

産業構造審議会知的財産政策部会

技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会（第1回）議事録

日時：平成22年9月30日（木）13：30～15：30

場所：経済産業省本館17階第一特別会議室

議題：アクセスコントロールの回避規制について

議事内容：

○中原知的財産政策室長　　本日は、お足元の悪い中、御参集を賜りましてありがとうございます。定刻となりましたので、産業構造審議会知的財産政策部会技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会第1回会合を開催させていただきたいと存じます。

議事に入ります前に、経済産業省経済産業政策局審議官の井内より、一言御挨拶を申し上げます。

○井内経済産業政策局審議官　　経済産業政策局審議官の井内でございます。

本日は、皆様お忙しい中、またお足元の悪い中、お集まりいただきましてまことにありがとうございます。皆様もう御案内のとおり、ゲームやアニメなどのコンテンツ産業が、日本の産業に占める重要性というのはますます高まってきております。コンテンツにかかわる事業者の方々が安心して事業を営んでいただけるような環境整備に向けての取り組みが非常に重要になっていることは言うまでもありません。

近年のインターネット環境の普及、あるいはデジタル技術の進展を背景としまして、インターネット上の著作権侵害、コンテンツに対する対応の強化につきましては、本年の5月に内閣の知的財産戦略本部で採択されました「知的財産推進計画2010」におきましても、制度改革案の取りまとめが関係省庁に対して求められているところでございます。

他方で、この問題に関しましては、情報の保護と利用のバランス、あるいは技術開発の影響など、さまざまな視点を考慮しながら検討していく必要があると考えております。経済産業省としても、コンテンツ事業者の方々の対価の回収機会を脅かすような、アクセス回避機器に対する適切な法的措置の在り方につきまして、可能な限り速やかに対応策を取りまとめ、安心して事業を進めていただけるような環境の整備を進めていきたいと考えておるところでございます。

この小委員会におきまして、そういった点について、さまざまな分野からお集まりいただいた皆様の活発な御議論をいただきまして、今後の取り組みについて検討させていただければと思っているところでございます。ぜひよろしく願いいたします。

○中原知的財産政策室長 次に、本小委員会の委員長の指名に入りたいと思います。

委員長は、産業構造審議会運営規程によりまして、部会長が指名するものとされております。知的財産政策部会の野間口有部会長から、土肥一史委員を御指名いただき、土肥委員御本人の御了承をちょうだいしておりますので、土肥委員に委員長をお願いしたいと思っております。

それでは、土肥委員長、一言御挨拶をお願いいたします。

○土肥委員長 土肥でございます。たった今、井内審議官からお話ございましたように、この問題は情報の保護と利用という極めて微妙なバランスの中にのみ解決可能な解があるのだらうと承知しております。

10年前、WCTの当時の議論、それから10年たって現在の議論。この技術分野というのは我々の時間よりも、ドックイヤーと言いまして非常に早いスピードで変わっております。したがって、そういう技術の点も十分我々は勉強しなければならないのだらうと承知しております。また、そういう中で適切な不競法の保護のあり方をぜひとも見つけまして、コンテンツ業界、あるいはそういう業界に関連する方々におけるビジネスモデルがきちんと守られるように、そしてその周辺においでになる機器メーカーにとっても、技術開発が無用に制約にならないようなものを見つけていきたいと思っております。

本日お集まりの委員の方々のお顔を拝見すると、御専門の方々ばかりでございますので、皆様のお知恵をぜひともおかりしたいとお願い申し上げまして、私の挨拶にかえさせていただきますと存じます。よろしく願いいたします。

○中原知的財産政策室長 これからの議事の進行を土肥委員長、お願いいたします。

○土肥委員長 本日は第1回目の委員会でありますので、事務局から、委員の皆様方の御紹介を賜りたいと思っております。

○中原知的財産政策室長 それでは、お席の順番で御紹介させていただければと存じます。

まず、日本商工会議所理事・産業政策第一部長・青山委員の代理で、貫井産業政策第一部調査役でございます。

日本知的財産協会デジタルコンテンツ委員会委員長の今子委員でございます。

神奈川大学経営学部准教授・奥邨委員でございます。

社団法人電子情報技術産業協会法務・知財運営委員会委員長の亀井委員でございます。

日本労働組合総連合会総合政策局経済政策局長の川島委員でございます。

ソニー株式会社スタンダード&パートナーシップ部著作権政策担当部長・河野委員でございます。

学習院大学法学部教授・小塚委員でございます。

社団法人日本映像ソフト協会管理部部長代理兼管理課長・酒井委員でございます。

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会事業統括部法務担当マネージャー・中川委員でございます。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会知的財産権委員会委員の長谷川委員でございます。

社団法人情報サービス産業協会企画委員会法務部会・知的財産WGグループ長・永田委員でございます。

読売新聞東京本社論説委員・野坂委員でございます。

日本弁理士会不正競争防止法委員会委員長・萩尾委員でございます。

筑波大学大学院ビジネス科学研究科教授・平嶋委員でございます。

東京大学大学院法学政治学研究科教授・山口委員でございます。

社団法人日本経済団体連合会産業技術本部主幹・吉村委員でございます。

なお、染井・前田・中川法律事務所弁護士の前田委員、TMI総合法律事務所弁護士の宮川委員は御欠席でございます。

また、関係省庁である内閣官房知的財産戦略推進事務局、法務省刑事局及び民事局、それから財務省、文化庁の方々からも御出席をいただいているところでございます。

○土肥委員長　　ありがとうございました。

それでは、具体的な審議に先立ちまして、本日の配付資料の確認及び本委員会の公開について事務局から説明をお願いいたします。

○中原知的財産政策室長　　それでは、配付資料の確認をさせていただきます。

本日の配付資料については、配付資料の一覧にございますとおり、資料1の議事次第から、資料9の技術的制限手段に係る規制のあり方についてまでの9点、それから参考資料が5点ほどございまして、計14点の資料がございます。また、委員を初めとするメインテーブルの皆様には、知財事務局より追加の資料も配付させていただいております。もし

不足等ございましたらお申し出をいただければと存じますが、いかがでしょうか。

次に、本小委員会の審議内容の公開でございますが、産業構造審議会の運営規則におきまして、小委員会の審議については、原則、公開となっております。したがって、本小委員会についても、既に傍聴者の皆様には御着席いただいておりますが、傍聴は公開で行うことにさせていただきたいと思っております。また、原則、配付資料、あるいは事務局でまとめさせていただく議事要旨、議事録については、会議後に経済産業省のホームページに掲載させていただきたいと考えております。その際、議事要旨について発言者は無記名、議事録については記名という形で考えております。議事録について記名で公開させていただきますので、公開までに委員の方々にチェックをしていただくように考えております。

特段の事由がない限り、このような運営としたいと思っております。

○土肥委員長　ただいま事務局から説明がございましたとおり、原則、本小委員会の傍聴に関しては公開、それから、会議後には配付資料も公開いたします。それから、議事要旨は無記名で公開、議事録については記名で公開という形にしたいと存じますが、皆様いかがでしょうか。

ありがとうございます。御異議がない、御了承いただいたものとして進めさせていただきます。

それでは、本日の議題の2に入らせていただきたいと思います。資料4の「技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会について」であります。事務局から説明をお願いいたします。

○中原知的財産政策室長　それでは、資料4の「技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会について」というペーパーに基づいて御説明させていただきたいと存じます。

まず、この小委員会の目的ですが、デジタル化・情報通信技術の著しい進展を背景にしたコンテンツの制作、流通等に係る形態が多様化しております。そうした中で、技術的制限手段を利用したコンテンツ提供事業が展開するとともに、技術的制限手段を回避するための装置等の提供行為が横行するようになってきました。

このような状況を踏まえて、平成11年に不正競争防止法を改正しまして、技術的制限手段を回避する装置・機器・プログラムの譲渡や提供という行為が、「不正競争」行為の類型の1つとして加えられて、当然その効果として、民事上の措置として差止請求権、損害

賠償請求権が認められるようになったわけでございます。

一方、近年のインターネット技術の急速な発展を背景に、コンテンツの視聴・実行を制限するアクセスコントロール技術の重要性が増しております。しかし、同時に、ゲームソフトやスクランブル放送の回避機器の氾濫など、アクセスコントロール回避に係る問題が強く指摘されております。後ほど御説明を賜ることになっているかと存じますが、特に、ゲーム産業では、権利者に無断でアップロードされたゲームソフトをダウンロードして利用できるようにするアクセスコントロール機能を回避する機器、マジックコンピュータ、いわゆる「マジコン」と呼ばれる機器が提供されることに伴う被害は、インターネット上の著作権侵害コンテンツの氾濫と相まって、より深刻なものとなっております。

こうした状況を踏まえまして、内閣官房の知的財産戦略本部において年初より議論がなされていたと理解しておりますが、本年5月に、知的財産戦略本部において決定された「知的財産推進計画 2010」においては、アクセスコントロール回避規制の強化を行うこととされたところでございます。

2 ページの参考のところに、「知的財産推進計画 2010」の抜粋を書いております。製品開発や研究開発の萎縮を招かないよう適切な除外規定を整備しつつ、著作物を保護するアクセスコントロールの一定の回避行為に関する規制を導入するとともに、アクセスコントロール回避について、対象行為の拡大、対象機器の拡大、刑事罰化、あるいは水際規制の導入という形で規制を強化していくという計画の内容になっているわけでございます。

こうした状況を踏まえて、本小委員会を開催させていただきまして、具体的な制度改革案をお取りまとめ賜りたいと考えております。

3 ページに参ります。「知的財産推進計画 2010」におきまして、本小委員会で御検討賜ります論点について御説明させていただきたいと思っております。もちろんこれは平成 11 年に、技術的制限手段を回避する機器等の提供行為については、「不正競争」として不正競争防止法に追加したわけですから、その当時の議論を踏まえながら、議論を行うことは当然でございます。

知的財産推進計画でも、「のみ」要件の緩和という言い方をされておりますが、1 番目に規制対象機器等の拡大（「のみ」要件の緩和）ということでございます。

不正競争防止法の規制対象機器等については、機器メーカーの皆様の事業活動を過度に萎縮させることを避けるため、営業上用いられている技術的制限手段の効果を妨げる機能「のみ」を有する装置が規制の対象となっているわけです。立法当時の状況の変化等

を踏まえて、こうした「のみ」要件というもので十分に規律の実行性を担保することができるかどうかについて御議論、御検討を賜りたいと考えております。

2番目に、技術的制限手段回避機器等の提供行為に対する刑事罰の導入でございます。

こうした技術的制限手段を回避する機器の譲渡、引き渡し、あるいは譲渡のための展示、輸出、輸入、または当該機能のみを有するプログラムの電気通信回線を通じた提供については、不正競争行為の1つとして、営業上の利益を侵害され、あるいは、侵害されるおそれのある場合には、差止請求や損害賠償が可能となっているわけです。平成11年当時の状況変化を踏まえて、刑事罰の対象とすることについて御検討を賜りたいと考えております。

3つ目に、ユーザーの回避行為の規制でございます。

特に、こうしたコンテンツの利益を享受するユーザーの回避行為については、回避機器等の提供行為に比較して、個々の回避行為による被害は限定的であり、かつ、個々の行為を民事訴訟の対象とすることが困難であることから、不正競争防止法上は、これを「不正競争」としていないわけです。平成11年の立法当時の状況変化を踏まえて、個人の回避行為を新たに規制の対象とするかどうかについて御議論を賜りたいと思います。

4つ目は、機器等の製造行為と回避サービスの提供行為の規制でございます。

こうした技術的制限手段を回避する機器の製造行為については、技術開発への萎縮効果に配慮する必要があること等の理由から、こうした回避サービスの提供行為については、規制の検討は必要最小限のものとするべきだとしておりまして、実態が出現した時点で検討すべしと整理されたことから、「不正競争」とはされておりません。平成11年当時の状況の変化を踏まえて、新たな規制の対象とするかどうかについて御議論を賜りたいと思っております。

4ページの検討のスケジュールとしては、もちろん一義的には本小委員会での議論を踏まえることになるわけですが、本日、関係する団体から御議論をちょうだいしつつ、各論点について2回ほど御議論を賜り、4回目にその報告書の取りまとめということでどうかと差し当たり考えているところでございます。

私からは以上でございます。

○土肥委員長　　ありがとうございました。

御質問があるかもしれませんが、後ほど質疑の時間を用意しておりますので、そこでまとめてお伺いすることにしたいと存じます。

続きまして、次の議題に入らせていただきたいと思います。

資料5の「知的財産推進計画 2010 及びアクセスコントロール回避規制の在り方について」でございます。これについて、内閣官房知的財産戦略推進事務局から御説明を賜りたいと思います。

○奈良内閣官房知的財産戦略推進事務局参事官 内閣官房知的財産戦略推進事務局の奈良と申します。どうぞよろしくお願ひいたします。

私のほうからは、政府で決定されました「知的財産推進計画 2010」、また、それに盛り込まれた今回御議論いただくアクセスコントロール回避規制の在り方について、これまでの経緯も含めて御説明を申し上げたいと思います。

まず、1ページをごらんください。今回の知財計画 2010 の概要ですが、5月 21 日に、総理を本部長とする知的財産戦略本部で決定されたものでございます。

本計画の目的としましては、日本が強みを持つ技術力、文化力について、潜在力を発揮させ、国際競争力を強化することでありまして、3つの重点戦略からなっております。その1つが、戦略②の「コンテンツ強化を核とした成長戦略の推進」ということでございまして、この中の1つに違法コンテンツ対策を盛り込んでいるところでございます。

2ページをごらんください。まず戦略1ですが、国際標準の獲得を通じた競争力強化でございます。我が国が得意とする7分野を特定戦略分野と定めまして、競争力強化戦略を策定・実行するということではありますが、その1つにコンテンツメディアも含まれているところでございます。

3ページに参りまして、戦略2のコンテンツ強化を核とした成長戦略の推進でございます。重点施策として、コンテンツの海外展開支援、コンテンツの人材の育成に加えまして、デジタル化・ネットワーク化への対応を盛り込んでおりまして、その中で違法コンテンツ対策に総合的に取り組むことを盛り込んでいるところでございます。

4ページに参りまして、最後の戦略3ですが、知財の産業横断的な強化策ということで、ベンチャー・中小企業、あるいは地域のための施策、それから産学官競争力の強化ということを盛り込んでいるところでございます。

5ページ目に参りまして、先ほど御説明がありましたとおり、今回の知財計画 2010 において、戦略2の中で、アクセスコントロール回避規制の強化が1つ盛り込まれているところでございます。これらをもとにして規制を強化するということございまして、そのために、具体的な制度改革案を 2010 年度、本年度中にまとめることによりまして、

文部科学省、経済産業省、財務省が担当府省になっております。

6 ページですが、この計画を定めるに当たりまして、「コンテンツ強化専門調査会」、また、その下にワーキングを設けて御議論いただいたものでございまして、ごらんのように3月に集中的に議論して、この報告書をまとめ、そして知財計画 **2010** に結びつけたものでございます。

7 ページですが、ネットワーク上の著作権侵害コンテンツです。今ネットワーク上には膨大な著作権侵害コンテンツが氾濫していますが、それが非常に負のサイクルになっている状況があります。これについては制度的対応、海外対策、正規版流通、民間の取り組みの支援、等を総合的に進める必要があると考えております。その中で今回、制度的対応ということでアクセスコントロール回避規制の強化について御議論いただき、今回計画に盛り込んだところでございます。

8 ページです。後ほど関係の方々からまた御説明があるかと思いますが、アクセスコントロール回避規制の課題、背景です。アクセスコントロール技術については、違法に複製されたコンテンツの利用を防止する観点から、ゲーム、映像分野等で幅広く用いられているものでございます。さらに、昨今のネットワーク化の進展に伴いまして、電子配信コンテンツが増えておりまして、今後このアクセスコントロールが、さらに重要になることが予想されているところでございます。

具体的には、例えばゲーム分野であります、「マジコン」と呼ばれるアクセスコントロールを回避する装置が非常に多く流通している。映像の分野であります、映画等のDVDがネット上で違法に配信され、あるいは海賊版ということで流通している。あるいは、有料放送番組にかけられたアクセスコントロールを解除するようなチューナーが流通しているということがございます。

また、今後、有料配信している映像や電子書籍等においても、さらに重要性が増してくるものと考えております。

9 ページですが、ゲームソフトの被害例でございます。インターネット上から違法ゲームソフトをダウンロードしたとしましても、通常であるとアクセスコントロールがあるのでプレイができないわけですが、いわゆる「マジコン」と呼ばれる機械などを通すと、プレイが可能になるということでございます。**Winny** での被害実態では、ある日の6時間で約 **51** 億円相当。違法ゲームソフトは日本国内だけで約 **1 億 2000** 万件以上という調査結果もあります。

10 ページです。具体的な課題ですが、現行制度においては、アクセスコントロールの回避機器に関して、民事措置が可能であります、以下のような問題が指摘されております。

例えば、回避機器を販売している会社が、ペーパーカンパニーのために所在が不明であったり、会社を閉鎖してまた別に立ち上げているという状況であります。

それから、回避機器ですが、名目上は音楽を楽しむという別の機能をうたって、実質は回避機器が主目的であるものを売っている。購入した時点では、回避機能はないわけですが、後ほどファームウェアをダウンロードすることによって解除機能を有することになるという、さまざまな複雑なものが出てきている状況でございます。

そして、マジコンの使用が横行していること、また、DVDのCSSを回避してその映像ソフトがネット上に氾濫していることから見ると、多数の回避行為が行われているという状況がございます。また、回避行為そのものについては規制の対象になっていないということで、回避行為を助長する雑誌等も多く販売されております。

11 ページからは、報告書、今回の計画に至りましたワーキングでの検討の経過でございます。大きくは回避機器の規制、もう1つは回避行為の規制とあるわけですが、1つが回避機器の規制。その中でも回避機器に関する対象行為の拡大ということで、製造・サービス提供等について、新たに規制対象とすることが必要であるとしております。

現状では、回避プログラムが国内で開発されたり、部品単位で海外から輸入して、国内で組み立てるようなケースや、ユーザーに対して機器を改造してそれを提供するような新たなサービスを提供するようなケースもございますが、現状ではなかなか対応できていない状況でございます。

12 ページに参りまして、同じく製造・サービス提供の例として、例えばゲーム機器でありますと、モッドチップを取りつけて改造してあげるような行為であるとか、電池を不正に改造してOSをダウングレードして、違法なゲームができるようにする。そういうサービスも出てきている状況でございます。

なお、この製造・サービス提供を規制する際には、メーカーにおける機器の製造や保守サービス等を考慮して、譲渡等目的に限定する等、今後規制範囲をさらに検討することが必要であるとしていただいております。

13 ページですが、回避機器の2番目の事柄として、先ほども御説明がありましたが、いわゆる回避機能「のみ」を有する機器しか現行制度では規制対象になっていないということで、それを拡大することが必要であるとしております。例えば「主たる目的」、「専ら」

ということなどが考えられるのではないかとしております。現状においては、さまざまな機能を組み込んだ装置を販売して、この「のみ」機能を逃れようとする悪質なケースが多数見られます。また、実際の訴訟において、その機能しかないということで反論された場合、不存在の立証は非常に難しいという御意見もございました。

14 ページですが、この「のみ」要件を緩和するに当たりましては、先ほどと同様でございますが、萎縮効果等を考慮しまして、一般的に流通している機器は対象から除く等の措置が必要であるという御意見がありました。また、規制対象行為の拡大を検討する、製造・回避サービスについても拡大することを踏まえて、必要以上に規制範囲が広がらないように留意することが必要であるとしております。

15 ページですが、機器規制に関して、刑事罰の導入ということで、刑事罰を設けることが必要であるとしております。現状では民事措置があるわけですが、例えば民事で違法判決が出た後も、販売を継続するものは後を絶たないであるとか、店舗や代表者名がころころ変更することであるとか、民事では違反行為者の特定がなかなか難しい、その証拠をつかんでいくことが非常に難しい実態があるということがございます。

なお、刑事罰の導入に当たりましては、当然ですが、必要な刑事罰の範囲、明確性の原則との関係を今後さらに検討することが必要であるとしております。

16 ページですが、回避機器規制について、水際規制の導入を盛り込むことが必要であるとしております。マジコン等の回避機器は海外で製造されているケースが多いわけですが、現地の製造元を押さえることは難しいということがございますので、水際で止めることが重要になってきます。

マジコン等の回避機器は一旦輸入されますと、零細な「裏」販売店、ネットで拡散してしまうということで、事実上取り締まりが困難になっている状況がございます。また、韓国、フランス等では水際規制の対象となり、効果を上げている例もあると伺っているところでございます。

留意点として、税関において迅速・適正に侵害の該否を判断できるようにすることが必要であるとしております。

17 ページですが、もう1つの大きな論点として回避行為規制がございまして、著作物を保護するアクセスコントロールについて、正当な目的で行う回避行為は適用除外とした上で、一定の回避行為について規制することが必要であるとしております。

現状では、個人等によるアクセスコントロール回避行為が横行しているということで、

マジコンの使用、あるいはDVDのCSSの回避が多数行われている状況がございます。

実態として、映画産業に対する損害額は約200億円に達するという調査結果があります。あるいは回避行為そのものが違法になっていないということで、その回避方法を示す雑誌などが広く販売されている状況もございます。

18 ページですが、回避行為規制の検討に当たっては、個人が私的に行う回避行為に対して刑事罰を設けることについては、慎重に検討することが必要である、あるいは、個人の自由利用を確保する手段が必要であるという御意見がありましたので、この辺を含めて御検討いただきたいと思っております。

最後に、参考として「模倣品・海賊版拡散防止条約（ACTA）の交渉について」というものを付けています。我が国が提唱した条約ですが、先週から東京で議論が続けられ、今日も議論が続けられているところですが、この条約においても、技術的制限手段の回避の規制について盛り込まれる方向で、現在議論が進んでいると承知しております。

なお、具体的な法的な何法であるのかということについては、このワーキングの報告書においては、そこまで最終的な結論に至ったものではありませんで、今後、関係省庁間ですり合わせしつつ、またこの審議会の御意見も踏まえつつ、関係省庁との間で検討していくものと考えております。

以上でございますが、適切な法的な措置がとられるように検討をよろしくお願ひしたいと考えております。

○土肥委員長　ありがとうございました。

ただいまの御説明についても、後ほど質疑の時間をまとめて用意しておりますので、そこで一括してお伺いすることにしたと存じます。

それでは、この問題に関して、関係団体のヒアリングに入りたいと思います。

本日は、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会の中川委員と、社団法人コンピュータエンターテインメント協会の長谷川委員、社団法人日本映像ソフト協会の酒井委員、社団法人電子情報技術産業協会の亀井委員、この方々から御説明、プレゼンテーションをちょうだいできることになっております。こちらについても、御質問に関しては後ほど一括して質疑の時間にまとめてお伺いしたいと思っておりますので、まず中川委員、長谷川委員から御説明をお願いしたいと思います。

○中川委員　コンピュータソフトウェア著作権協会の中川でございます。資料7の「技術的制限手段に係る規制の在り方に関する現状と要望」という資料をもとに御説明させて

いただきたいと思います。

私のほうで一通り御説明させていただいて、コンピュータエンターテインメントの長谷川様のほうからは、随時補足という形で御説明させていただければと考えております。

まず、技術的制限手段に係る規律強化の必要性・喫緊性についてですが、その中で、家庭用ゲーム国内市場規模に関しては、この表にあるとおりでございます。ソフトウェアに関しては、**2009**年度で**3300**億の規模でございます。

被害ですが、ゲームソフトの被害のところでは、インターネット **Web** サイトにおける被害、並びにファイル共有ソフトネットワークにおける被害という2種類の被害を挙げております。

まずインターネット **Web** サイト(違法ダウンロードサイト)等における被害実態ですが、任天堂社が**2007**年末に実施した調査では、ニンテンドーDS用ゲームソフトを違法アップロードしており、ダウンロード数をカウントできるホームページ等を確認したところ、合計で1億回以上のダウンロードが行われている結果が出ています。

さらに、任天堂社が**2009**年**6**月に同じような調査を行ったところ、合計ダウンロード数は2億**3000**万回という回数に上がっているという形でございます。

また、コンピュータエンターテインメント協会さんが、東大の馬場教授のほうに委託して、**2010**年度に実施した調査によると、違法ダウンロードのうち、ダウンロードカウンターが設置されている**25**サイトにおいて、ニンテンドーDS用並びにプレイステーションポータブル用ゲームソフトのダウンロード数をカウントして、被害額を算定したところ、**2004**年から**2009**年の6年間の累計で国内被害額は**9540**億円と推定されております。こちらの数字をコンピュータエンターテインメント協会さんのほうで推定したところ、世界全体では3兆**8000**億円という被害額になっていると推定されます。

しかも、違法ゲームソフトのサイトへのアクセス国・地域のアクセス解析を行って、アクセス数上位5カ国・地域を調査し、国・地域別のアクセスランキングをつくってみたところ、1位はアメリカ、日本は2番目という結果になっています。しかも、日本からのアクセスは非常に多いのですが、この調査の中では、日本国内にサーバーを設置しているという違法ダウンロードサイトはなかったという結果が出ています。こちらがインターネット **Web** サイトのほうでございます。

次に、ファイル共有ネットワークにおける被害実態についてです。コンピュータソフトウェア著作権協会などで**2009**年に実施した利用実態調査によりますと、ファイル共有ソ

フトを過去1年間の間に利用したことがある人（現在利用者）ですが、調査対象者の大体9.1%に及ぶという結果が出ております。また、現在利用者のうち21%が、ゲームソフト等の「ソフトウェア」をダウンロードしたことがあると回答しております。

被害規模としては、弊協会で実施した調査によれば、先ほど知財事務局さんからも御報告がありましたが、「Winny」上で違法に流通されているソフト、これはDSソフトに限ったものですが、2008年の1日間で27万ファイル、ソフト数に戻すと185万本相当となっております。

同様に、1年後の2009年8月に、「Share」というファイル共有ソフトのほうで調査しましたところ、DSソフトでは4万6000ファイル、本数に戻すと90万タイトルに上っております。さらに、「Share」上で違法に流通しているいろいろなゲームソフト、ニンテンドーDSとかPSPだけでなく、それ以外のものも含めて、ゲームソフトと呼ばれるものを一律調査しましたところ、全部で11万ファイル、185万本相当のゲームソフトが流通していることが確認できております。

ちなみに、この11万ファイルは、現行であればPS-3以外のゲームソフト、古いものも含めてすべての媒体のもの、また、アーケードゲームのものも流れていますので、ほとんどすべてのゲームソフトが、このファイル共有ソフトの中に流れていると考えていただければいいと思います。

なお、今年の9月1日に、ShareとWinnyで同様にどんなものが流れているのかを少し調査しました。本数としては、Shareでゲームソフト16万本、Winnyだと200万本ぐらいたと出ていますが、どのようなゲームソフトが流れているかをタイトルで見たいほうがいいと思いましたので、きょう少しお持ちしておりますので、御回覧しますので、それをごらんいただきながらお話を進めていければと思います。

被害規模の続きでございます。任天堂社が2009年に実施した調査は、トレント型ファイル共有ソフト「ビットトレント」というファイル共有ネットワークがございますが、こちらに流通しているニンテンドーDSソフトが、2009年1月から6月末までで354万ファイル、同7月から10月末までで325万ファイルが検出されており、合計で670万ファイルという相当数が上がっています。

ただ、トレント型ファイル共有ソフトはワールドワイドで広がっているものですので、全数を把握することができません。ですので、この被害は、そのネットワークにおける一部分だと御理解いただければと思います。これが被害の概要でございます。

続いて、技術的制限手段の回避機器類の現況について御説明します。

機器としては、据え置き型ゲームについては、平成 11 年当時から議論されている「MODチップ」のほか、通常は正規版媒体からでなければ動作しないとする技術的手段を回避するようにプログラムされた「カスタムファームウェア」というプログラムに書き換える行為も横行している状況でございます。

携帯型ゲーム機においては、ニンテンドーDSにおいてはマジコンが一般的ですが、それ以外の携帯用ゲーム機においても、据え置き型ゲーム機と同様カスタムファームウェアに書き換えるという行為も横行しております。

そういった機器プログラムですが、カスタムファームウェアというのは、ファームウェアそのものが本体を制御するプログラム群ですので、本体動作にかかわるものであれば、当該ソフトウェア全体としてはさまざまな機能を持っている。ただ、そのプログラムのうち、実際にアクセスコントロールを回避する機能、または無効化する機能については、その部分だけではないかと認識しております。

マジコンに関しては、先ほど少し御説明にもありましたが、技術的制限手段を回避した結果として、違法ソフトの起動だけでなく、音楽や映像の再生、自作ソフトの起動等が行える。こういった別の用途への利用が可能になるという形でございます。

機器の製造場所ですが、カスタムファームウェアに関しては、どこの国で開発されたかについてはよくわかりません。恐らく海外だと思いますが、よくわからない状況でございます。

マジコンに関しては、中国で主に製造されていると想定されております。また、マジコンに導入されるプログラム等がどこで開発されたかについては、よくわからない状況でございます。

機器の流通経路ですが、カスタムファームウェアについては、ネットワークを通じて頒布されるのが一般的ですが、それ以外にも、本体にカスタムファームウェアを導入して販売する。要は改造して販売するケース。また、保有しているゲーム機にカスタムファームウェアを入れてあげるといったサービスを行って導入するケース、このような流通がなされていることが確認できております。

マジコンに関しては、実店舗での販売も幾つか見受けられますが、昨今においては、インターネットオークション並びにインターネットショップでの購入が多うございます。

ユーザーの機器の利用の実態でございます。回避行為以外での利用実態があるのかどう

かということですが、マジコンやカスタムファームウェアについても、それを導入する理由は、本来であれば、当該ゲーム機では動作させられないことをやるために入れるのであって、それら行為が、まずは、ゲーム機の技術的手段を回避しないことには実現不能であるということを勘案すると、回避行為以外での利用実態はないのではないかと思料しております。

次に、技術的制限手段の定義規定に関してでございます。

技術的制限手段を付しているコンテンツの種類と流通経路の変化、その技術的制限手段の形式等の変化の御説明ですが、一番大きな変化としては、99年当時と比して、インターネットがライフライン化している。ネットワークが高速化・広帯域化している。こういったことが違法コンテンツの流通、また技術的制限手段を回避することの情報を得ることに大きく関連しているのではないかと考えております。

総務省発表の情報通信白書では、1999年末では、インターネットを利用している方が人口普及率では21%程度でしたが、2009年末においては78%と非常に大きくふくれ上がってきております。

さらに、利用者のインターネット利用回線に関しても、2000年末では自宅からの接続方法について、55.4%がダイヤルアップでつないでいる。速度にして56Kbpsと非常に細い回線につながっており、1Mbpsを超えるDSL、FTTH等ブロードバンド環境については6.8%程度にとどまっているが、2009年末においては、ブロードバンド環境での利用が73%を超えるところまで上昇している。

また、ファイル共有ソフトの発現も大きな問題になっておりまして、特に日本で開発されているファイル共有ソフトであるWinnyの登場が2002年、Shareが2004年です。Bittorrentに関しては海外ですが、日本国内ではやり出したのも大体2003年から2004年ぐらいでございます。99年法改正当時とは、ネットでのファイル流通形態は一変している。これによって権利侵害実態は非常に深刻化していると言えます。

これらのことから、利用者は、こういった違法情報の収集、または違法データの収集が非常に簡易になり、その結果、回避機器、回避機能を使って遊技するためのゲームソフトの流通に関する情報、その情報そのものとか、ゲームそのものの流通自体にこのネットワークのライフライン化が大きく寄与しているのではないかと考えております。

ただ、技術的制限手段の技術仕様はもちろん変化してきているところですが、現行法で規定する定義の範疇に含まれるものであると認識していますので、定義規定そのものを改

正することを求めるものではございません。

技術的制限手段を利用した新しいビジネスモデルの具体的事例ですが、幾つかは具体的な事例もあるところではあるのですが、まだ表に出ていない情報もございますので、この点については、公開の場でございますので御発言については控えさせていただくとして、ビジネスモデルによっては、著作物性のないデータ等へのアクセスをコントロールして課金するものも今後考えられる。

また、利用者が複製する汎用複製媒体、例えば市販のUSBメモリのようなものに技術的手段を付して販売するビジネスモデルも出てきていますので、新しいビジネスモデルも今後は考えられるところでございます。

実際の要望等ですが、まず規制対象機器等の拡大、「のみ」要件の緩和に関してです。先ほどから申し上げているとおり、マジコンとか、カスタムファームウェアを導入することの主な利用は、インターネットから入手できる違法複製ソフトの起動でございますが、この「のみ」要件を余りよくないように解釈して、音楽や映像を再生、自作ソフトの起動といった「別の用途」がありますよということをもって訴訟等で反論されて、その反論への対処は権利者にとっては非常に大きな負担になっている。

「別の用途」というのは、本当に例外的に付加されている機能で、アクセスコントロール回避機器の主たる用途ではなく、あくまでもそのような使用「もできる」ということにとどまっております。事実、アクセスコントロール回避機器等を紹介している書籍、雑誌、Web サイトにおいては、これら「別の用途」、つまり音楽を聞くためにはどうすればいいかであったり、自作ソフトを動かすためにはどうしたらいいかといった記述については、ほとんどございません。違法にコピーされたゲームを動かすのはどうやってやるのか、ということにしか終始されておられません。ユーザーが何を目的にこのような機器を購入するかについては、この点からも明らかなことでございます。

なお、機器を製造する際に、製造コストを勘案して1つの回路に複数の機能を持たせるように設計している機器もあります。こういった機器においては、当該アクセスコントロールの機能を回避するために実現されたものであっても、ほかの機能も回避してしまうことから、「のみ」要件を満たさない可能性が一定程度出てしまうということもございません。

これらのことから、「のみ」要件を緩和して、対象機器の拡大をしていただけるようお願いしたいところでございます。具体的には、現在の「機能のみを有する装置／プログラム」

となっているところを、例えば「機能を主として有する装置／プログラム」という形で修正することを希望しております。

加えて、機器単体ではアクセスコントロール回避の機能を有しませんが、機器にプログラム等を自分でインストールすることによって、アクセスコントロール回避が実現されるようなものも対象となるよう、要件の拡大を希望します。

続いて、刑事罰の導入です。まず問題点を4つ挙げて、それらを解決するために刑事罰が欲しいということです。

まず、抑止効果でございます。一昨年ぐらいから、不正競争防止法に基づいてゲームハードメーカー、ソフトウェアメーカーと共同で販売訴訟を行って、マジコンの販売は違法ですという判決も確定しているところですが、事件当事者に対して拘束力が発生するだけで、類似行為者に対しては効力が及んでおりません。違法判決が出た後も、結局「訴えられていないのだから大丈夫だ」、「訴えられるまでは平気だろう」ということで、販売を継続するものが後を絶ちません。

刑事罰とは異なって、極めて抑止効果が低い。また、インターネットショップなどに多いのですが、開店と閉店を繰り返して、何度も何度もつぶしてはつくり、つぶしてはつくりを繰り返して、被告として特定されることを逃れるという行為も多く行われており、判決の効力が及ぶ範囲がどんどん狭くなってしまっているということがございます。

特に、ネットショップに関しては、実店舗が不要であるため、店舗の開設が非常に簡単で、厳密な本人確認が余りされていないように思われますので、匿名性が高く、参入が極めて容易になっている。もちろん事業者さんによっては、きちんとした確認等されているとは思いますが、ホームページの開設等についてもそれほど難しいものではございませんので、実際、匿名性が高いという状況は変わっていない。

また、ネット販売では特商法の販売者情報の記載が必要とされていますが、全く記載されていない。記載されていてもうそである。そういうケースがたくさんあり、販売者を特定するのが、権利者側にとっては非常に難しいこととなっています。ですので、内容証明等を送って、「やめてくれ」、「やめろ」という民事での対応には限界があります。

さらに、店舗やホームページ等でネットショップを開いていればまだいいのですが、露天販売も少なからず行われていることを聞いております。実際には、住所など存在しないものとして、その形式をとってやっているのですが、露天商らは暴力団とつながっている可能性が少なからずあって、権利者が露天商を尾行して追跡することについては身体的な

危険を伴うこととなります。

また、幣協会など会員社の報告によれば、これまでに警告書を 142 通マジコンの販売業者に送っておりますが、発送できたケースは、これまでに証拠をつかんだ 8 割程度のものがあります。また、142 件中 11 件が宛先不明により送達不能、送達できたものでも 43 件が無回答。何らかの回答が得られたところも、「マジコンは売っていませんよ」と言ってくるところとか、「はいはい、わかりました」くらいの回答で、何らの誠意が見られないものがほとんどを占めています。また、露天販売に対しては、一般からの情報提供はいただくのですが、販売者を特定できないので、民事上の法的対策は今のところとれない状況にございます。

それから、被害の回復についてですが、先ほども申しましたとおり、ゲームソフトメーカーは一部の販売業者に対して、差止、損害賠償を求める訴訟を行っておりますが、マジコン等アクセスコントロール回避機器・プログラムの流通によって生じる被害は、これら機器・プログラムによって使用可能となる違法ゲームソフトが流通することにある。しかしながら、損害賠償請求を行ったとしても、現行不正競争防止法では、5 条 2 項の規定によって、アクセスコントロール回避機器・プログラムの販売によって販売業者の得た利益を損害額と推定するにとどまり、被害の回復とは到底言えるようなものではなからうと考えております。

例えば、マジコンの場合、大体 5000 円。最近では安いものだともっと安いらしいのですが、売られていて、容量が 1GB のマイクロ SD カードを使ったとして、小売価格 4000 円から 5000 円ぐらいのゲームソフトを 10 個から 30 個ぐらい入れることができます。1 本だけ入れるということはほとんどの方はされないと思いますので、少なくとも 4 万円、5 万円を超えるような被害が想定できます。確かに、第 9 条に裁判所が相当な損害額を認定できるとあるものの、先の第 5 条 2 項の規定と相まって、どのような判断がなされるかは今後の訴訟の動き次第になってしまいます。

アクセスコントロール回避機器・プログラムの販売に対しては、訴訟をしなければ被害は抑止できない。訴訟しても被害の回復が難しいという極めてアンバランスな状況になっております。このような問題点と実態にかんがみて、不正競争防止法におけるアクセスコントロール回避機能の譲渡行為等について刑事罰の付与を求めていきたいということでございます。

個人の回避行為の規制ですが、アクセスコントロールを回避して動作させるゲームソフト

トの入手は、インターネットからダウンロードしたものを使うということで、非常に簡単な方法であります。

これら違法にアップロードされたゲームソフトは、アクセスコントロールが有効に機能するのであれば、動作させて遊技することはできない。結果として著作権侵害は拡大することがないはずなんです。別に報告したとおり、大量のアップロードがなされていることを考えると、これら違法に複製されたゲームソフトを動作させるために使用するアクセスコントロール回避、つまりマジコン等は、既にかかなりのユーザーによって保有されているだろうと考えられます。

現在、行われているゲームメーカーらの訴訟を初め、販売店に対しては当該機器の販売について対応ができますが、ユーザーにとっては何らの抑止効果が働いていない状況でございます。

これについては、法の目的から勘案して、直ちに不正競争防止法で規制対象とできるとは考えにくいところではあります。幣協会としては、アクセスコントロール回避機器等を使って行うユーザーの回避行為に対する規制を求めたいということでございます。ただ、この行為についてはユーザーが行う行為ですので、現時点では刑事罰化までは求めないということです。

機器等の製造行為と回避サービスの提供行為の規制に関してでございます。

アクセスコントロール回避機器であるマジコンやモッドチップ、またカスタムファームウェアについては——カスタムファームウェアはわかりませんが、専らマジコン、モッドチップについては、中国などの海外で製造されているもので、国内においては一応製造元を根絶できる事情にはありません。しかしながら、これまでの例を見ても、侵害行為を構成する要素を分割して、例えば部品等で分割して輸入することにより、摘発を逃れようとする事例は幾らでもあります。

また、正規のゲーム機に違法ゲームの起動を可能とするファームウェアを国内で導入して、販売する事例は少なからず存在します。この行為は、国内における製造にほかならないと考えております。

これらのことから、アクセスコントロールを回避する機器等の譲渡・引き渡しを目的とした製造行為に関して規制を望むところであります。

また、実際にアクセスコントロールを回避するための機器やプログラムをハードウェアに導入するためには、特殊な機能を有する装置や特別な知識を要することが多く、また、

ゲームの故障のリスクを伴うので、初心者は若干ハードルがあります。ただ、特殊な装置とか特殊な知識といっても、ホームページで調べればわかりますし、また、店舗等で買うことができるようなものですので、それほどのハードルにはなっておりません。

しかしながら、実際に、アクセスコントロールを回避する機器やプログラムの導入を行う業者が発現してきており、今後も、アクセスコントロールを回避する機器やプログラムの導入を行うことを事業とする業者さんがふえることが予想されます。

ということから、アクセスコントロールを回避するサービスの提供行為に関する規制も望むところでございます。

著作権法による対応の必要性、または不正競争防止法による対応の必要性でございますが、どちらの法律がいかについては、幣協会らにおいても、議論はしているものの、結論は出ていません。というのも、これまでも申し上げているとおり、現在あるマジコンとかカスタムファームウェアといったアクセスコントロールを回避する機器を何とかしてとめたい。今とめなかったら、とにかくゲーム業界としては衰退の一途をたどるしかありません。どの法律でやるのかという結論は、私たちのほうから要望する結論としては出ておりませんが、(2) 番の②で紹介したように、新しいビジネスモデルとか、新しい製品が出てくることを予想することは非常に難しいので、著作権法でやるとなれば、著作物を対象とするということになるのですが、それ以外のものにかかっているアクセスコントロールを回避する機器等が出てこないとも限りませんので、そういった意味では、不競法による手当ても必要になってくると思います。

最後に、先ほどから申し上げているとおり、マジコンに関しては、国内で製造されているというよりは、海外で製造されているものがほとんどでございます。とにかく、輸入をとめないことには、水際でとめないことには国内での流通がとまらないということでございます。ですので、関税法の中で不正競争法 2 条 1 項 10 号及び 11 号に係る物品を、同 1～3 号の侵害組成物品と同様に輸出入禁制品に追加していただきたいと思っております。

早口でしたが、以上でございます。

○長谷川委員　簡単に 2 点だけ補足させていただきます。

冒頭の被害実態ですが、これはあくまで、ある程度数的に推定できるものしか挙げておりません。我々としては、被害実態は、ここにお示した数字をはるかに超えるものだと認識しております。

それから、抑止力の点で訴訟の話が出てまいりました。1 つ確かに判決はあるのですが、

これはあくまで差止だけでありまして、損害賠償までは含まれておりません。現在、損害賠償についての訴訟が係属中ということで、これはどうなるのか予断を許さないところで。そして、今中川様から御説明があったように、損害回復が本当になされるのかどうかというのも非常に見通しのついていない状況です。差止の判決が出た後で、さらに全国のマジコン販売業者に対して警告状等送ったのですが、ほとんど販売がとまることは余りなく、残念ながら、民事だけでは余り抑止力というものは期待できないのが現状でございます。

以上でございます。

○土肥委員長　ありがとうございます。

続きまして、映像ソフト協会の酒井委員、お願いします。

○酒井委員　酒井でございます。資料8に沿って御説明させていただきたいと存じます。

まず、3ページ目です。ここに市場規模、影響・損失をまとめております。ビデオソフト市場の規模ですが、幣協会が毎年実施している、会員会社への売り上げ調査の結果ですが、昨年のビデオソフトの売上金額は2739億6300万円、ビデオソフトの数量では8783万9000枚(本)となります。

技術的制限手段回避機器類の影響・損失ですが、一応3つの形態に分けて記載しました。1つは、御家庭の中で個人の方が私的録画をする利用形態でございます。私どもが実施した2006年9月の調査ですが、私的録画する方の16%がDVDビデオを録画源として私的録画を行っておられるという結果が出ております。このように録画されたものが、単にそれにとどまるだけではなく、ネット上に流されて、さらには海賊版等の形で出て行くということで被害、影響が出ているところでございます。

まず私的録画ですが、DVDビデオの場合は、コピー不可の著作権技術としてCSSという技術が用いられています。CSSがコピー不可ということですので、そもそも私的複製はあり得ないと考えられて、導入された技術でございます。したがって、著作権法上の私的録画補償金についても、映像パッケージソフトをソースとする私的複製については補償金は要求しないということで、導入当時から推移しているところでございます。それにもかかわらず私的録画が行われている。こういう影響・損失があるということが言えるかと思えます。

また、動画投稿サイトやP2P等での無許諾送信も行われているわけです。例えば、動画投稿サイトの著名なYouTubeさんで、「DVDrip」という単語で検索すると9万ファイ

ル以上のものがヒットしてきます。これはDVDビデオをソースとしてリッピングしたファイルということを意味するものと思われます。

また、同じく動画投稿サイトでニコニコ動画さんがございます。ニコニコ動画さんは、私どもの会員会社の作品が無断でアップロードされた場合に削除を行って、今月はこれだけ削除しましたという御報告を毎月くださっております。2008年5月からそういうことをしていただいております、その数は累計で3万2000ファイルです。毎月毎月そうやって削除しているわけですが、先月（8月）も1000件弱のファイルを削除しなければならない。そういうぐらい削除しても削除しても、また投稿されるという状況にあるわけです。

4ページです。ビデオソフトの売上金額は、先ほど申し上げました私どもの調査でございます。下のほうが海賊版押収点数で、警察庁さんがお調べになった数字でございます。ビデオソフトの売り上げは、2005年から減少はしていますが、リッピングソフト等はそれ以前から出ているもので、この売り上げの減少がリッピングソフトに起因すると申し上げるつもりはございません。ただ、先ほど申し上げたようないろいろな形で本来複製できないものが複製されている。こういったことが被害だと考えております。

5ページは、技術的制限手段回避機器類の現状です。現在、各種リッピングソフト等が世間に出回っております。1つは、市販のDVDビデオ複製ソフトもございます。また、ネット上でリッピングソフトがアップロードされていて、それをダウンロードして利用するという形もございます。また、書籍や雑誌等にCSS等の著作権保護技術を回避する方法を解説し、それだけにとどまらず、しかもリッピングソフトなどをDVD-ROMとかCD-ROM等に収録し、それを雑誌や書籍に付録としてつけて販売する。こういったことも行われています。

こうしたリッピングソフトの性能ですが、CSSというのは、コンテンツを暗号化し、アナログ出力、デジタル出力、あるいはビットバイビットのコピーなどさまざまな方法でコピーできないようにしつつ、万が一コピーされた場合も、暗号化されていて使用できないようにしているものですが、まずその暗号を解除するという機能がございます。

また、ものによっては暗号を解除するだけでなく、アナログ出力信号に付加されてコピーを抑止する、マクロビジョンという技術がございしますが、そういったものもあわせて同時に除去する機能を持っているものもございます。

また、例えばパソコンでリッピングソフトを使って、パソコンのハードディスクにコピーする。その後DVD-R等へ書き込む。こういった機能もあわせ持っているようなソフト

トもごぞいます。

製造場所ですが、どこでつくられているかは定かに承知しているわけではありませんが、主として外国ではないかと思ひます。

機器類の流通経路ですが、サイトでの有償・無償の配付、あるいは書店・コンビニ・量販店等で、書籍や雑誌の付録として一緒につけて売られていると思ひます。

利用実態としては、先ほど申し上げましたように私的録画です。本来は複製できなくしているのですが、それでもできてしまう。さらに、それが海賊版として販売されたり、無許諾で配信されたりするということでごぞいます。

8 ページです。保護すべき技術的制限手段の定義規定の再整理でごぞいます。ネット配信も始まりつつあり、技術的制限手段の重要性が増していると考えています。また、DVDビデオから、昨今ブルーレイビデオ等も出てきております。ブルーレイビデオについてはAAC S という、総合的な複製防止手段が用いられているわけですが、基本的な仕組みはDVDに用いられているCSS と同じだろうと思ひますので、特に定義規定を変更する必要はないと考えております。

また、新たなビジネスモデルとしては、DVD M A G I C というビジネスモデルでごぞいます。これはDVDのコンテンツにロックをかけ、携帯電話でパスワードを取得する。そのパスワードをリモコンで入力すると、ロックが解除して視聴ができるという技術です。この場合は携帯電話でパスワードを取得する際に課金が可能であります。このようなものも出てきています。

次に 10 ページですが、規制対象機器等の拡大（「のみ」要件の緩和）でごぞいます。DVDビデオやブルーレイビデオに用いられている著作権保護技術は、まずコンテンツを暗号化してあります。暗号を意図せずに解除してしまうことは考えられないと思ひますので、「のみ」という要件は必要ないのではないかと。意図しなければ暗号は解除できないと思ひますので、意図しないのに外れてしまうことは考えにくいと思ひております。

また、アナログ出力については、フラグ方式の技術的制限手段をあわせて使っておるわけですが、これも周知の技術ということから考えて、「のみ」要件等がなくても、萎縮効果等はないのではないかとと思ひております。

それから、回避機器等の提供行為への刑事罰の導入です。11 ページに4つの根拠を挙げさせていただきますして、刑事罰は導入していただきたいと考えております。

1 つは、民事責任のみでは技術的制限手段回避機器等の提供行為抑止のインセンティブ

を欠くということがございます。例えば損害賠償ですが、リッピングソフトは1つではなく幾つもございます。また、リッピングソフトを提供する提供者もさまざまでございます。いろいろな雑誌等に添付されて、何度も提供されているわけです。

そうすると、どの提供行為によって損害が発生したのかは立証しづらいことがございます。雑誌などでリッピングする方法などを解説しているケースについて、おやめいただきたいということをお願いしたことはありますが、不競法で違法だということは御存じの上で、そういう記事をお書きになることも行われていまして、民事責任だけでは抑止効果を欠きます。

また、リッピングソフトというのは、そもそも無償で提供されているものですので、5条2項の推定規定を用いたとしても、無償のものは無償ということになって、損害額の算定が非常に難しいこととなります。こういったことから、ぜひ刑事罰を導入していただきたいと考えております。

それから、ユーザーの回避行為の規制でございます。ユーザー様の行為によってもたらされる結果が、一つ一つをとればそれほど大きな法益侵害ではなく、ビデオソフトメーカーの不利益も、個々の行為としては軽微ということが言えるかと思えます。しかしながら、回避機器等を使って実際に回避行為を行い、本来できない複製をして、その利益を享受しているのはリッピングされる方になるかと思えます。そういう点から考えまして、この回避行為は規制していただきたいと考えます。

それから、回避サービスの提供行為ですが、13ページに図で示しましたとお書きしていますが、回避サービスの提供行為というのは、一つ一つの回避行為を見れば、ビデオソフトメーカーの利益を害する程度はそれほど大きくはないけれども、多数の回避行為にかかわって大量の回避行為を惹き起こすことを考えますと、サービス提供行為についても規制していただきたいと考えております。

14ページですが、不競法による対応の必要性でございます。私どもの会員会社のビデオソフトメーカーは、著作権を有している場合もありますし、例えば外国のスタジオなどから、日本国内でビデオソフトを複製頒布するようなライセンスを得て、それでビデオソフトを複製頒布しているビジネスも行っていきます。こうした場合に、独占的ライセンスということであれば、著作権者ということになりませんので、物権的な権利である著作権を前提する差止請求を行うことが、かなり困難になるということがございます。

それから、著作権者等の意思に基づかない複製制御手段については、著作権法では規制

の対象となっております。ところが、平成 21 年の著作権分科会の報告書の中で、障害者の方々のための権利制限規定が新たに設けられました。音声ガイドをつけたり字幕をつけたりして複製し、それを障害者の方々に提供することについて著作権者の権利を制限するという立法が行われたわけでございます。

その際に、審議会の報告書の中で、もともと映像ビデオなどの場合には、技術的保護手段をつけて市場に出しているものですから、権利制限規定によって複製する場合も、そういう技術的保護手段を用いる等のことを考慮すべきだという報告があったわけでございます。そういうことを考えると、今後、著作権者の意思に基づかない形で技術的保護手段、技術的制限手段が用いられることがあり得るだろうと思われま。

また、ビデオソフトを複製する市販ソフトの中で、複製できないはずのDVDがコピーできるのですが、それが外に流れないように技術的制限手段を用いてコピーする。そのようなソフトもあったかと思ひます。

いずれにしても、著作権者の意思に基づかない技術的制限手段もあり得るわけですが、それを回避されることによって被害を受けるのは著作権者等だということを考えると、不競法でも規制をお願いしたいと考えております。

それから、暗号化技術回避については、現行著作権法では規制の対象になっていないこともありますので、ぜひ不競法で対処をお願いしたいと思っております。

水際の差止導入については、海外でそういったソフトウェアが販売されて、それが輸入されることもございますので、ぜひ規制をお願いしたいと考えております。

以上でございます。

○土肥委員長　ありがとうございました。

それでは、最後に、亀井委員から御説明をお願いします。

○亀井委員　それでは、資料9に基づきまして、J E I T Aとしての意見を申し上げたいと思ひます。

まず1番、規律強化の必要性・喫緊性についてでございます。今御説明のありましたマジコン等の販売、及びCSSを無力化するプログラムの流布により被害が生じているとおっしゃっていることはよく理解しております。それ以外に、AAC S、これはブルーレイディスクに用いる技術ですが、そういったコントロール技術の回避プログラムが存在することを認識しております。

これらのうち、AAC S等はコピーコントロール回避技術だと理解しておりますので、現

行の著作権法・不正競争防止法の規律対象でもあるだろうと思っております。

それから、今御説明のありましたCSSについても、実質的にコピーコントロールとして機能しているものでありますし、その回避機器については、プログラムについては現行不正競争防止法の規律、これは10号の規律も当てはまる、アクセスとして規律も当てはまるのではないかと思いますし、コピーコントロールだと解釈すれば、現行著作権法によっても規律されるのではないかと思います。

違法ゲームソフトに関しては、確かにゲームソフトの公衆送信権侵害であるとか、違法コピーが行われていて、それ自体がそもそもの問題としてあるということ。それから、マジコンの販売によって現行不正競争防止法の適用裁判例、差止の事件で判決が出ているということ。それから、最近改正された著作権法30条によっても、個人の行為に一定の規制が効くのではないかと思いますので、現状の不正競争防止法を改正して、特に民事上の救済を拡大することについては、若干疑問を持っております。とりわけ個人によるマジコンの使用行為について、さらに規律をつけ加えることの妥当性は全くないのではないかと思います。

一方、現行法で差止請求が認められるとはいえ、業者が多数おまして、駆逐に非常に困難があることは非常に理解できます。したがって、刑事罰の導入については検討する余地があるのではないかと考えております。

将来のことがいろいろ出てきますが、確かにアクセスコントロール技術を用いて情報財の取引を行う例は今後もふえていくだろうと思われます。ただ、現行法の規制で対応できない被害が生じているかという点、現時点で見当たらないのではないかと思いますので、規律の拡大には反対です。

もちろん、悪いやからを放置する意味ではございませんで、これは現行法の規律が、著作物に限らず情報財全般に及ぶことにかんがみると、技術的囲い込みにつながるような規律の拡大は慎重に検討されるべきではないかと思うところでございます。

平成11年の現行法の立法時にも、その点を配慮されたという理解をしております。その後の国際的な制度の動きを見ても、アメリカでは、御承知のように著作権法の中にアクセスコントロール回避に係る規律を置かれましたが、複数の控訴裁判所が、著作権侵害を抑止するために用いるアクセスコントロール技術に対しての法適用に限定されるという解釈を示しています。ヨーロッパにおいても、いわゆる著作権ディレクティブがその後成立していますが、アクセスコントロール技術の位置づけは、対象となる技術的保護手

段の要件の要素として置かれているに過ぎないと思われま

それから、昨年改訂されたヨーロッパのコンピュータプログラムディレクティブにおいては、コピーコントロール技術を回避する機器の頒布規制のみが置かれていると解釈しております。こういう状況のもとで、我が国だけが突出して、情報財全般についてアクセスコントロール回避に係る規律を強化すべきではないのではないかと考えております。

特定の被害を前提に法改正を検討した結果として、余りに一般的な規制に拡大してしまうことは避けるべきであろうと思

2番目、定義規定の再整理でございます。デジタル・コンテンツの流通が多様化していて、技術的制限手段も進展を遂げていることも事実でございます。ただ、いずれも現行の定義の範疇に属していると考えられますので、特段に定義規定の再整理の必要を今は認識しておりません。

それから3番目、要件の緩和等の具体的な論点でございます。まず「のみ」要件の緩和についてです。不競法の法的措置については、「機器メーカーの事業活動を過度に抑制することを避ける」、先ほどもそういう御紹介もございましたが、これは立法当時から変わらぬ、この措置の採る大原則であると期待しております。したがって、今後の検討においてもこの原則がそのまま採用されることを切に望んでおります。

マジコンについて、判決があるという御紹介がありました。それから、CATVのスクランブル回避機能を有するテレビチューナーについても、裁判例ではいずれも「のみ」要件を満たすものとして判断されていると思

ただ、現行法において、他のプログラムと組み合わせられた場合、あるいは組み込んだ装置にも規制が及ぶというふうに括弧書きで規定されていますが、実はこのことが我々機器メーカーにおいては、対象となる機器の範囲についての法解釈の困難さを引き起こしているという事実がございます。

保護される手段がアクセスコントロールだけではなくて、コピーコントロールも対象となる。現在の法律の立て方が、ここを区別しておりませんので、「のみ」要件を拡大するこ

とになると非常な影響範囲が大きいということがございます。「のみ」要件を、例えば「専ら」要件に変更するというのが、先ほど知財推進事務局からも御説明があったと思いますが、このような現行法でさえ対象機器の該当性には少し不明確な点がありますので、「専ら」とすることによって法的不安定性がますます増大してしまうのではないかと懸念される所です。

さらには「主として」といった要件になりますと、規制範囲の外延が全く不明になりますし、機器メーカーの事業活動、我々の事業活動への萎縮効果は確実にあるだろうと思っております。御承知のとおり、機器は汎用化が進んでおりますので、複合的機能を搭載するのが一般的でありますので、「主として」に変更することによって、過度に広範な規制となってしまうことを懸念しております。

それから、主観的要件を組み合わせることも御提案されております。そもそも現行法の対象機器の不明確性に対して、主観的要件を加えることで、規制の対象をより明確にできるのではないかという点で期待が持てる所であります。

ただ、「特許法のように」という言葉がありますので、よくよく特許法もながめてみますと、類比して考えますと、「回避に用いられることを知りながら」といった要件も考えられる所ではありますが、このような「回避」自体が客観的要件を構成するものであることから考えますと、仮にこんな要件がついたとしても、余り意味はないのではないかと思うわけです。

特許法は「発明の実施」という、行為自体が法に抵触する行為だということであまりよくかと思いますが、同様に考えた場合には、何に対する認識があると規制に足りるのかということについて、十分に検討しなくてはいけないと思います。下の注6につけましたが、多分マジコンの被害の不当性は、著作権を侵害する行為で配信されているゲームソフトが用いられているところが、不当性の理由なのだろうと思うわけです。そういったところを少し議論していただく必要があるのではないかと思う次第です。

それから、脚注1でアメリカのDMCAの適用事例を引用しておりますが、この事案は、原告のガレージ・オープナーと相互運用性のある、オープナーをつかった被告が回避行為、回避機器をつかったとして争われましたけれども、DMCA上は違反なしということになりましたが、仮に日本で同様の事案が起きた場合、つまり相互運用性のある機能を含む組み込み機器などを争われた場合に、ひょっとすると現行不正競争防止法上で規制されてしまうのではないかという懸念もございます。主観的要件の検討に当たりまして、相互運用

性のある機器・プログラムの販売に対して、現行法の規制が及び得ることに留意をさせていただきたいと思います。

それから、要件として、「知りながら」という先ほどのようなレベルではちょっと足りないのではないかと思います。積極的に何かそういう不当な行為として、誘引するというレベルの行為を主観的な要件としていただくことを検討いただけないかと思う次第です。

また、いわゆる「無反応機器」という問題がございます。現行法が「無反応機器」に及ばないという配慮は、「のみ」要件によって実現されていると説明されております。仮に要件を拡大すると、「無反応機器」が規制されてしまわないだろうかという懸念がございますので、留意いただきたいと思います。

次に、刑事罰の導入でございます。刑事罰については、私どもの感覚で言うと、対象となる機器の要件はより厳格であるべきだろうと思います。現行法の規制の対象となる「のみ機器（組み込み装置、組み合わせプログラムを含む）」という状況であると、この状態でさえ対象は少しあいまいではないかと思われる次第です。

個人ユーザーの回避行為の規制についてでございます。機器等の行為者は、多分個人には限定されないと思いますが、みずからのために行う回避行為に規制を及ぼしめることは、情報財へのアクセスをかなり抑制的にするだろうと思いますので、基本的に慎重であるべきではないかと思っております。

それから、製造行為、回避サービス提供行為の規制についてでございます。現行法の規制に加えて、製造行為を規制することの必要性について疑問がございます。被害実態としても、国内でつくられているというお話は今ではなかったかと理解しております。機器を製造すること自体が、公正競争秩序を害することになるのか、十分に御検討いただきたいと思います。

それから、現行法においては、相互運用性確保のためのリバースエンジニアリングの過程で仮に回避が必要となった場合については、回避装置の製造行為を規制しないことによって、回避を可能ならしめていると理解しています。仮に製造行為を規制する場合には、適切な適用除外なのか何なのかわかりませんが、配慮をお願いしたいと思うところがございます。

また、情報財の適切な利用者、例えばお金を払って持っている方も当然いるわけでして、そういう方に対して、情報財を復元する、保存する、あるいは記録する機器や媒体の保守・修理という目的で、技術的手段を回避して差し上げざるを得ない場合があります。そういった正当なサービスのニーズがあることにも留意いただきたいと思います。思う次第です。

⑤著作権法による対応と不競法による対応についてでございます。著作権法において、その著作物へのアクセスのところに踏み込むことは、著作権法の有する法政策に一致しないと考えられ、これは適当ではないだろうと思っております。アクセスコントロールに使われる技術を用いたとしても、著作物を対象とする、支分権に係る技術というもの、いわゆるコピーをコントロールするために使うものが著作権法で規律されることに違和感はありません。

一方で、アクセスコントロール技術は、著作物に限らず情報財一般の取引に深くかかわることから、不競法でその規律を扱うことは適当であると思っておりますが、上に述べましたとおり、情報の囲い込みにつながりかねないので、規律の範囲は、公正競争を阻害している特定の場合にどう限定するかというところがポイントになってくるだろうと思っております。仮にその規律を限定できないのであれば、これはサイドエフェクトが大き過ぎるのではないかと思います。

技術的保護の対象が著作物である場合には、著作権法で保護されている、権利と利用のバランス、権利制限規定との配慮が可能であると思われませんが、この点、先ほど御紹介のありました知的財産戦略本部専門調査会の報告書の中でも、アクセスコントロール技術の回避規制に関して、ここに引用しましたように、正当な著作物の利用を阻害しないよう配慮すべきだということで、幾つかの目的が挙げられております。

こういった著作物が対象である場合はもちろんであります。正当な情報の利用を阻害しないような適用除外について、現行のものだけで十分であるかについてもあわせて検討いただけないかと思う次第です。

最後に、水際の規制についてでございます。マジコンが今輸入されていますので、水際規制の導入はやはり有効だろうと思っております。刑事罰の導入に係る規制によって、その対象を明確にできるということであれば、その規制に応じて、あわせて水際規制を導入することに私どもとしては違和感を持っておりません。ただ、先ほど言いましたように、現行の要件が広いと思っておりますので、そのままいいかということについてはちょっと異論があるところでございます。

以上です。

○土肥委員長　ありがとうございました。

中川委員、長谷川委員、酒井委員、亀井委員、大変ありがとうございました。

冒頭、事務局から説明しました本小委員会の設置の趣旨及び検討事項も含めて、皆様の

御意見をいただきたいと思います。質問がございました場合もお出ししていただいて結構ですので、御遠慮なくお願いいたします。

どうぞ、野坂委員。

○野坂委員　大変丁寧な説明、ありがとうございました。意見というか質問というか、冒頭私から話をさせていただきます。

ソフトコンテンツは、日本の成長産業の大きな柱であって、この成長をばねに日本がさらに新たな産業を育てていくという大きな目的があるわけです。そういう観点から言うと、このコンテンツ産業の成長を阻害しかねないような、先ほどずっと説明がございましたような障害は取り除かなければいけないのだと私は考えます。そういう意味で、アクセスコントロールを回避するような状況、このことに対する規制の強化は当然厳しくやらなければいけないと私は考えます。

ただ、考える上で、今業界の方から説明があった中で、また実態がよくわからないという印象を持ったことがあります。マジコンについては主として中国、カスタムファームウェアについてはいずれか定かではないとか、映像についても主として海外という説明がありました。実際に把握が難しいのかもしれませんが、どこのメーカー、どこの国の業者がこういったものをつくって日本に持ち込んでいるのか、その辺をもう少し詳細に認識した上で、どういう規制が必要なのかということを考えることがより明確になるのではないかと思います。ですから、これは事務局にお願いですが、もう少し実態を次回でも結構ですので、教えていただければと思います。

もう1点は、冒頭の事務局の説明で、フランスとか韓国の水際作戦が大変効果があったという説明がありましたが、それは日本としてもぜひ参考にして、どういうことで水際作戦をとればそういうものが入って来ないようにできるのか。これは諸外国の例をぜひ取り入れるべきだと思います。

また、刑事罰については、業界の方も賛成の意見があったかと思いますが、刑事罰もどれぐらいの刑事罰がいいのかという、抑止力をもたらす刑事罰がどの水準かというのはなかなか線引きが難しいわけです。その点については私もお話を伺っていますと、ある程度の刑事罰導入は必要かなと思います。どの程度がいいのかというのは今後の議論で、皆さんと意見交換しながら考えていきたいと思っています。

以上です。

○土肥委員長　ありがとうございました。

もし事務局から今あれば、お願いします。

○中原知的財産政策室長 資料4に基づいて御説明したときに、野坂委員の御指摘の2番目の点ですが、水際の規制の在り方等についても、当然ながら刑事罰の導入化とともに一緒に御議論を賜りたいと思っています。

それから、3つ目の量刑については、これももちろん刑事罰を仮に何らかの形で導入することになる場合には、コンテンツの保護と、それが過度に萎縮効果を与えることはないかということを考えながら、妥当な線を検討していくことになるのではないかと考えております。

それから、1つ目の海外で製造しているかどうかという実態についてですが、これは中川委員、酒井委員、どこまでお話いただけますか。

○中川委員 ACCSの中川でございます。先ほど申し上げたとおり、マジコンに関しては中国が主だろうということはわかっていますが、どういう形で輸入されているかは、現行法では民事上の規制の対象になっておりませんから、そういったところからとることは難しいということが1つ。それから、実際に販売店の方が、どちらかという私たち対立する位置にございますので、どこから仕入れていますかということの調査は、現時点ではできておりません。

もう1つ、カスタムファームウェア等のプログラムに関しては、日本国内でやられているかどうかも含めてですが、どこで最終的にそれが発表されて流されているかということについては、全世界でハードウェアが販売されている関係上、現時点ではわからないというのが実情でございます。

○土肥委員長 ありがとうございます。

よろしゅうございますか。こういうものも机の上にあろうと思いますので、御参考にしていただければいろいろ興味深いことが出てまいりますので、ごらんいただければと思います。

ほかにごございますか。きょうは1回目ですので、特に技術的なこと、実態的なことをぜひお出しいただければと思います。

永田委員どうぞ。

○永田委員 著作権のほうと不競法とのすみ分けというか、どういうふうに役割分担するかという議論は当然ここでされておりますが、文化庁さんの審議会のほうでも同様のテーマを扱っているということを知っておりまして、こちらの会合とそちらの会合の役割分

担とか整合性はどんな感じで動いているのか、確認できますでしょうか。

○土肥委員長　　お願いします。

○中原知的財産政策室長　　知財事務局の知財推進計画 2010 において課題をちょうだいしまして、当然、当時の議論から予想されたことでありますが、著作権法、不正競争防止法にそれぞれの取っかかりがあります。これをコンテンツの保護と技術開発に与える萎縮効果を総合的に勘案しながら、どういう制度設計をしていくことが妥当かということで、政府全体として、何らか統一したものを考えていくことは当然のことであろうと考えております。

　　したがいまして、本日、小委員会においても、文化庁からも著作権課長に御臨席を賜っており、それから文化庁の審議会においても、私も出席しております。そして土肥委員長におかれても、当小委員会をおまとめいただくと同時に、文化庁のほうでも議論を取りまとめいただいているような状況でございます。こうした中で 議論を構築していければと考えております。

○土肥委員長　　永山著作権課課長、よろしいですか。

　　永田委員、よろしゅうございますか。

　　ほかにかがでございませうか。小塚委員、どうですか。

○小塚委員　　それでは御指名ですのであれですが、この問題は非常に難しい問題だと私は思っております、抽象的な言い方をすれば、慎重な検討が必要であると思っております。今現在存在する製品、コンテンツに視点を置いてものを考えると、いろいろなところでいわゆる海賊版とか違法ソフトとかその技術回避というものがあると、非常に困る、産業としても大打撃であるという御主張は非常によくわかるところで、きょうも丁寧に御説明をいただいて、それはそれとして大変深刻な問題であることは疑いありません。

　　ただ、同時にコンテンツ、あるいは一般に情報財というか、これは将来にわたって、しかも継続的に生み出していかなければいけないものであるわけです。そういう中では、既存のもの規制が及んでいるということは将来の活動を縛ることになり、しかも将来の創造性というのは今現在の時点では、どういう形で発展するかわからないものですから、それについて非常に固い規制を入れてしまうと、将来の自由な道がふさがれることになる危険は十分にあると思います。

　　そういう意味で、これも非常に抽象的な言い方をしますと、常に規制の仕上がりというのは、ちょっと控え目かなというぐらいであるべきだろうと私は考えております。一般論

としては、そういうたてつけの問題ということでもあります。

具体的な問題は、多分次回以降により詳しく出てくると思いますが、きょうのお話でよくわかったところは、現在こういうことで困っていますというお話があって、そこは非常によくわかりました。きょうのお話でもうちよつと考えてみたいと思ったところは、提案されている大項目で4つあるわけですが、これをやればその点がどれだけ改善されるか。

1つだけ気がついたことを言いますと、名前を変えて違法業者がころころと逃げていくので、なかなか捕捉できない。これは確かに大きな問題であると思いますが、恐らくそれは「のみ」要件を変えたり、場合によっては刑事罰の導入強化をしても、多分違法業者が名前を変えるということは変わっていかないんです。ということですので、これをやればどれだけ効果があるかという観点を加えて、今後その結論をとっていく。一般的に言えばそういうことになるであろうと思います。

きょうのところは、そういうことで意見を申し上げておきます。

○土肥委員長　ありがとうございました。

ほかにいかがでしょうか。私は法制小委で詳しくお話を伺った経緯もあって、そのとき非常にためになったものですから、今子委員いかがですか、お話をお聞きになっておられて。

○今子委員　まずコンテンツの著作権侵害によって大きな被害が生じていることは非常に理解できまして、大変問題であると認識しております。コンテンツの経済価値を損なうような行為は何らかの対策が必要であろうと考えております。しかしながら、現行法の規制を見直す必要が本当にあるのかどうか。現行法の規制の範囲を慎重に確認していく必要があるのではないかと考えております。規制を強化することによって、例えば企業活動、研究開発、技術開発に対する影響や一般の利用者の方々に与える影響もありますので、そういったことも踏まえつつ、現行制度の実効性の検証を踏まえて、それからどういう措置をとるべきなのかを検討すべきかと考えております。

○土肥委員長　ありがとうございます。

それでは、午前中に御一緒しておったのですけれども、奥邨委員いかがですか。

○奥邨委員　奥邨でございます。私は文化庁のほうでも本件勉強させて頂いているのですが、そちらの会議も通じて、被害の実態がたくさんあることは十分理解しており、そういう意味では何らかの対策が必要であろうということも理解しております。

ただ、一方で、小塚先生からお話があったところとも少し関係しますが、先ほどご説明

で挙げておられることと実際の対象とが整合しているかどうか、もう少し詰めて伺いたいなど思った点が幾つかございます。1例だけですが、酒井様の挙げられた中に、海外のサイトに置かれたリッピングソフトを差し止めるのは困難なので刑事罰が必要というお話があったかと思えます。ただ刑事罰を導入したとしても海外のサイトに直接刑事罰が適用できるわけではないかと思えますので、その辺はどういう形で何がどう影響して、皆様のお困りの部分にとってプラスになるのだろうかということです。

それからもう1つ、ご紹介のあったように、事業者さんの中には、マジコン等を販売するなどそれに寄りかかって非常に悪い形で不当な形でもうけておられる方が一方におられるわけです。しかし、別の一方では、また健全にやっておられる方もおられるので、そういうまじめにやっておられる方に、いかに悪影響を少なくするかということは非常に重要なところだと思います。むしろこういうのは、悪いことをやる方は名前を変える等々、いろいろな悪いことをやります。それだけに、コンテンツ産業において、ソフトだけではなくてハードもプラットフォームもいろいろ含めて、まじめにやっている方が、ばかを見ないような工夫をするのは必要かと思えます。

最後に、今日のご説明でも、個別具体のものが出ておりますので、どうしてもそれに注目が行くのですが、一方でこういう技術というのは、技術自体も進みますし、その回避行為自体も進んでいくものです。したがって、今この時点の話だけではなくて、将来的な技術の動向であるとか、回避行為の動向であるとかも少し幅広に見ないといけないように思います。ことし改正したけれども、また来年もということでもいけないでしょうし、その辺のバランスは必要ではないでしょうか。

たくさんの情報をいただきましたので、感想めいたことになり恐縮ですが、一言申し上げさせていただきました。

○土肥委員長　ありがとうございました。

川島さん、本日のお話を伺っておられて、川島委員の場合はちょうど中立的な立場になるのではないかと思います、いかがでしょうか。

○川島委員　この種の見直しを検討する必要があると考えています。技術的なことは別にして、いかにその実効性を上げていくのかという場合には、ルールと取り締まる方法をセットで強化していくことが重要ではないかと思いました。

例えとして適切ではないかもしれませんが、労働関係の法律も、法律の規制を厳しくしていくことと、実際にそれに外れた行為をどのように取り締まっていくのかということの

両方を考えないと効果が上がらないと思います。そうした視点からも、今回の議論に参画したいと思っています。

○土肥委員長　ありがとうございました。

河野委員、いかがでしょうか。ちょうどコンテンツも機器も両方お扱いになっているかと思いますが。

○河野委員　ソニーの河野でございます。皆様の御指摘されていることと重複になりますが、冒頭お話がありましたように、保護と利用のバランスをどうとっていくかという観点で考えること、それから課題に対して対策と効果がどうなのかということ、また、対策で得られる効果に対して、まじめにやっている人、普通に生活しておられるユーザーさんが被る悪影響とのバランスがどうか、そのあたりが多分難しい議論になってくるのだろうと思います。

私も感想めいたことで恐縮ですけれども、以上です。

○土肥委員長　ありがとうございました。

平嶋委員、本日の意見、プレゼンテーションをお聞きになっておられて、今後我々がどのように検討していくべきか、御高見があればお願いできればと思います。

○平嶋委員　4点ということで事務局から挙げていただいたところで、最初の2つの点は割合テクニカルと申しますか、法技術的な問題かなと考えております。いわゆる知的財産法レベルでどう対応するかという問題であると。それから刑事罰の導入についても、量刑の問題も含めて、どれぐらいにすれば一番実行性があるのかということです。

しかも、各団体の方からお話を伺いましたように、最初の2点目の事項については、導入すること自体について本質的に反対という御意見というのはそれほどないのかなという印象を持ちました。もちろん具体的に内容をどうするかというところでご議論はあるということは理解していますが、それに対して、3つ目4つ目の事項、個人ユーザーへの適用の問題と、いわゆるサービス提供行為であるとか機器の製造行為をどうするのか、この辺になると様々な領域に相当影響が出てくるところかと思いますが、そこは相当慎重に考えることを要する、先ほども御議論がありましたように、非常に重要な問題であります。

それから、これらの問題については、そもそも不正競争防止法の体系を見直すだけで対応できる話なのかという点もあるかと思いますが。とりわけ個人ユーザーへの対応については、各団体の方から規制は必要ということで御指摘いただいて、まさにそれはなるほど一理あるなどは理解したわけです。しかしながら、具体的にどういうレベルの規制なのか、

刑事罰までは要らないという御意見もありますが、刑事罰まで入れることになるとう非常に大きな話になります。それから、民事法レベルの差止のような形の規制で足りるのか、それとも損害賠償のレベルで救済であれば、これは法改正の話まで行かなくても、「ただ見」というのか、本来対価を払って見るべきものをただで見ているという話に近いわけですから、これは必ずしも現段階であっても民事法上、違法でも何でもないと断定できない場合もあるのではないかと思いますので、そうすると現行の民事法における規制レベルでもある程度は対処しうる部分もあるのではないかという気もしまして、その辺を具体的にどういう形で法的に整理するかということで、非常に難しい問題かと思っております。

とりわけ、本日提示された論点のうち、3点、4点あたりをどうするかということが非常に重要な問題ではないか、もちろん1点目、2点目も法技術的に大きな問題だと思いますが、今のところそういうふう考えている次第であります。

○土肥委員長　ありがとうございます。

会員企業にさまざまな企業をお持ちだろうと思いますが、吉村委員いかがでしょうか。

○吉村委員　御指摘のとおり、いろいろな業種の方々に入っているから、これからいろいろ考えていかなければいけない問題があると思います。実際にどういうことが起こっているのかということで、大変な状況なのだということがよく理解できて、非常に勉強になりました。ありがとうございます。

大変なのだということにはわかったのですが、どなたかもおっしゃっていたとおり、それと今変えようとしているものとの整合性が本当にぴったりあるのかということについては、これからもう少し考えてさせていただきたいと思っております。論理の整合性はちゃんとしているのかという話、それをやれば本当に悩みが解決するのかどうなのかというあたりは、もう少し見る必要があるのではないかと。もしかしたら、やり過ぎたところまで行かないかということも見ながら考えていくのだろうという気がしています。

もう1つは、冒頭のお話もあったのかもしれませんが、この種の産業を今後どうやって育成していくのか、どうやって大きくしていくのかという産業政策的な視点も必要だろうなという気がしているのと、あとはやはり技術ですね。今の技術でどうかというのは当然ありますが、先は見えないにしても、多少ちょっと先ぐらいまでは見越した上で、今の段階でのバランスをどういうふう考えるかという視点も要るのではないかと思います。基本的には若干、慎重めぐらいでやっていくということではないかという感じがしています。

あと単に1回目なので、1つ教えていただきたいのは、最初に事務局の方の御説明の中

でACTAの話が出ておりました。ACTAでどういうことを目指そうとされておられて、それが今回の議論とどういう関係になっているのかという話。それから、中国という特定の国名も出てきておりますが、基本的にはACTAというのは中国が視野にまだ入っていないと理解しておりますが、その辺の今後の段取りも含めて、もし情報提供いただけることがあれば教えていただきたいと思っております。よろしく申し上げます。

○土肥委員長　　ありがとうございました。

ここで今検討しておるような検討内容については、既に米国にしても、欧州にしても、やっていることです。むしろ日本は遅れているというか、規制は割合小さい規制で終わっておったわけです。こういう技術的制限手段とか、技術的保護手段に関しては。そういうことから言うと、従来、欧米で日本の企業がどういう影響を受けているのかということですね。そこで日本が、例えばメーカーさんがどういう影響を受けているのか、いないのか。外国には非常に制約があって企業活動が難しくなっているのかどうか。そういう実態があれば当然慎重になる必要があろうかと思いますが、そこで既に相当程度おやりになっていて企業活動が困難ではない、ということもございましょう。経団連の場合ですとその辺は簡単に把握できるでしょうから、場合によってはそういうことも御報告いただくとありがたいと思っております。

それから、ACTAはきょうまでまだ出てきておりませんので、できればきょうじゅうにまとめたいと思っております。固まった場合には、こういうところでも御紹介できると思っております。

時間が大体当初予定しておりました2時間ぐらいが経過しておりますので、事務局から何かございますか。

○中原知的財産政策室長　　最後に、第2回については、10月19日火曜日の10時からを予定しております。第3回以降のスケジュールについては、また今後、調整の上、御連絡させていただきますので、よろしく申し上げます。

○土肥委員長　　ありがとうございました。

それでは、次回の小委員会については、事務局の説明のとおり、10月19日火曜日の10時からとさせていただきます。御予定を調整いただいて、ぜひとも御参加いただければと存じます。

本日は、以上をもちまして、産業構造審議会知的財産政策部会技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会の第1回会合を閉会させていただきます。本日は御審議に御

協力いただきまして、まことにありがとうございました。

—了—

問い合わせ先：

経済産業省経済産業政策局知的財産政策室

電話　：０３－３５０１－３７５２

FAX：０３－３５０１－３５８０