC)、日本国際映画著作権協会(JIMCA)、不正商品対策協議会(ACA)、(社)テレコムサービス協会、(社)電気通信事業者協会、(社)日本インターネットプロバイダー協会、(社)日本ケーブルテレビ連盟となっている。

<sup>4</sup> (社)コンピュータソフトウェア著作権協会の調べでは、ゲームソフトがファイル共有ソフト「Winny」上で、発売日以前に違法に流通していた事実がある。

介記事などを経由・情報源として、日本国内からも多数のユーザがアクセスし、ダウンロードを行っていることが推定される。

ゲームソフトは、それ単体では遊ぶことができず、専用のハードウェアを必要とするが、ダウンロードしたゲームソフトは、正規のハードウェアでは使用することができないよう、メーカーが技術的制限手段を講じている。しかし、メーカーが施している技術的制限手段を回避するツール(マジコン、MODチップなど)が市場に流通しているため、多くのユーザがこれら違法に流通するゲームソフトをインターネットを介して入手した上で、その内容を享受する状況が生じ、ゲームソフトメーカーは、本来売れるべきゲームソフトの販売の機会を逸する、深刻な被害を受けている。このことから、任天堂(株)およびソフトウェアメーカー54社は、携帯用ゲーム機器ニンテンドーDS用の「マジコン」を輸入・販売している複数の業者に対し、不正競争防止法違反に基づき、輸入・販売行為の差止訴訟を平成20年7月に提起し、平成21年2月27日に差止を認める判決を得ている。

しかしながら、現在の不正競争防止法では、技術的制限手段を回避する装置等の提供等に関して罰則が定められていないため、技術的制限手段を回避する機器・プログラムの販売業者には刑事罰のリスクが無く、販売を停止する心理的プレッシャーが弱いと考えられる。また、メーカーが技術的制限手段を講じる理由は、著作権の実質的な被害を防止するためであるにもかかわらず、その形式的な違いのみによって、著作権侵害または不正競争行為、あるいは法的保護の範囲外との評価を受けており、このことには技術的保護手段/技術的制限手段の保護の制度趣旨からは疑問を禁じ得ない。

これら課題を解消するため、一例として、不正競争防止法における「技術的制限手段」(アクセスコントロール回避)を行う機器の輸入・販売等の行為への刑事罰付与の検討を要すると考える。もとより、実質的に著作権侵害を防止するために施された技術を保護する制度を、その趣旨に照らして改めて検討し直す必要もあると考える。

## 5. 国際的な対策と課題

インターネットはボーダレスであるため、国境を越えた著作権侵害対策を行う必要がある。しかしながら、実際に侵害対策を行うにあたっては、各国の著作権等法制が異なり、改めて情報収集が必要となるほか、国際裁判管轄および適用法が確定しないため、どのような対策を講じることができるかが判然としない。

この問題は日本だけでなく、海外各国においても同様の問題意識を持っていると考えられるため、国際的な強調が不可欠であると考えられる。具体的には、政府機関等が中心となって、海外における法制度、侵害対策実務手法、侵害情報そのものなどの情報を収集・翻訳し、国内の権利者(団体)間に共有することや、他国と情報共有・協議する「場」を設置することなどが考えられる。

## 6. 総括

インターネットを悪用した違法アップロードは、世界各国で問題となっていると思料されるが、Winny、Share については、ほぼ日本でのみ使用されていることを鑑みると、早急な対策を講じなければ、海外から強く問題視される可能性がある。また、ゲームソフトは日本発信が中心となるコンテンツであることから、侵害対策を容易にするための制度を整備すること、海外に対し侵害対策を強く申し入れることが必要となるコンテンツの一つだと考える。

## VI. インターネット上の著作権侵害対策に関する調査

文化庁／(株)文化科学研究所

2009年12月14日第3回国際知財制度研究会報告

### 1. はじめに

インターネット上の著作権侵害に関して、日本国内においては、権利者とインターネット接続サービス業者（インターネット・サービス・プロバイダ／ISP）との間の協力体制というものを構築してきている状況であるが、国際的にも、日本の権利者と海外の権利者、さらには海外のISPの間においても、かかる協力体制についての環境を整えていくことも必要である。こうした問題認識の下、現在、文化庁としては2つの施策を実施している。1つは、インターネット上の著作権侵害対策についての調査を実施し、海外においてどのように権利行使をすれば良いか、具体的な対応方法に関して調査を行い、権利者に情報提供をすることで、海外での積極的な権利行使を促したいと考えている。2つ目は、2010年2月に、アジア著作権会議を開催し、日本及びアジア各国政府の著作権担当者間及び権利者団体間で、各国の取り組みについて情報の共有を進め、また今後いかなる国際協力が可能であるかについて議論していく予定である。こうした取り組みでの成果を踏まえて、今後色々な場で、各国に国際的な協力枠組みというものを構築できないか、検討していきたいと考えている。

インターネット上の著作権侵害対策に関する調査の概要は以下の通りである。

### 2. インターネット上の著作権侵害対策に関する調査の目的、項目、進捗状況

インターネット上の著作権侵害対策に関する調査の目的は、日本の著作権者、コンテンツ企業等が、欧米諸国の著作権侵害に対し権利行使する上で必要な最新の情報を調査し、その成果をまとめたインターネット上の著作権侵害対策ハンドブックを作成することで、インターネット上の著作権侵害に対する日本の著作権者、コンテンツ企業等の権利行使を支援するものである。そのため、日本の権利者団体が協力していく相手方としてどういう団体が有るのか、及び各国の権利者団体の中で、インターネット上の著作権侵害対策に積極的に取り組んでいる団体がどういった活動をしているか、といった点について調査を行っている。

調査対象国は、欧州に調査の軸を置き、フランス、イギリス、スペイン、ドイツとした。また、調査対象とするコンテンツ・ジャンルは、アニメ及びゲーム・ジャンルに関する情報を中心とし、映画や音楽等についても情報が有れば情報対象としている。調査項目としては、主に以下の5点とした。

- ①「根拠法令、制度等の概要」
- ②「権利行使のための手続き」
- ③「インターネット上の著作権侵害対策に積極的な団体等の活動」

④「権利行使の実態、権利者団体等の活動実態」

⑤「典型的な著作権侵害事例と分析」

以上を調査項目と設定しているが、とりわけ②、③及び④といった実務的な面を積極的に調査している。

これまで2009年7月及び8月の2度にわたって、調査検討委員会が実施され、現在これらの検討を受けて実査を行っている。今後は、2010年1月に中間報告を実施し、実査は2010年1月末頃までに終了の予定である。その後2010年2月に、調査検討委員会における調査内容の精査を経て、2010年3月に最終的なまとめを行う予定である。調査検討委員会のメンバーは、放送事業者、コンテンツ権利者、コンピュータソフトウェア著作権協会、弁護士、及びIPS等から、現場の状況に精通した実務担当の方々に構成している。

### 3. 調査の概要

#### (1) 著作権侵害と想定されるコンテンツを配信しているサイトの地域分布とコンテンツ・ファイル蔵置場所の分布

調査検討委員会にて、調査対象の選定を検討する際に、一つの指標となった、2009年6月に株式会社クロスワープが行った自主調査を、同社の了解の下で引用させて頂く。その調査の内容は下記の通りである。

調査方法は、一般書店・ネット書店で入手可能で、違法配信の実施やダウンロードを可能にしていると思われるサイトを紹介する雑誌に掲載されていた140サイトを対象として、これらのサイトに書かれているIPアドレスとファイル蔵置サーバーのIPアドレスを調査するというものである。

この調査結果によれば、まず、サイトのIPアドレスの割り当て地域に関しては、その57.9%がアメリカに割り当てられていて、その次に、中国が15.7%、フランスが5.0%、ドイツが2.9%、ロシアが3.6%、オランダが2.9%、日本が2.1%、などという順になっている。つまり違法配信を実施しているサイトのIPアドレス割り当ての半数以上が米国で、その次が中国という結果となっている。

他方、ファイルの蔵置場所というのは、違法配信がなされているウェブサイトではなくて、それらサイトに掲載されている違法と思われるコンテンツが蔵置されているサーバーが、どの地域のIPアドレスを割り当てられているか調べたものである。これについても、半数以上の60.5%がアメリカに有り、その次は、ドイツが9.5%、オランダが7.4%、中国が6.8%、ロシアが3.7%、フランスが2.1%、などという順となっている。結果を見る限り、ウェブサイトが有る国と実際にファイルが蔵置されている国に若干のズレが見受けられる。

以上に述べた地理的分布の状況を、グラフにしたものは次の通りである。

<コンテンツ配信サイトの地理的分布>

3.1. コンテンツ配信サイトの地理的分布

3.1.1. IP アドレス割り当て国・地域

無許諾で著作物を配信していると思われるサイトの地理的分布を把握するに当たり、本調査対象の雑誌で紹介されているサイトの IP アドレスがどの国・地域に割り当てられたものかを調査した。結果を以下に示す。

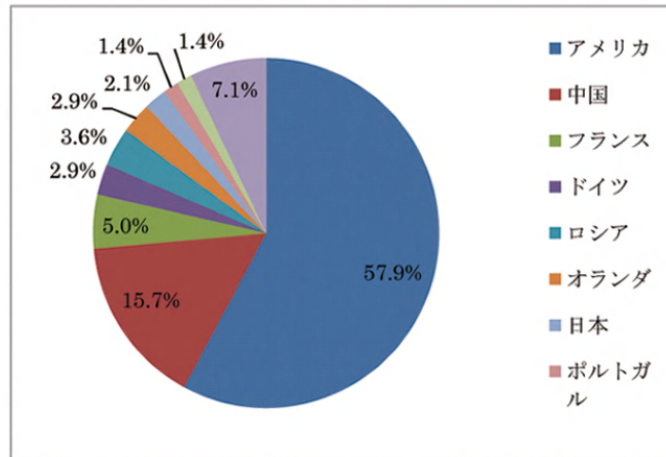


図 1 IP アドレス割り当て国・地域 (全体) n=140

<ファイルの蔵置場所>

3.2. ファイルの蔵置場所

3.2.1. IP アドレス割り当て国・地域

著作物の無許諾配信に関する対策を講じるに当たって著作物がどの国または地域に蔵置されているかが重要になってくる。そこで著作物が蔵置されているサーバの IP アドレスがどの国・地域に割り当てられたものかを調査した。結果を以下に示す。

※1つのサイトでも複数のサーバにファイルが蔵置されている場合があるため母数はサイト数と一致しない。

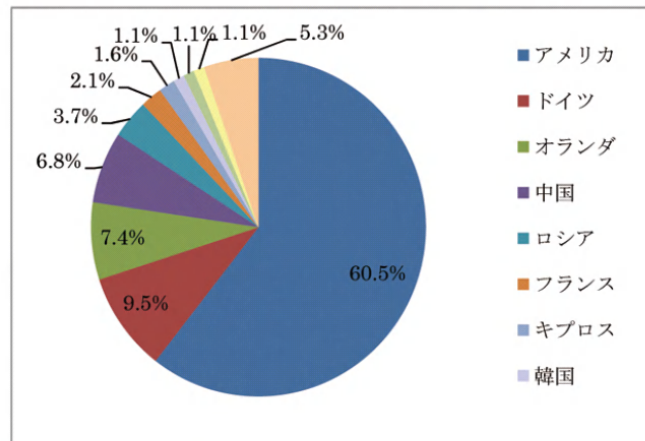


図 5 IP アドレス割り当て国・地域(全体) n=190

また、この調査の中で、特にゲーム・コンテンツを対象としたデータに焦点を当てたものによれば、配信サイトの地理的な分布は、アメリカが 49.1%、中国が 11.3%、ドイツとオランダとフランスがそれぞれ 7.5%、などとなっており、ゲームに関しても、コンテンツ全体の傾向とほぼ同様の地理的分布となっている。他方、ファイルの蔵置場所については、アメリカが 45.0%、そしてドイツが 15.0%、オランダが 11.7%、フランスと中国がそれぞれ 6.7%、ポルトガルが 3.3%、などという順番になっている。この調査は、ひとつの雑誌からサンプルを取ったものであるため、どれだけの偏りが有るかは不明であるが、無許諾配信と思われるサイトのファイルが蔵置されているサーバーの IP アドレスで、特にゲームに関しては、欧州の中では、ドイツ、オランダ、フランス、ポルトガルなどに割り当てられているものが多い、という結果となっている。

今回の調査は、オランダとポルトガルは省いているが、こうした観点も考慮したうえで、ドイツ、フランスを調査対象国とし、またその両国に対して法的に対照できるイギリス、そして南米圏にも繋がるという意味でスペインを対象として、実務的な調査を行っている。

以上に述べたゲームに対する地理的分布の状況を、グラフにしたものは次の通りである。

<コンテンツ配信サイトの地理的分布(ゲーム)>

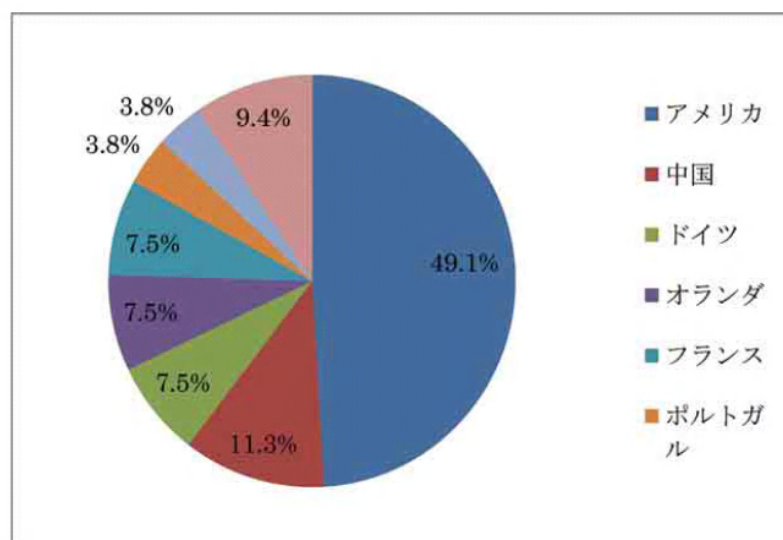


図 3 IP アドレス割り当て国・地域 (ゲーム) n=53

<ファイルの蔵置場所(ゲーム)>

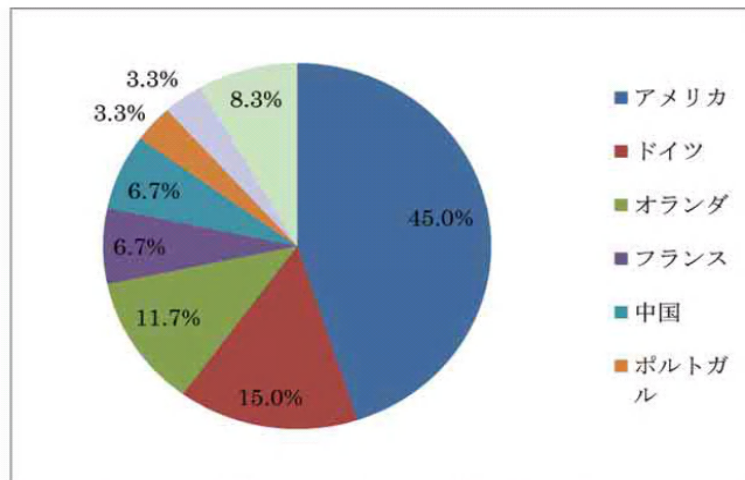


図 7 IP アドレス割り当て国・地域(ゲーム) n=60

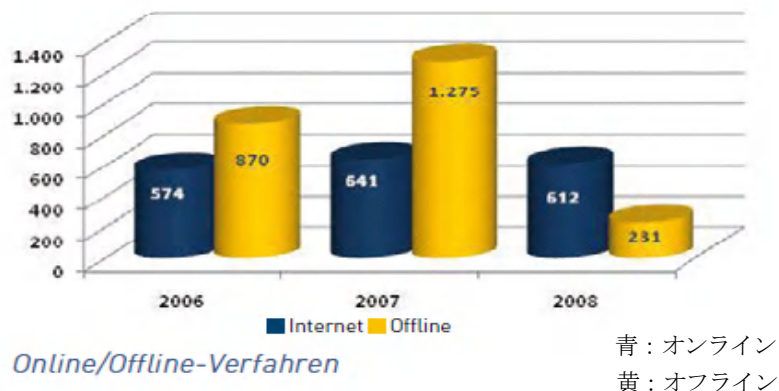
(2) GUV(著作権侵害追求協会)による、ドイツにおける侵害対策の現状データ

ドイツの著作権侵害追求協会 (GUV) が発行している 2008 年度年次報告書におけるデータに基づいた調査を行った。GUV は、ドイツにおける MPA の海賊版対策ネットワークの下部組織で、主に映画や娯楽ソフト業界団体・事業者が加盟している。GUV の役割は会員企業の著作権に対する侵害行為の対策である。

下記は GUV のウェブサイトでも公開されているデータであるが、GUV によるドイツにおけるオンライン・オフライン別の訴訟件数に関する調査によれば、2008 年にはオンラインの侵害行為に対する訴訟件数が 612 件、オフラインの侵害行為に対する訴訟件数が 231 件という状況になっていて、2007 年までと違い 2008 年には、インターネット上の侵害行為に対する訴訟件数の方がオフラインの訴訟件数よりも逆転して多くなった、という結果となっている。

具体的にグラフとしたものは次の通りである。(なお、本グラフ以下、すべてのグラフにおける訴訟件数とは、すべて刑事手続きに従って提起されたものである。)

<ドイツにおけるオンライン・オフライン別の訴訟件数>

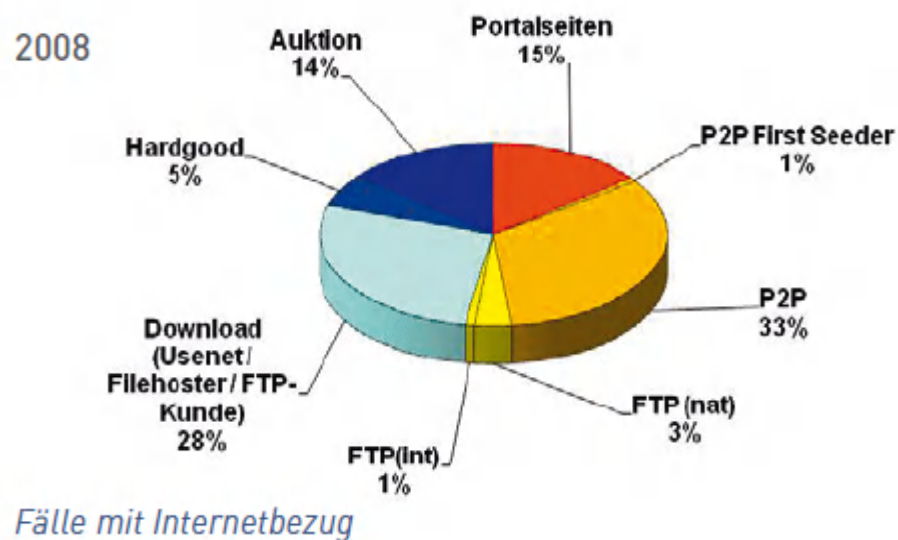


\*2007年までは、オフラインの侵害行為が中心であったが、2008年は、インターネット上の海賊行為がオフラインを上回った。つまり、インターネット上の海賊行為（違法ダウンロード）が耐久消費財を使った海賊行為（違法なCDやDVDなど）を追い越した。

また、訴訟になったインターネット上の海賊行為の内訳として、一番大きな部分を占めるのはやはりP2Pで、P2P First SeederとP2Pを合わせて34%となっていて、次にポータルサイトが15%、FTPというプロトコルを使った侵害が4%で、その次がFilehosterといったオンライン・ストレージからのダウンロードで28%、ハードグッズが5%、そしてオークションが14%、という内訳になっている。

具体的にグラフとしたものは次の通りである。

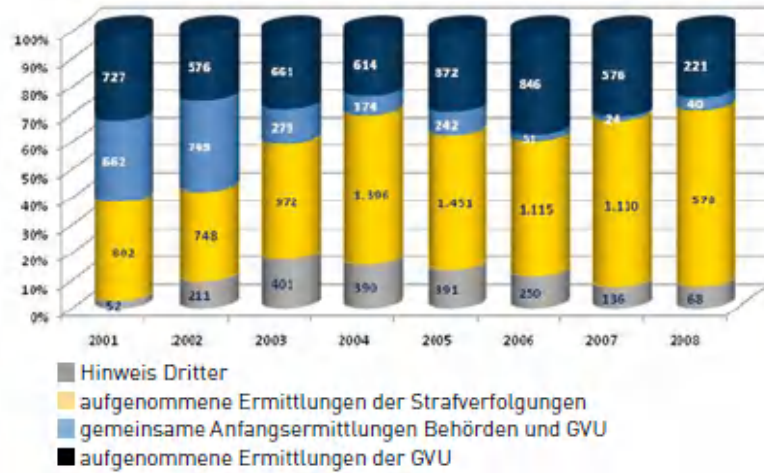
<訴訟になったインターネット上の海賊行為の内訳（2008年）>



またGVUは、同じ年次報告書の中で、ドイツにおける執行活動の状況と訴訟件数の状況に関するデータを公開している。これらのデータはオンラインとオフラインの双方を含むデータで、必ずしもインターネット上の著作権侵害のみに関するものではないが、まず、2008年の執行活動の状況に関しては、第3者からの情報に基づく捜査が68件、捜査当局による初期捜査が578件、当局とGVUの合同初期捜査が40件、そしてGVUによる予備調査が221件という内訳になっている。ただしタイプ別には、オフラインではなく、インターネット上の違法配信に対する執行活動が増加している。

具体的にグラフとしたものは次の通りである。

<ドイツにおける執行活動の状況>

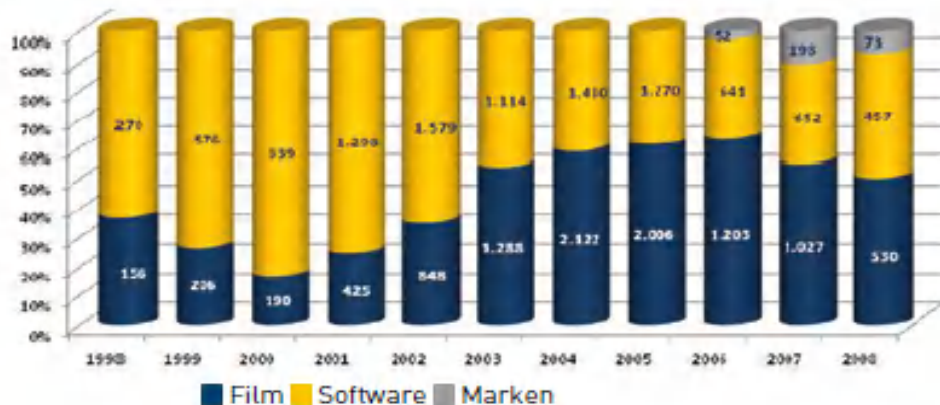


紺色: GUVによる予備調査  
 水色: 当局とGUVの合同初期捜査  
 黄色: 捜査当局による初期捜査  
 灰色: 第3者からの情報に基づく捜査

次に、ドイツにおける訴訟の内容に関しては、映画に関する訴訟が530件、ソフトウェアに関する訴訟が457件、そして商標に関する訴訟が73件となっている。先のデータとこのデータを突き合わせると、2008年のドイツにおいては、907件の刑事捜査が実施され、1060件の訴訟が提起されていたことがわかる。ゲームの海賊版については、Nintendo DSに関する海賊版が中心になっていると考えられる。また商標に関しては、Playstation 3などに関する訴訟が多く有ったという結果が出ている。

具体的にグラフとしたものは次の通りである。

<ドイツにおける訴訟>



灰色: 商標  
 黄色: ソフトウェア  
 紺色: 映画

#### 4. 現在の調査内容

現在は、特に実務に携わる人に有益な情報提供が出来るようにするため、権利行使に関する法的手順と実施手順はどうすれば良いのか、ということに関して調査を進めている。また執行手順について、どのような形が最も定型的な手順であるか、またこうした定型の執行手順から外れるような場合においては、いかなる形で執行がなされているのか、といった点について調査を行っている。

また、欧州現地における、コンテンツの著作権所有者団体や組織の把握、及びその活動内容の調査、また著作権侵害行為の対策を推進している団体や組織の調査もあわせて実施している。その中では、現状の侵害対策の実情や今後のインターネット上の海賊版に対する侵害対策の方向性や考え方などを、現地の団体関係者らにヒアリングする予定である。

こうした調査を通じて、日本の権利者や実務の担当者が、調査対象である欧州4ヶ国において、どういった団体等がどのような対策を行っているのかといった点を適切に把握できるような情報提供ができるよう、実査を進行している。