

産業構造審議会知的財産分科会 第4回不正競争防止小委員会議事録

○諸永室長　それでは、定刻となりましたので、ただいまより、産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会の第4回会合を開催いたします。

ご多忙の中、早朝よりお集まりいただきまして、ありがとうございます。

本日は、相澤委員、池村委員、春田委員、久貝委員、末吉委員がご欠席でございます。そして、野口委員は、電車の関係で遅れるとご連絡をいただいております。

オブザーバーとしましては、個人情報保護委員会、知的財産戦略推進事務局、警察庁、法務省、文化庁にご出席いただいております。

また、本日のゲストとして、任天堂の西浦様にプレゼンテーションをお願いしています。よろしく願いいたします。

それでは、座長、議事進行のほうをよろしく願いいたします。

○岡村委員長　おはようございます。それでは、審議に先立ちまして、事務局から本日の配付資料についてご確認をお願いいたします。

○諸永室長　ありがとうございます。

本日も、ペーパーレスで行いたいと思います。

西浦様からのプレゼンテーションなどはこの場限りということで、投影のみとさせていただきます。

また、技術的制限手段に関するニーズ把握のためのアンケート調査、ヒアリング調査も机上のほうに、委員の方々のみ配付しております。終わりましたら回収させていただきますので、テーブルに置いてご退場下さい。

そして、本日、委員の方々より、意見書の形やプレゼンテーションの際に使う参考資料として資料のご提出がございました。参考資料1、2、3として、本日、投影のみにさせていただきますけれども、後日、座長のご確認をいただいた上でホームページにアップしたいと思いますので、傍聴の方々には画面をご覧くださいつつ、この会が終わりました後、ホームページからご確認いただければと思います。

以上でございます。

○岡村委員長　ありがとうございました。

それでは、早速、議題に入らせていただきます。今回は「技術的な制限手段による保護について」、事務局からご説明をいただきます。

○諸永室長　ありがとうございます。

それでは、資料3-1に基づいて説明させていただきます。本日は、技術的な制限手段の保護ということでございますので、第1回から前回の第3回までやってきましたデータの利活用に向けての不正な取得をどうしていくのか、不正な使用の提供をどうしていくのか、こういった議論に関しましてはまた次回以降として、今回は、当初から想定しておりました技術的制限手段に関する論点をご議論いただきたいと思いますと思っております。

まず、資料の2ページをご覧ください。本日、論点として4つご用意しております。もともと技術的制限手段、つまり暗号や信号方式に対して、現行では保護対象として、映像とコンテンツに対しての視聴、記録を制限しているようなもの、それとプログラムの実行や記録を制限しているものを保護対象としておりますが、もともと電子的なデータといった、電子計算機で処理するために入力するものに対しての処理の制限であるとか記録の制限しているものにプロテクトがかけられているものが増えてきておりますので、こちらを解くような機械などを対象に加えていってはどうかといったご議論をいただくのが論点1でございます。

そして、論点2が、現行の制限手段の中で、アクティベーション方式といったものが読めていることの明確化でございます。

そして、論点3が、今まで技術的制限手段を無効化する機械の譲渡を規制対象としていましたけれども、それに加えて、例えば改造をするサービスであったり、改造を代行するような、改造装置を使ってその役務を提供するような無効化サービスを提供するようなものの追加でございます。

そして、論点4としては、無効化に直結するような情報提供を行うような行為を規制対象として加えてはどうかといったところになります。

順にご説明いたします。3ページ目をご覧ください。まず1つ目の論点でございます。こちらは保護対象としての追加といたしまして、従来あった映像、文字、図形データ、音データの視聴の制限、そしてプログラムの実行といったところ、資料でいえば緑の線をかけている部分が従来の保護対象でございましたけれども、例えば映像、音に関して、これをAIで学習させる目的で保護しているものも、技術的には視聴制限と全く同じであっても、その使用目的が異なることから保護対象となっていない部分もございました。こうした

データやコンテンツに関して施されているものを電子計算機で処理するために入力する、この実行自体はそのプログラム自身が動くものですが、プログラムというよりも、そこに入れるデータ、入力に関して、暗号や信号で保護しているものを対象としていこうと思っています。

3ページの下に<該当例>と書かせていただきましたけれども、念頭に置いているものが、AIで学習するためのデータやアプリケーションで読み込むデータなどでございます。こちらは後ほど任天堂さんからも、ゲームのセーブデータに関するご提案をいただくところになっております。また、大きなところでいきますと、自動走行用の3Dの地図というのを書かせていただいています。カーナビの地図は、運転手、ドライバー、人間が見るものでございますけれども、自動走行用の地図、これは今、政府も一体となり一生懸命集めているところでございますが、車のみが処理していくものでありで、通常は人間が見るものではないものでございますので、人間の目で触れるものではない部分に関して、管理意志があるものについては対象として加えてはどうかといったところが論点1になります。

続きまして、6ページ目、論点2をご覧ください。こちらは、冒頭申し上げました暗号方式、信号方式というような技術的な制限とあって、プロテクトがかけられた技術の部分でございます。これは12月から営業秘密小委でも行ってきた議論ですけれども、この暗号方式や信号方式が施されている機器の提供、コンテンツやプログラムの提供のタイミングと、それに対する信号のタイミングが時間的にずれているものに関して読めているのかというところに関して誤解が生じているということで、この<検討の視点>の上から2つ目に書かせていただきました。例えば警察で捜査等を行う中で、条文上、「ともに」と書かれているため、コンテンツと暗号や信号との制限は「ともに」の条文の箇所での解釈の疑義が生じているといったところを、前回、営業秘密小委員会のご報告いただきました。

こちらは、例えば警察、検察の解釈によって、起訴されたケースとされないケースというのが、括弧の中で平成26年9月から平成29年3月までの間に、例えば10件中6件が検察で立件まで至らなかったという報告をいただきましたので、我々としては、条文の解釈としては、まさにこのアクティベーション方式のような、後から課金を払って、その課金によって後から解除していくようなものも当然暗号や信号とタイミングとしては一体だと思っていますので、この解釈の明確化として、条文上の「ともに」を外していくことによって、アクティベーション方式が読めるようにすることを提案させていただきたいと思っています。

そして、この半年間ぐらい、その他のもの、技術的制限手段に加えていく対象でございますかといったところのアンケートなどらせていただいたり、そして逆に、ここを「ともに」という言葉を外すことによって、何か不都合が生ずることはございますかとして産業界の方々と意見交換してまいりましたけれども、特に思い当たるところはないということでございましたので、今回、このアクティベーション方式が読めるようにというところの改正のご提案をさせていただき次第でございます。

そして、論点3、9ページ目でございます。こちらは、技術的制限手段の装置やプログラムの提供を制限するものに加えて、無効化するサービスの提供を規制対象に加えてはどうかというところでございます。サービスといっても何でもかんでもといったものではございません。

例えば①、②と書かせていただきました、無効化装置を使える環境を提供するサービスを一つの類型とさせていただきます。これは機械の譲渡が、ユーザーの手元にその不正な機械が届くところを規制対象としているのと同じぐらい、不正な改造を行う。1つ目のところは、ユーザーがもっている装置を送ってもらって、改造して戻すといったのが①の改造サービスといったものでございます。

そして訪問型と書かせていただいているのは、例えば自宅や工場やオフィスにお伺いして、改造を行なうものや、そして逆に増えているところがオンラインやインターネットでリモートアクセスによってプログラムを変更していくようなサービスが、ネット上でもこんなサービスしますよとうたっているものが増えているということで、訪問型よりリモートアクセスという形で、その機械自身を改造を施していく。こんなサービスはやはり機械の譲渡と同等の行為だとみなして、規制対象に加えていこうという原案でございます。

そして、その下は、機械を使ってというものでございます。③の店舗型サービスというところは、例えば不正B-CASカードを使って、見られないコンテンツを見られるようにする、そのようなところの店舗としての営業であったり、そして、その下の無効化代行サービスというのは、不正な機械、装置を使ってプロテクトを外してあげて、ユーザーにその外したコンテンツやプログラム、そして今回のデータを提供していくような、ユーザーに代わってそのプロテクトを外すことをその機械を使ってやるという提案させていただくのが③と④でございます。

そして、10ページ目をご覧ください。こちらは、もう一つ、サービスを加えるに当たるといった視点でございますけれども、機械の譲渡に関しましても適用除外を設けており

ます。これは正当な目的であったり、試験・研究の目的というところを外して、適用除外という形で除いていこうと思っています。

そして、この試験・研究の目的は、委員の方々と事前の意見交換の中でもいただいたのですけれども、これは例えば大学というところだけではなくて、産業界、企業において行うような研究も当然適用除外になるという解釈だと今までも運用してきております。

そして、正当な目的といったところで、事例として装置の修理等と書いていますけれども、やはりメンテナンスのためであったり、例えばセキュリティのためといったところで、フォレンジックであるとか、何かユーザーの正当な目的であったり、ソフトを提供しているような正当な目的といったところで除かれるような、その依頼を受けて伴うようなサービスに関して無効化を行なうようなところに関しては適用除外を設けていかななくてはいけないと認識しております。

最後となりますけれども、論点4、13ページ目でございます。こちらは、もともと営業秘密小委員会のときには、サービスの並びで情報提供サービスを書かせていただきましたけれども、今回、機械の改造やその店舗での提供に加えて、別の形で情報提供サービスを設けさせていただきました。

この間、委員の方々からご意見いただく中で、情報提供で、例えば不正な改造のやり方を教えていくようなもの、こちらのほうによる侵害といったところは、産業界の方、企業の方々からは、何とかこういう悪質なものを取り締まってほしいといったところの具体的な事例などもご意見をいただきました。

ただ一方で、すごく悪質なものといったところと、ちょっと個人がつぶやいたというものも含めて結構さまざまなどというところもご意見をいただいております。

そのような中で、今回情報提供を規制行為に加えていくところで、事務局でも検討をいたしまして、無効化に直接つながるような情報の提供に関しては今回の規制対象として導入して、そして、その他の部分に関しては引き続き検討にさせていただければと思っております。

具体的に何かと申しますと、例えば機械のシリアルコードで無効な、本来の正当な取得ではないようなシリアル番号であったり、そして、有線放送や有料放送といったところの番組のチャンネルキーのようなもの、このようなコードというのは識別符号のようなもの、こちらを提供しているサイトが結構見受けられますけれども、このようなサイトで情報提供としてのシリアルコードや識別符号、こんなところの提供を規制対象としてはいかがと

いう提案をさせていただいています。

こちらのシリアルコードは、そのためにしか使えないコードになっていますので、本来のユーザーであれば正規取得されているので、ネット経由で得るものではない。一方で、そのネット経由で得た人というのは、やはりそこで入れてしまえばその不正な行為に直結するようなどころでございますので、こちらは直結する行為として規制に加えていきたいと考えています。

そして、先ほどのサービスと同等でございますけれども、こちらにも、適用除外を設ける必要があるかなと思っております。試験研究の目的を適用除外として検討していこうとしております。こちらにも、事前に委員の方々から伺っているご意見ですと、例えばソフトのバグを見つけたであるとか、そのような社会に対して何か有用な情報提供も含まれ得る可能性がありますので、そちらもうまく除けるようにしてほしいという意見は事前にいただいているところでございます。

論点1から4、ご紹介しましたけれども、この1から4に関しましてご議論をよろしくお願いいたします。

以上でございます。

○岡村委員長　　ありがとうございました。

なお、本日ご欠席でございます相澤委員のほうよりご意見を別途頂戴しております。それを事務局よりご説明いただきます。

○諸永室長　　これから任天堂さんのプレゼンテーションをいただいて、その後、ご議論に入っていくわけでございますけれども、私のほうに事前に相澤先生からのご意見としていただいておりますので、画面に投影しつつ、一部端折りながら読ませていただきたいと思います。

2. にもございますけれども、情報提供者、あるいは電気通信事業者の情報利用者の特定の技術的保護手段を事実上強制することによって、その技術的制限手段を使用から生じる技術上の不利益を利用者及び事業者に負わせることになってはならないといった観点。

そして、3. にございますけれども、現在の技術的制限手段の規定においては、立法当時の技術的背景を配慮して立法されたものであり、改正に当たっては、現在の技術的状況も踏まえて、電気通信機器等の発展を阻害しないように十分配慮がなされなければならない。

そして、4. でございます。不正競争防止法の技術的制限手段による保護の適用範囲を

拡大する場合には、技術的措置による保護では十分ではない場合に限って保護を拡大することを認めるようにし、過剰な法の介入は避けるべきである。

このようなご意見をいただいております。我々事務局といたしましても、相澤先生とは従前この審議に先立っても意見交換しておりますので、こちらの意見を踏まえながらご議論させていただきたいと思っております。

そして、こちらの資料は、冒頭申し上げましたけれども、座長の了解をいただきつつ、ホームページで公表したいと思っております。

以上でございます。

○岡村委員長　ありがとうございます。

続きまして、本日は、先ほど室長からご説明ございました議題に関連しまして、ゲストスピーカーによるプレゼンテーションをお願いしております。

では、室長、プレゼンターのご紹介をお願いいたします。

○諸永室長　ありがとうございます。

本日、技術的制限手段に、先ほど申し上げましたサービスの部分を追加していくであるとか、そして、情報提供の部分を追加していく、そして、本来、視聴やプログラムの実行といったところではない目的でのデータに施している技術的制限手段に関して、任天堂の西浦様よりプレゼンテーションをいただきたいと思います。

そして、本日の資料でございますけれども、こちらで投影のみという形でご紹介させていただきたいと思っております。事後においてのホームページの掲載なども予定しておりません。

といいますのも、非常に具体的なお話をいただけます。直接個社が特定されるような情報もご提供いただくこととなりますので、資料の取り扱いとともに、議事に関しては、特に個社が特定されるような内容に関しては皆様限りという取り扱いをよろしく願いいたします。

そして、議事録に関しましても、座長と相談いたしまして、個社が特定されるような部分に関しては削除を事務局と座長のほうでさせていただきたいと思っております。皆様、情報の取り扱いのほうをよろしく願います。

それでは、任天堂株式会社、西浦光二様、よろしく願いいたします。

○西浦氏　ただいまご紹介いただきました、任天堂知的財産部の西浦と申します。よろしく願います。

ちょっとこの場の雰囲気には圧倒されていますけれども、今回のプレゼンに当たりまして、ゲーム業界のほかのゲーム会社の方からも応援のメッセージとプレッシャーをいただきまして、ぜひゲーム業界全体の問題としてプレゼンしてきてほしいということでいただいていますので、頑張って紹介させていただきたいと思います。

それでは、早速ですが、ゲーム業界で問題となっている技術的制限手段の無効化サービスについてご説明させていただきます。

(パワーポイント)

本日ご説明させていただくのはこちらの3つになります。1つ目がセーブデータの改造サービス、2つ目がゲーム機本体の改造サービス、3つ目が無効化プログラムへのリンクの提供でございます。

それでは、順番に説明させていただきます。

(パワーポイント)

1つ目がセーブデータの改造サービスです。ゲームのセーブデータといいますのは、ゲームを遊んでいただいて、途中まで遊んだ状態で、一回やめて、続きをまた後でプレイしたいというような場合に、その途中の状態のレベルですとか、強さですとか、進行状態やステータスを保存したデータのことです。

このセーブデータがどこに保存されるかというのは、ゲーム機ごとの仕様によって異なりますが、例えばゲームカートリッジ、メモリカード、ゲーム機本体の内蔵メモリやサーバに保存される場合があります。

近年では、暗号化や認証コード等によって改ざん防止、抑制の手段が施されているのが一般的です。

(パワーポイント)

セーブデータの改造サービスの形態としましては、以下の3つのパターンがあります。1つ目が、暗号化されておりますセーブデータを複合化して、不正に改ざんするための装置やプログラムの販売です。2つ目は、改造済みのいわゆる「最強データ」と呼ばれるものの販売です。これは改造されたデータが入ったゲームソフトと一緒に販売するという形態です。3つ目が、いわゆる改造「代行」となりまして、これはお客さんがもともとゲームソフトをもっておりまして、それを改造業者に送って改造してもらって返してもらう、そういった形態になります。

(パワーポイント)

販売の規模ですけれども、これはオークションサイトの例ですが、例えば当社のゲーム機であるニンテンドー3DSの「3DS」という言葉と「データ」という言葉で、簡単なキーワードで検索しますと、4,400件ぐらいヒットします。これは何回か検索したのですけれども、大体同じような水準でした。キーワードもすごく簡単なのですけれども、中身を確かめると、ほぼ全て改造サービス関係のもので、ほとんどノイズはありません。

(パワーポイント)

セーブデータ改造の問題点としまして、いろいろあるのですけれども、特に問題となっている点について2つ紹介させていただきます。

1つ目の問題点としましては、ゲームの中には、いろんなアイテムとかシナリオとか、例えば映画館とか遊園地とか、特定の施設の場所でしか手に入らないものがあったり、そこに行けば通常より早く手に入ったりするものがあります。映画を見に行ったときに、映画館で特定のおまけのアイテムがもらえるから映画も行こうかなという動機づけになっていたりします。

このようなアイテムが映画館に行かずにセーブデータを改造するだけで入手できてしまいますと、そういったほかの施設やメディアと連動したビジネスモデルが成り立たなくなってしまうという問題があります。

問題点の2つ目としましては、オンラインゲームでのチートのプレーです。改造したデータを使ってずるいプレーをするのを「チート」と呼んでいるのですけれども、オンラインゲームでは、ネットを通じて世界中のゲームプレイヤーと一緒に対戦することができます。データを改造して、攻撃力とか防御力とかが最大になっていたり、むちゃくちゃ強い人が出てきたりすると、例えば幾ら攻撃しても相手を倒せないとか、逆に、一撃で倒されてしまうとか、そういった不条理なことが起きてしまいます。

そうなってしまいますと、普通にゲームで遊んでいる人は全く楽しくなくなって、こんなのだったらもうゲームやってられないという気持ちになり、ゲームを買って遊んでいただけなくなってしまいます。最近では、eスポーツなどといわれていまして、プロのゲーマーが観客の前で例えばサッカーゲームのプレーをみせるとか、そういうスポーツ化している要素もありまして、海外でもかなり人気があります。

スポーツの世界でもドーピングの問題とかあって、フェアにプレーすることがすごく大事なのですけれども、オンラインのゲームでこういった改造がされるとそういったフェアなプレーが確保できないというところもありまして、オンラインゲームとかeスポーツの

ビジネスにも非常に悪影響があります。当社でも改造が疑われるおかしなプレーヤーに遭遇したという苦情が多数届いている状況で、当社としても非常に深刻な問題として捉えております。

(パワーポイント)

こちらが、実際に市場で売られているセーブデータの不正改造装置・プログラムの例です。中にはカードリーダーのようなものが入ってしまっていて、そのカードリーダー自体は「装置」に該当しますが、実際使うときにはこちらの業者のサーバからプログラムをダウンロードして使いますので、「プログラム」の例としても書かせていただいています。

3DSゲームのセーブデータをすごい状態にできる、主人公のレベルは99になったり、モンスター捕まえ放題、レアな装備品ゲット、所持金も最大になります、といったことが売り文句になっております。

こういったものはゲーム売り場でもちょっと大き目の店だと普通に誰でも買うことができまして、その場合に、一緒に使うような解説本なんかも通常の書店で平積みにして置かれているような状況でして、非常に深刻な問題になっております。

(パワーポイント)

こちらがオークションサイトでの最強セーブデータと呼ばれるものの販売の例です。こちら、「ポケットモンスター・サン」というゲームのソフトの例です。

(パワーポイント)

商品の説明がこちらですけれども、例えば全ポケモンプラス映画館などの幻のポケモンや人気レート対戦用ポケモンが多数入った最強データというような内容になっています。ここに「マーシャドー」というのが書いてあるのですけれども、こちらはことしの夏のポケットモンスターの映画の上映に際して映画館で配信されたモンスターになります。

(パワーポイント)

こちら、実際の宣伝のほうですけれども、全国のポケモン映画上映館で、幻のポケモン「マーシャドー」をプレゼントということで、映画館にゲーム機をもってきていただいて、ローカル通信で映画館で特定のアイテムを受け取ることで、このポケモンを入手することができます。これは映画館でしか入手できません。

このポケモンのデータ自体はもともとゲームソフトに入っておりまして、映画館での通信でアンロックすることで、入手することができるような仕組みになっております。それをセーブデータを改ざんすることでアンロックして、映画館に行かなくても、このポケモ

ンを入手することができてしまいます。極端なひどい場合には、映画館で実際に映画が上映される前に、通常で入手できる前に、この改造でポケモンを入手して、それでとどまればまだいいのですけれども、その内容を動画投稿サイトにアップロードしたりして、ことしの映画で入手できるのはこんなポケモンで、このように遊べますよというネタばれの動画を投稿される場合もございます。

(パワーポイント)

こちらはオークションサイトの最強セーブデータの販売例の2つ目ですけれども、同じようなものですが、ランダムレート・フリー、対戦特化最強データと書いてありまして、中には、過去のそういったトーナメントもありまして、トーナメントの優勝者のデータを再現したようなのも全部入ってしまっていて、こういった強いデータばかり集めたものを配られると、そのトーナメントとかオンライン対戦が強いデータがあふれて、普通に遊んでいる人は全然かなわないといった状態になってしまいます。

(パワーポイント)

現行法上での課題ですけれども、不正競争防止法の2条7項の技術的制限手段の定義では、映像、音、プログラムのみが対象で、データは含まれていないという問題があります。同じく、2条1項11号、12号での技術的制限手段による制限対象に、データの改ざん（上書き）といったものは含まれておりませんので、現状、このようなセーブデータの改造は規制対象になっていないと考えております。

(パワーポイント)

改正の要望としましては、2条1項7号の技術的制限手段の定義に、データを加えて、改ざん（上書き）を防止・抑制するためにデータを変換して記録媒体に記録する方式を追加していただきたいということと、同じく2条1項11号、12号に、技術的制限手段により制限されているデータの改ざん（上書き）を当該技術的制限手段を妨げることにより可能とする機能を有する装置等を追加していただきたいということを考えております。

(パワーポイント)

続きまして、ゲーム機本体の改造サービスについてご説明いたします。ゲーム機本体の改造サービスの形態としましては、先ほどのセーブデータの改造代行の例2と似ているのですけれども、お客様にゲーム機本体を送ってもらって、そのゲーム機本体にモッドチップといわれる改造基板を取り付けたり、不正なアプリをインストールしたりしてゲーム機

本体の技術的制限手段を無効化して、例えばコピーゲームが遊べるような状態にして、その改造済みのゲーム機本体をお客様に返すといった形態があります。

(パワーポイント)

こちらもおークションの販売例ですけれども、ニンテンドー3DSというゲーム機に関する改造代行サービスの例です。

(パワーポイント)

この赤枠で囲った部分に標準インストールと書いてありまして、3つほどアプリが書いてあります。不正なアプリをインストールできますよという宣伝になっております。多少警戒しているのか、わかる人にしかわからないような記載にはなっていますが、不正なインストールを請け負うようなサービスになっております。

(パワーポイント)

こちらの現行法での課題ですけれども、モッドチップとか改造時に使うプログラム一式がユーザーに提供される場合には、現行法でもプログラムを記録した機器の提供とかそういったところで規制対象になっていると考えておりますが、改造時のプログラム一式のうち改造後に使用しないものを削除して提供する場合があります。

不正なプログラムというのは、1つ入れれば簡単に動くというものではなくて、何重にもセキュリティがかかっておりますので、改造するときも、一つ一つセキュリティを外すような何段階ものステップがあります。改造後にそれらを全部使うかという、そういうわけではないのです。なので、一式を全部入れてあれば現行法でも対応できるのですけれども、その後使わないものについて削除して提供される場合には、なかなか規制が難しい場合があります。

実際に、例えば事件化しようとした場合に、ゲーム機に残っているプログラムだけで改造が再現できないような場合には、それぞれのプログラムの役割分担というか、そのあたりを説明するのは非常に難しく、なかなか使いづらい状況になっております。

あと、ゲーム機本体の改造ではないのですけれども、先ほどご紹介しましたセーブデータの改造代行サービスでは、改造自体はパソコン上で行います。パソコン上でセーブデータの改造をして、例えばゲームカードですとかメモ리카ードに書き込んで、それを返すような仕組みになります。お客さんの手元には無効化プログラムは提供されないという状態になりますので、こちらの場合にも現行法では対応できないという問題があります。

(パワーポイント)

こちらに関する改正の要望としましては、著作権法上の技術的保護手段に関する120条の第2号と同じような形で、業として、公衆の求めに応じて技術的制限手段の回避を行なう行為を違法としていただきたいと考えております。

(パワーポイント)

3つ目ですけれども、無効化プログラムへのリンクの提供についてご説明いたします。無効化プログラムへのリンクの提供の実態としましては、例えばブログとか動画投稿サイトなどにおいてゲーム機本体の改造方法を解説しながら、第三者がアップロードした無効化プログラムへのリンクを提供しているというのがあります。

(パワーポイント)

こちら、動画投稿サイトでの無効化プログラムへのリンクを張りつつ、改造手順を解説する動画の投稿の例ですね。ここに出ていますけれども、「あとはお好みのソフトで改造ライフを楽しみましょう」というメッセージなどとともに、改造の手順が実際に動画の中で順を追って示されております。

(パワーポイント)

動画の下に投稿者自身が説明するところがありますけれども、ここに手順を説明しながら、この青くなった部分を実際に、ここにアクセスすれば、その必要な改造プログラムが入手できますよというリンクの提供になっております。

先ほど、きょうの議論の対象で、論点の4でしたか、コードの提供の話があったかと思いますが、プログラムの提供だけでなく、コードの提供もこういった形でリンクを張って行われているというのがあります。例えば暗号化を解除するようなコードだったり、そういったものを一緒に配られているという状況です。

(パワーポイント)

こちらは動画投稿サイトではなくて、ブログの例です。無効化プログラム蔵置サイトへのリンクを張りつつ、改造手順を解説する動画の記事です。改造ツールをインストールするための手順を順を追って説明してございまして、こちらのリンクをクリックすると海外の蔵置サイトに飛んでいくというものになります。

(パワーポイント)

現行法上での課題としましては、現状は、無効化プログラムを電気通信回線を通じて提供する行為というのが規定されておりますが、これによって、無効化プログラムのアップロードが国内で行なわれている場合には現行法でも対応可能だと考えておりますが、無効

化プログラムのアップロードが海外で行なわれて国内のユーザーがリンクを提供している場合には、その海外のアップロードに対しても、国内のリンクを張っている人に対しても、どちらに対しても対応できないと考えておまして、その辺が問題だと思っております。

(パワーポイント)

この改正の要望としましては、技術的制限手段を無効化するプログラム、これの提供自体はもう既に違法ということで規定されているのですけれども、それを知りながらそれを拡散するためにリンクをする提供行為についてもぜひ違法としていただきたいということを考えております。

このリンクの提供というのは無効化プログラムの提供拡散に直結する行為であって、提供そのものと同視できるのではないかと考えております。コードの提供なんかも、先ほどの例でありましたけれども、海外のサイトで提供されておりますので、国内の行為だけだとなかなか実効性がないのではないかと考えております。なので、こういったリンクの提供もあわせて違法となれば、もう少し実効性ある規定になるのではないかと考えております。

以上、3つの改正要望を挙げさせていただいて、私からのプレゼンテーションを終わりたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

○岡村委員長 大変興味深いお話をありがとうございました。

ちょっと1点だけ確認しますと、改正要望2、3というのは、文化庁さんでおっしゃっている、いわゆるリーチサイトと呼んでおられるものの問題と理解してよろしいでしょうか。

○西浦氏 はい。リーチサイトの問題とほとんど同じですけれども、リーチサイトの場合は、一般的にリーチサイトと呼ばれるのはまとめサイトのようになっていて、リンクがたくさん並んでいるようなサイトを呼んでいるように思います。ここで問題提起させていただいているのは、個別のリンクの張る行為です。

○岡村委員長 ありがとうございました。

それでは、事務局からの今までの説明と今の任天堂様のプレゼンテーションにつきまして、議論に入りたいと思います。どの論点からについても構いませんし、事務局からの説明、あるいは任天堂様のプレゼンテーション、いずれでも構いませんので、委員の皆様、ご意見、ご質問等がございましたら、いつもと同じような形で名札を使っていただいております。

なお、各出席委員から1度のご発言をいただくように進めてまいりたいと思いますので、よろしくお願いたします。

では、大水委員、お願いたします。

○大水委員 プレゼンテーション、ありがとうございました。ちょっと理解のために確認させていただきたいのですが、このゲームデータの書きかえというのか、もともと、先ほどの例ですと、この黒いポケモンみたいなやつがゲームには入っていて、それが一定の条件が出ると使えるようになるという意味で、何となくアクティベーションっぽいイメージなのかなと思ったりもしたのですが、そういうパターンのことを対象とされているのか、それとも、そもそも外から全く別のソフトウェアを上書きしてというところまで考えていらっしゃるのかというのをちょっと教えていただきたいのですが。

○岡村委員長 いかがでしょうか。

○西浦氏 そのアンロックするところだけ捉えますと、仕組み自体はアクティベーションと考えられると思うのですが、ただ、もともとセーブデータの改ざんを防止するために暗号化が施されていますので、そもそも書きかえられないという制約があります。暗号化や認証コードにより、勝手に書き変えるとデータが使えなくなるという仕組みがありますので、それを破って改ざんする行為そのものが問題だと考えております。アンロックは、改ざん結果の一態様という位置づけになります。

○大水委員 そうしますと、全く新しいポケモンを自分で勝手にソフトを追加して載せるとか、そういうレベルの話を考えていらっしゃるわけではないという。

○西浦氏 そうですね。セーブデータを改ざんする場合には、全く新しいものではなく、もともと入っているパラメーターを改ざんする、もともとあるものをアンロックして読み出してくるというのは通常です。ただ、ゲームソフトそのもののデータを改ざんする場合には、ゲームのキャラクターを、画像をすりかえるような改造をされる場合もありまして、ゲームのキャラクターを別の姿に置き換えて改造されているものもあります。

○大水委員 わかりました。ありがとうございます。

○岡村委員長 今のお話は、結局、基本的には新たにダウンロードしてくるというよりは、もともと入っているものにロックがかかっているものをそのロックを外すというご趣旨ですね。

○西浦氏 ロックを外すというのが1つですが、それはそもそもそういうロックを外したり、強さなどのステータスを改ざんしたり、セーブデータを書き換えられないよ

うに暗号化であったり認証コードがあるのです。その暗号化などを無効化して書きかえること自体を規制できないかと考えております。

○岡村委員長　わかりました。

では、林委員、お願いします。

○林委員　ありがとうございました。

今日の資料の先ほどご説明いただいた3-1の論点1から検討したいと思います。スライド2（技術的な制限珠算による保護について（ご議論頂く論点））が非常にわかりやすいと思いますが、このスライド2の「保護対象」についての論点1の一番上段のところでは、「電子計算機で処理するためのデータ」＋「処理」と「記録」と書かれております。この論点1に関するスライド4では、事務局案として、保護対象に「電子計算機等による処理に供するためのデータを追加する」と書かれています。

私は、この点は、スライド3で挙げられている例や、今回の検討の前提となった新たな情報財検討会などでも、AIプログラムに学習させるためのデータの保護などが念頭にありましたので、このデータを加えるということには賛成でございます。

さらに論点1についてのスライド4の事務局案の2点目ですね。「また」のところ、「技術的制限手段」として、「電子計算機等による処理を制限するために施される技術的な手段の追加を行なう」という点ですが、この点、「処理」という言葉には、スライド2に書かれている「記録」も含まれるのかどうかを確認させていただければと思います。

先ほど任天堂様のプレゼンでは、「改ざん」とは「上書きによる記録」とであるという説明をなさっていたので、この「処理」というものに「記録」も含まれるのであれば、改ざん行為も今回のこの事務局案でカバーされているということになると思うのですが、その点はいかがでしょうか。

○岡村委員長　事務局、よろしいでしょうか。

○諸永室長　ありがとうございます。

まさに先生におっしゃっていただいたとおりでございます。このもともとの部分のコンテンツの視聴を制限している技術、記録を制限している技術、そしてプログラムの実行を制限している技術とプログラムの記録を制限している技術ということでございますので、今回の我々の提案も、電子計算機で処理するために入力するデータの処理を制限している技術と、先生におっしゃっていただいた記録を制限している技術とともにだと思っております。

○林委員 ありがとうございます。

○岡村委員長 では、近藤委員、お願いします。

○近藤委員 ありがとうございます。

私からは任天堂様に少し質問と確認なのですが、実際に起こっている、大変だなというのは非常によくわかりました。疑問なのが、暗号化を解くようなIDだとかそういうのがわかってしまっているというのは、そもそも営業秘密が漏れていて、そこも取り締まろうと思うのだけれども、そこは難しいので、結局は現場で起きているようなところを懲らしめたいというような実情と思えばよろしいのでしょうか。

○岡村委員長 任天堂さん、よろしいでしょうか。

○西浦氏 暗号化の鍵というのも、実際、ゲーム機の中に暗号化の鍵をつくるような仕組みがありまして、そのゲーム機の中を解析することで、ゲーム機の中に本来隠されている暗号化の鍵が抜き取られてきているというような状況であります。それをほかの改造プログラムなどと組み合わせて使うことで、コピーゲームなどが遊べるようになるというような仕組みなので、営業秘密の観点で、例えば社内で秘密に管理されている情報が漏れたとか、そういう話ではないです。

○近藤委員 わかりました。ありがとうございます。

○岡村委員長 それでは、宮島委員が先だったと思いますので。

○宮島委員 ありがとうございます。

私も、任天堂さんへのご質問です。まず、そもそもの問題意識としては、今回の法律改正は、いろいろな今の問題起こっていることを規制するという部分は必要であるけれども、その結果としてはデータの利活用を促すという方向に行くということが一番大事だと思っています。つまり、結果として規制がすごく恐怖になってデータの利活用が進まないということを物すごく注意しなければいけないと思っているのですけれども、その上で、例えば任天堂さんがそれぞれいろいろな問題あることがわかったのですが、リンクを張るということも例えば規制してほしいというのが今出ておりました。例えばリンクを張るのって、意外と子供たちが気楽にやることの可能性もあるかもしれないとっていて、例えばゲームをやっている子供たちが、こういうのやると強くなるんだぜというのを友達にリンクを張って、そのリンクを張ったことで牢屋に入るみたいに、極端な話ですが、なったら、親からみるとどういう反応になるかということ、そんなことで牢屋に入るのだったらゲームなんか全部やめてしまいなさいといたくなるのではないかと思うのです。これは極端な

話ですが。

つまり、ふだん何となく多くの人がついやってしまいがちなことをどこまで制限するかということが、データの利活用に進むか、このケースでいうとゲームをやるのをやめなさいというところまでいってしまうのかどうかということに影響する可能性があると思っておりまして、今提示されたさまざまなトラブルというのは、多分、規制をしたい段階にちょっとずつ差があるだろうと想像するのですけれども、こういったことがどのぐらい実際に行なわれているのか。すごくプロフェッショナルで、すごい悪意のもっている人たちだけが今さまざまなことを行っているのか、例えばリンクを張るといことぐらひは割と普通の子供たちでもついやってしまっているのが現状なのか、そのあたりのちょっとレベル感を伺いたいのですけれども。

○岡村委員長 何かご意見ありますでしょうか。

○西浦氏 なかなか難しいご質問ですけれども、ダウンロードとかの問題と結構似ているのかなという気がしてまして、違法ダウンロードでも、パソコンとか使えば、今どきの子供だったら簡単にダウンロードできてしまうということもあります。この改造プログラムというのも、子供でもできなくはないですけれども、実際手順は結構複雑で、慣れてしまえば簡単にできるかもしれませんが、私なんかでも、やろうと思ったら結構いろいろ試行錯誤しながらやらないといけないぐらい難しく、ステップもたくさんあります。なので、そんなに簡単にできる話ではないです。セキュリティもかけて、改造が出たらその都度アップデートして、そのセキュリティの穴をふさいで対策はしているのですけれども、イタチごっこになっていて、また新しい改造が出てくるという状況です。改造方法もゲーム機のバージョンごとに異なり、複雑になりますので、最新情報に対応したリンクを張るのも簡単にできる話ではなかったりします。

ただ、無意識にごく気楽にやってしまうというのはちょっと問題、そういうのをすぐ裁くというか、捕まるというのはちょっと問題かなというのも思っているんで、ある程度主観的なところで、要件を課すなどで制限をしながら、違法ダウンロードの場合みたいに、そういうのを知りながらやっているとか、そういったところで制限しながら、不当に広がらないようにうまくバランスとれば良いなと思います。

○岡村委員長 宮島委員、よろしいでしょうか。

○宮島委員 リンクを張るみたいなことというのは割合簡単にされてしまっているものなんでしょうか。

○西浦氏 簡単かどうかという判断がすごく難しいのですけれども、こういうリンクサイトをつくっている人というのは、ずっと改造を追いかけているような人でして、過去のハードからずっと改造を解説しているようなサイトを立ち上げていたりします。なので、そんなに簡単ではないと思いますけれども。まとめサイトみたいなところであったり、改造解説の常連の人がリンクを張っていたりします。

○岡村委員長 それで宮島委員の質問のほうはよろしいですね。

では、水越委員、お願いします。

○水越委員 ありがとうございます。

どの論点からもということでしたので。今日の参考資料2に、この審議会の前身の営業秘密の保護・活用に関する小委員会の際に、私がそのときはソフトウェア業界団体を代表してプレゼンさせていただいたものを入れていただいております、その内容について、特に論点2と論点4に今回盛り込んでいただいていると理解しております。

論点2と論点4については、今お話しいただいたようなデータの問題より前の段階の問題として、ビジネスソフトウェアのプログラム及びゲームのプログラムについて長年問題となってきたことで重要なものですので、ぜひ進展させていただきたいと思っております。

最初に、室長より、例えば「ともに」の解釈のところでは疑義があるというお話でしたが、時間的な意味でも、場所的な意味でも、「ともに」を含めて解釈に疑義があると、刑事手続は進みません。どこから出るのかは分からないのですけれども、そういう疑義が聞こえただけで、なかなかエンフォースメントができません。このことに加え、最近、海外のプレーヤーも多く参戦してきており、他人のキーを盗んでくるのが日本では難しくても、海外ではかなりそこをアグレッシブにやってきたものが日本のオークションサイトやECサイトで出回っています。前回、プレゼンしましたように、シリアルキー・プロダクトキーを販売し、うまく認証がいかねばクラックツールを充てるというやり方で、何ら著作権者やライセンサーと関係ない者が、数千万や億の利益をあげておりますので、まずその対応をぜひ進めていただきたいというのが1点です。

2点目に、特に論点4について、後ほどさらに、どこまで規制すべきかという線引きを含めて議論になると思いますが、他人にプログラム等を使わせないようにしているにもかかわらずその効果を失くすという一連の行為の中にあるシリアルコード・プロダクトキーの販売・提供行為については、今回制限するというご提案いただいております、これについてはぜひ進めていただきたいと考えます。

次に、マニュアルやリンクの提供についても、役割を分担して、同じ人には見えない形で、ダウンロード先はこちらです、うまくいかない場合のツールはこちらです、こちらはキーを販売します、後ほどマニュアルも提供しますというのがあります。この場合にエンフォースメントの現場において、同一人が提供しているという立証がなかなか難しいところもあり、個別の行為を問題にする必要がある場合もあります。したがって、今回は、余り範囲が広いと問題だということで除いてらっしゃると思うのですが、実際に被害実態があるので、今回この提案が、マニュアル販売は規制しないで良いという結論ということではなく、引き続き検討対象である、ということで進めていただきたいというのが希望です。

以上です。

○岡村委員長　　今の水越委員のご意見は、継続的にまたさらに検討しなければならない宿題はあるものの、全体としては事務局案に賛成というご趣旨でしょうか。

○水越委員　　はい、それで結構です。

○岡村委員長　　では、長澤委員がその続きというか、順番だったと思いますので。

○長澤委員　　続きといわれると困りますけれども、論点1のところでも事務局に少し質問があります。4番目のスライドに社会的影響は最小限にとどめるべきであるとあり、そのとおりだと思います。唯、それででき上がった定義が、電子計算機等による処理に供するためのデータということですが、今どき、データとして電子計算機で処理されないデータは一切ないのではないかと考えています。これは何を限定されたのかなということ、即ち、データというものは、例えばこのディスプレイに表示されているものも電子計算機で処理されていますし、CPUがない機器でデータを扱うというのはほとんど考えにくい中で、この限定にどういう意味があるのかということをお聞きください。また、その同じ条文の中に、プログラムという言葉が今回保護の対象にもともと入っていたわけですが、プログラムというのとこの電子計算機等という定義の差といいますか、それをどのように事務局としては考えられているか説明していただきたく思います。データ全てを今回の保護対象にするというのは、非常に保護範囲が広くて、データの流通を阻害するのではないかとするような危惧を持っており、実質的に限定になってないのではないかと考えたので、質問させていただきます。

○岡村委員長　　すみません。ちなみに、長澤委員としては、電算機では限定になってないのではないかとのご意見ですから、逆にどういう限定をすれば妥当だと。

○長澤委員　プログラムという言葉を使ってはどうかとちょっと思ったのですけれども、プログラムにしても、ほとんどのものがプログラムで使われているので、結局限定になってないと思います。私は過去の経緯知らないのですけれども、プログラムというものがこの条文に入った経緯というのが、プログラムそのものがビジネス上かなり重要な位置をもっている、例えば任天堂さんのゲームであるとか、アプリケーションソフトウェアであるとか、そういったものをイメージしていたと思うのですね。

ところが、今は、プログラムという定義が非常に広く解釈されていて、例えばいろんな装置をコントロールするためのものって全部プログラムになっていて、そのプログラムの中に数多くのモジュールがあって、その中で動いているということになるので、プログラムという定義ももう少し狭くしなければまずいのかなとちょっと考えた次第で、その中でこのデータの電子計算機等というところに事務局としてはある制限をかけたと考えられたと思うので、そこをまずちょっと説明を受けたいと思います。

○岡村委員長　データ自体を対象にするのは反対だというご意見からご質問があるということではないのですか。

○長澤委員　先ほどの任天堂さんのようなものであるとか、我々の中でもプログラムで実際に使えるデータセットであるとかであれば保護対象にしてほしいわけですが、この定義だと、本当に小さなデータでも全部保護対象に含まれてしまうような気がします。その間の何かいい落としどころとなる定義はないかなと思って発言させていただいています。

○岡村委員長　ちょっと答えにくいと思うのですけれども、何かありますか。

○諸永室長　まず、誤解ないようにいったところは、今回のデータそのものという議論ではなくて、データにかけられている暗号とかを解除する装置といったところなので、この客体のほうは、まず保護したいものとして、まさに先ほど任天堂さんからご紹介いただいたものや、長澤委員から、プログラムで読み込むためのデータセットみたいなところを念頭に置いているところは共通だと思っています。それを暗号とかでプロテクトをかけていて、それを解く側のほうの機械装置といったところが念頭にございます。

我々も、もっとほかに、まさに同じような検討の過程をたどってしまして、プログラムで処理するためのみなのから始め、ただ、プログラムと何と書けばいいかというところの言葉の問題では我々も同じような悩みをもっていますので、認識としては同じだと思っていますので、ぜひアイデアをほかの委員の方々も含めていただければと思います。

○長澤委員　もしこのプログラムという言葉の条文上の定義が過去になされたものであれば、それを引っ張って行儀に解釈できるのであれば、プログラムの処理に供するほうが、電子計算機等よりはベターではないかと思えます。

○岡村委員長　ちなみに、著作権法の議論で恐縮ですけれども、プログラムにパラメータのようなデータまで含めるかどうかということに関しましては、過去の裁判例で必ずしも明確でないような状況でありますので、長澤委員がおっしゃったような、プログラムの中にデータセットも含まれているのだというご趣旨であれば、若干そこまでは、現行法の裁判例は確立するには至っていない。つまり、そこまで明確にはなっていないというように理解しております。

順番的には、田村委員が次に挙げておられましたので、お願いしてよろしいでしょうか。

○田村委員　少しまた論点が変わってしまいますけれども、よろしいですか。

私は、事務局の案にはほとんど賛成ですけれども、あえて強調したかったのはリンクの話です。宮島委員の観点は極めて大切なことだと思っております、今回の事務局案も、そういうことを踏まえてリンクについて特に規制する案になっていないのだと思えます。

何よりも宮島委員は子供という観点からお話しされましたけれども、大人も含めて、誰もが一挙手一投足でできるような行為について規制するというのはかなり慎重な対応が必要です。特に不正競争防止法の場合は、少なくとも現在の規律を前提にすると刑事罰にまで直結する可能性がありますので、処罰範囲を限定するということが非常に大事です。仮に刑事罰のほうは何らかの形で適用しないような工夫を施すとしても、民事的な救済のほうも損害賠償でかなり重い責任が課される可能性があります。したがって、現在の規制の仕組みでみな簡単にできるような行為を不正競争行為と定義するのはかなり危険だと思っております。

リーチサイトの話も出ましたけれども、あちらのほうは、コンテンツごとの特定が必要だという関係があります。そのため、大体皆さんが念頭に置いているのは、まとめサイトと呼ばれているような、相当の努力をしないとできないような行為です。それでも、規制の可否自体が争われていますが、それと違って、一つのマニュアル的なサイトにリンクを張るとするのは本当に簡単にできる行為ですので、この行為を規制する際にはちょっと慎重さが必要だと思えます。

将来的に、例えば救済を差し止めだけにするとか、将来効だけにするとか、そういった救済手段込みの検討というのはあり得るかもしれませんが、今の規制の枠組みを前提にす

ると、やはり事務局の案のように、今のところはリンクへの規制を見送るというのが賢明かと思います。

以上です。

○岡村委員長　　ありがとうございました。

では、野口委員がその次に挙げておられたと思われましたので。

○野口委員　　ありがとうございます。

幾つかあるので、論点順に申し上げたいと思います。論点1ですけれども、先ほど長澤委員からご指摘があった点は私も懸念をしております、本日の任天堂さんのプレゼンですと、もともと範囲に入っていた、このような映像データですとかプログラムデータと一体として活用されているデータの部分だけの改ざんということなので、その延長線上で、多分、皆さん余り違和感なく聞かれたと思うのですけれども、事務局がご提案をされているコンピュータによる処理ということであると、全てのデータが入ってしまうということになってしまいますので、こういう、例えばゲームとかプログラムをターゲットして、それを無効化するようなものではなくて、一般的な、市販的なソフトウェアで、例えばPDFの正規版ではないビューアだったり、そのような市販的なソフトとかも全部こういう機器の対象になって入ってしまうようなことだとちょっと混乱が広がってしまうこともありますので、私もよく整理できてないのですけれども、例えばそういう一般的に今行なわれているような市販的、汎用的なものが入ってこないような何らかの限定が必要ではないかと思われましたので、その点、1点申し上げさせていただきます。

それから、3点目ですけれども、9ページに一覧表をつくっていただいております、右側に「現行法の対応の可否」ということで、もう既にある程度現行法でもこの部分をつかまえば対応できる可能性があるというようなことで記載されているものがありますので、必ずしもその法律が頂上の規制することを禁止すべきだという意見ではないのですけれども、一方で、できるだけ謙抑的であるべきだという相澤委員のご意見もございましたとおり、例えばこの店舗型のサービス等は、店舗で恐らく楽しんでみるような、ネットカフェですとかそういうところを想定されていらっしゃると思いますので、ある程度それは著作権法で対応できるのであれば、本当に不競法に入れる必要があるのかどうかというところについて、私の好みとしてはできるだけ慎重にさせていただき、既にほかの法律でいけるところまでわざわざ追加する必要はないのではないかという問題意識がございますので、述べさせていただきます。

あと論点4ですけれども、13ページで、シリアルコードの販売ということにつきましては、いわゆる中古販売という問題が昔からあるかと思います。例えば本ですとかゲームソフトの中古販売については、昔から産業界で長く議論のあるところですが、一方で、正当に取得したユーザーが要らなくなったものを転売するということについては一定程度必要性も認められているところだと思いますので、そういう意味で、シリアルコードと一般にいいましても、正規に取得した一般ユーザーが不要になったソフトウェアを中古販売する場合はどうなるのか、という点をご質問したいと思います。利用規約等では、もちろん、転売等が規制されていると思うのですが、それを私が手元で完全にアンインストールして、中古で販売するという行為は、本当に不正競争行為にまでする必要があるのかどうかというところは若干私の中で迷いがあります。それは例えば利用規約違反ではないかというのはありますけれども、本とかが中古販売できるのに、シリアルコードで規制されているソフトウェアは一切中古販売できないというのは、ルールとしてそのようにしたいという提供側の気持ちは大変よくわかりますけれども、不競法が入ってきてまで規制するようなことなのかというところが若干迷いがあります。例えば100人でも200人でも使えるような不正なシリアルコードを開発して、それをネットで売っているような人はもちろん規制すべきだと思うのですが、そういう正規購入した一ユーザーが中古で普通で販売するというようなところについてまで、この論点4の対象とすべきかどうかについては、私は慎重に対応すべきではないかと思います。

以上です。

○岡村委員長　　ありがとうございました。中間とりまとめを経て今に至っており、もうかなりの時期が経過しておりますので、できるだけ具体的に、どれを具体的にどう直せばいいのかという方向性でご意見をいただけるように改めてお願いしたく存じます。そろそろまとめの時期に入らなければいけませんので、その点もひとつお願いしたく存じます。

○野口委員　　そういう意味では、例えば論点4は、この不正アクセス禁止法では他人の識別符号ということで、自己が正当に取得した識別符号を正当な理由なく提供する行為については規制をしていないと理解をしておりますので、例えば同じようなことが今回も検討できるのではないかと思います。

○岡村委員長　　そのような条件をつけるという形の条項の方向でいったらどうかということですね。

では、林委員、お願いします。

○林委員　ありがとうございます。

論点1については、先ほど賛成という意見を申し上げました。論点2、水越委員からのご提案の点についても賛成でございます。

論点3については、資料3-1の9ページの、現状では規制のない②の訪問型サービスとか④の無効化代行サービスの部分を、今回のこの事務局案では、カバーしていくと。ただし、10ページによりますと、その際に、正当目的の場合とか試験・研究の場合を除外するというのと理解しており、これも賛成でございます。

論点4なのですが、確かにいろんな委員からのご意見があるように、情報提供一般に及ばないようにすべきだということは私も賛同するところですが、ただ、ここで13ページ事務局案で挙げているような技術的制限手段を無効化するための符号、シリアルコード等を提供する行為というのはまさにもうプログラムの提供に直結する行為であると思いますので、これを規制対象とすることは必要であると思います。

さらに、シリアルコードの提供とほぼ同視し得るリンクの提供のケースについてですが、先ほど任天堂様のプレゼンで、暗号化を解除するカギ情報が無料で海外のサイトにアップロードされているというお話がありました。そういう現状を考えますと、符号の提供の行為態様的一种として、または助長する行為として、そういったリンクの提供を追加しないと規制の実効性がないのではないかと。つまり、誰かがおもしろ半分になんて、たまたまでもなく、子供ができるような情報ではない、誰でもできるような情報ではなくて、業としてこういうことを行っているようなケースは、シリアル提供と鍵情報コードの提供と同視し得るのではないとも思います。ここは今回の立法でどこまでいけるかというのは皆様の総意で決まるところだと思うのですが、私としては、そういったところの立法事実というのはある程度認められるべきではないかと思っております。

以上です。

○岡村委員長　ありがとうございます。

では、大水委員、それから水越委員の順でお願いして、あと、これまでご発言のなかった委員からというような順番でまずはお願いして、それから矢口委員、河野委員という順番でいきたいと思っております。

まず大水委員から。

○大水委員　私のいたかったことの大半は長澤委員と野口委員のほうで触れていただいているのですけれども、その意見に私も賛同しております。ただ、もともとデータとい

うのを外部提供用のデータを念頭にということで議論されている中で、今回、この技術的管理手段ではなく、技術的制限手段という形で、暗号方式、信号方式というところを前提にこのデータを議論されているということからしますと、恐らくは、ここに資料3—2の5ページのところでまとめていただいていますけれども、ID・パスワード方式とか専用回線云々というのではなく、VPNであるとか、あるいはコピーコントロール、プログラム実行制御といった形のもを前提にされているという意味では、ただデータを守っているというわけではなくて、外にある程度出すような前提でつくられたデータでないと、恐らくそういうものが信号方式とか暗号方式にはなっていないだろうという予測のもとで読み込めるのかなあと思っているのですけれども、確かにただの電子計算機等の処理に供するためのデータといわれるとちょっと最初は広く感じてしまうということもありますので、そこは何か妙案がないかなとは思っております。

次にシリアルコードのところでございますが、野口委員のおっしゃった、では中古品販売のところはどうなのだと。以前、ファミコンのカセットなんかもありまして、あれはモノなのか、それともソフトなのかというようなところで、比較的モノに近いソフトだと思って個人的にはみていたのですけれども、そういう意味では、ソフトウェア業界の中でユーザーに直接ライセンスをライセンサーからしているのですよというのは建前ですけども、一方で、社会のコンセンサスとしては、カセットはモノではないか、CDレコードというか、音楽CDはモノではないかというような感覚の中でどういうコンセンサスができていくのかなというところが重要かなと。

そのコンセンサスを反映しないで、いや、これは不正競争行為である、そうでないというところを議論すると、ちょっと違和感を覚えるところがいっぱい、いろんな方が出てくるのではないかなあと。そういう意味で、この技術的制限手段のシリアルコードというものが、自分のものを売るのか、それとも人のものをというところはなかなか線引きが、感覚的には難しいなあと思っております。

最後のリンクのところにつきましては、リンクの先についての責任をという話になりますと野口委員から何か一言いただけるのではないかと思いますけれども、これは産業界がととても大変なことになります。違法著作物に対するリンクを張っていることはどうだとか、そこも必ずしも明確な線引きができない議論の状況だと思っておりますので、しかもそれが国境を越えてという話になりますとますます非常に大きな課題になっていくのではないかと思いますので、現時点ではリンクに関しては反対せざるを得ないと思っております。

ます。

以上です。

○岡村委員長 ありがとうございます。

では、水越委員、お願いします。

○水越委員 中古について意見を述べさせていただきたいと思います。参考資料2でお配りいただきました前回のプレゼン資料の1ページ目で、ビジネスモデルの変化についてご説明させていただきました。それを前提に、もし今のような、中古を除くとか、自分のものは問題ないです、というようなことを前面に出すとどういうことになるかといいますと、オークションサイトでは必ず「中古品です。ご安心してお使いください」との説明が書かれて流通することがもうこの法律改正した翌日から起こることは火を見るより明らかと考えております。

これは現場におりまして、例えば1つ刑事判決が出ると、すぐに、「これは不競法で禁止されるようなものではありませんのでご安心してお使いください」と説明がついたものが必ず流通します。つまり、あるやり方は規制されていないので問題ないと言いますと、「これは規制されていないやり方なので問題ないものです」と販売され、今回法改正により実現しようとしたことが結局何ら達成できないことになるということを大きく危惧しております。

それで、ビジネスソフトウェアについて、大水委員より社会のコンセンサスというお話がありましたけれども、参考資料2の1ページ目で記載されておりますように、今、我々の少なくともビジネスソフトウェアの業界ではパッケージで流通している方が少なくなってきておりまして、参考資料2の1ページ目右側に記載されているように、ダウンロード提供と認証がセットになったからこそ、キーというものが非常に価値が高いものとなっている。つまり、これはアクティベーション方式でソフトウェアが使えるようになる、ライセンス認証と一体になっているというのが現在のモデルです。中古でもソフトウェアを譲渡したいのであれば、ライセンス認証されたソフトウェアが入ったパソコンごと譲渡していただくとか、何かほかの手段で、正規の自分のプログラム自体を全て譲渡しなければなりません。今のように、キーだけを、私の中古品です、といって販売して、それで何か使用できる権利がついてくるようなものではなく、本当の意味での中古品譲渡はキー単体の譲渡とは全く関係ないのが実態だと私はみておりますので、そういう実態にも照らして、中古品を除くということはせずに、今のご提案のとおりで対応いただきたいと思いますと考えており

ます。

以上です。

○岡村委員長 ありがとうございます。

では、手短にお願いします。

○大水委員 一応会社の立場もありますので、まさしくおっしゃっているとおりでございます。我々は中古にならないようなビジネスモデルをとということで、ある意味、こういうダウンロード販売であるとかそういう形で、ダウンロードしたものは中古という概念がそもそもないというものもありますので、そういう意味で、業界として、やはりそういう問題ではなく、しっかりと保護していくという方向で、ある意味ではその製品のつくり方というところから考慮してやってきているところでございます。

○岡村委員長 ありがとうございます。

では、矢口委員、お願いします。

○矢口委員 論点4に關しまして、あくまで個人的な意見ですが、シリアルコード等を提供する行為を規制することには賛成です。実際に、私は、こういうたぐいの紛争を何度も目にしております。特に海外のサイトを経由する場合なども結構多いのですけれども、例えばソフトウェアの著作権者がいて、誰かが違法にその暗号化を回避するような手段を提供して、違法に売っているのを、それを追求していきたいというような事件がありました。著作権者は発信者情報開示から始まっているいろいろな手段を尽くして、最終的に行為者に行き着くわけですけれども、私が実際に経験した事件では、行き着いた挙げ句に、直接の行為者が、実は小遣い稼ぎで、自分は主犯ではないなどと主張してそれが認められて、著作権者としてはまたやり直しということがありました。このように、イタチごっこみたいなところがありまして、シリアルコードだけの問題かどうかわかりませんが、規制できるようにしていただきたいというのが個人的な意見です。

ただ、その中古販売の問題とかいろいろありますので、どのように規制すればよいかかわからないのですが、シリアルコードに関しては、できるだけ規制の対象にしていきたいなと個人的には考えます。

ただ、その中古販売の問題とかいろいろありますので、どのようにやっていけばいいのかわからないのですけれども、シリアルコードに関しては、やはりできるだけ規制の対象にしていきたいなというのが個人的な意見です。

○岡村委員長 ありがとうございます。

順番からいくと、河野委員ですね。

○河野委員 ありがとうございます。

事務局に資料の記載内容について1点ご質問させていただきたいと思います。スライド番号の4ですけれども、無効化の後に※印がございまして、その※印の注記ですが、『無効化』とは、単に無効化するだけでなく、技術的制限手段の効果を妨げる行為全般を含む」となっているのですけれども、技術的制限手段の効果を妨げることを無効化と呼んでいるのではないかと思うので、ここでいわれている、「単に無効化するだけでなく、技術的制限手段の効果を妨げる行為全般」というのは何が具体的に想定されているのか教えていただければと思います。

○岡村委員長 すみません。実はこれ、私が、ちょっと相談して、とりあえず急いで入れたもので文意が尽くせてないのですけれども、要は、WIPOの著作権条約、あるいは日本の著作権法では、「技術的保護手段の回避」というような言い方をされています。それから、WIPOの場合、「迂回」というような翻訳をされる場合も多いわけですね。回避とか迂回の中には、要は、100%無効化するとか有効化するのではなくて、例えばアクセスコントロールのような、3回だけしかだめですよとか、それを視聴回数限定を減らすとか、そのようなものも含めてコントロールをするというものが含まれています。

ところが、不正競争防止法では、これまで、無効化というのが慣例的に使われてきたと。これはどうなのですかとお聞きしたところ、実質は回避という意味と一緒だと。では何で回避としないのといったら、それは著作権法でまぎらわしいからということもあって、回避とならなかったと。無効化という言葉だけはずっと続いてきたので、実質は回避という意味とほぼイコールですよ。そういう意味で、無効化というと完全に無効化だけになってしまうのではなかろうかという誤解があると困る。法律は違いますから、回避と同じ言葉を使えないという趣旨はよくわかるのですけれども、そういう誤解がないようにということで、ただ、必ずしも言葉を尽くせているかどうかということはまだ明確化の余地はあろうかと思いますけれども、そういう趣旨でありますので。

○河野委員 ご趣旨は理解したつもりでございます。例えばコピー10回となっているものをコピー20回にするみたいなことは、完全には無効化していないけれども、それは効果を妨げる行為になりますよねというようなご趣旨ということですね。

○岡村委員長 はい、そうです。もうゼロ回になったものをあと1回とか。

○河野委員 理解いたしました。それを理解した上で、この事務局資料全般についての

コメントでございますけれども、論点1から論点4まで、今回お示しいただいたことに賛成をいたします。

以上です。

○岡村委員長 ありがとうございます。

では、杉村委員、お願いします。

○杉村委員 ありがとうございます。

任天堂様のプレゼンテーションをお聞きして、さまざまな問題に直面されていて、ご苦労されていらっしゃるがよく理解できました。どうもありがとうございました。

データの利活用を促進することは、大変重要であると認識しておりますが、データの利活用を図るに当たりましては、データを利用する側とデータを提供する側との両方のバランスを考慮して、「データの適切な利活用を図る」ことが重要だと思っております。このようなバランスを考慮したデータの利活用促進という観点と、前回の中間とりまとめ等を考慮しながら、本日の「技術的な制限手段」につきまして、今回も弁理士会内で検討をいたしましたところ、今回、事務局からご提案いただきました論点1から4につきましては、その方向性については賛成を表明したいと思っております。

例えば論点3につきましては、他の法律で規制されているものもございますが、技術的制限手段を無効化するサービスの提供行為として①から④までのご提示は、データの適切な利活用を図るという面におきましては重複していても不正競争防止法で規制をしていただく制度設計をしていただくこと適切ではないかという意見となりました。

以上でございます。

○岡村委員長 ありがとうございます。あとは、ご意見は特にございませんでしょうか。

どうぞ。

○宮島委員 ありがとうございます。

意見の形で申し上げていなかったのですが、基本的には事務局案の流れに賛成です。私が先ほどの質問で気にしていた点は、先ほど田村委員がフォローしていただいたのですが、全体として曖昧なことがあって、その曖昧な部分のラインが一般の人に不安を与えるものではない文言での規定ということを希望したいと思います。私自身、法律の専門家ではないので、それがどういう単語だったかということはなかなか具体的に提案ができないのですが、普通の人にはなかなかやらないよねということを明確に規定して、これを行った

らだめなんだよということをはっきり明示すれば、一般の人はそんなに不安をもつことはないと思いますし、その書き方の問題もあるのかなと思いますので、原則、賛成いたします。

○岡村委員長　　ありがとうございました。

私個人からも、できるだけガイドラインとかQ&Aを用いることで、皆さんが明確化を図って、安心してこの法律の適用が円滑に進むような形になることをお願いしておきたいと思います。

では、本日のこの点についてのお話は終えまして、あと残り、末吉委員、林委員からの意見のご提出がございます。それは前回までのデータ利活用に関する議論の論点の刑事罰の導入についてのものでございますので、本日の審議会でご意見提出のご要望がございました。それでは、林委員、お願いいたします。

○林委員　　ありがとうございます。

前回、9月13日配付資料3-2の21ページで、論点3としまして刑事措置に関する事務局案が出されておりましたので、これに対して、末吉委員と林から意見書を参考資料3として出させていただきました。

意見の趣旨は、「本検討において救済措置として刑事罰を導入する事務局案には、刑事罰の対象を管理侵害行為を伴うデータの不正取得、不正使用、不正提供行為（不正取得類型）に限定したとしても反対である」というものでございます。

この意見の理由は、2点でございます。「1. 構成要件の不明確性」です。本検討においては、行為規制の前提となるデータ、以下、客体データと申しますが、これの定義については、「他社への提供を前提として一定の技術的な管理がなされている電子データ」とされており、その要件としては、技術的管理性、外部提供性、有用性が検討されております。そして、これら客体データの定義要件のうち主たる要件である技術的管理性については、「何らかの技術的なプロテクト手段」との広い概念とされているところでございます。

一方、事務局案においては、刑事罰の対象となる取得利用提供行為に該当するか否かは客体データに対する管理侵害行為を伴うか否かで決まるところ、この客体データの定義との関係で、いかなる行為が管理侵害行為に該当するのか、は極めて不明確でございます。

2ページ目に参りますが、そもそも本検討における客体データの技術的管理性要件は、前述のように、何らかの技術的なプロテクト手段で足りるのであって、データ提供者の管理の意思が認識できればよいとされております。

そうしますと、本検討における客体データの技術的管理性要件というものは、①技術レベルの点からみても、不正競争防止法2条7項における技術的制限手段とは全く次元が異なる広範性を有しており、また、②管理態様の点からみても、例えば管理態様が秘密としての管理と特定されている同法2条6項における営業秘密の秘密管理性要件とは異なる概念の不特定性を有しております。よって、客体データの管理概念が広範かつ不特定である以上、その管理侵害概念もまた広範かつ不特定であって、予測可能性が十分ではなく、刑事罰の構成要件とするには明確性に欠けるといわざるを得ないと考えております。

理由の2点目でございますが、「立法事実の曖昧性」です。本検討の目的は「データのさらなる利活用推進」でございます。そのためには、過度にデータ利用を萎縮させる事態が生じないように、バランスのとれた規制にする必要がございます。しかるところ、本検討における客体データは、前記の理由1で述べたとおり、技術的管理性の要件が広範かつ不特定である上に、データ自体としても、他の事業者などが無制限、無条件で提供しているオープンデータを含むほか、単体か集合物かのデータ量も問わないなど、従来のデータベース保護法制や営業秘密保護法制などと比較しても格段に広範なデータ一般を対象とするものであるため、データ利用に係る事業活動に与える影響が大きいと予測されます。

したがいまして、刑事罰まで必要とする立法事実はいまだ極めて曖昧なものにすぎず、刑事罰の謙抑性の見地から、刑事罰導入は見送られるべきであると考えております。

以上です。

○岡村委員長　　ありがとうございました。今のご意見は、1点確認させていただきたいのですけれども、最後の「まとめ」のところ、それから表題などにお書きのように、あくまでも刑事措置についてのご意見ということで承ってよろしゅうございますか。

○林委員　　はい、結構でございます。

○岡村委員長　　今の林委員からのご意見につきまして、皆様、何かご意見ございますでしょうか。

では、近藤委員、お願いします。

○近藤委員　　ありがとうございます。

ただいまの林委員のご意見、もっともだと思えます。データを不正に取得するという行為については、不競法のもとでは民事で賠償だったり差し止めというところで十分ではないかと、そういう意見があるというのはもっともかなと思えます。というのも、事務局のまとめにありましたとおり、有料で管理しながらデータを販売している脇から、悪意をも

って、そのセキュリティウォールを突破してもっていくという行為は、ここで議論しなくても別の法律でも刑事罰の網がかけられるという可能性もありますので、あえてここでやらなくてもいいという意見が出てくるというのはごもっともかなと思います。

ただし、この議論が尽くされた暁に何らかの法改正が起こるときに、世の中に対して間違ったメッセージが出ないようにだけケアしていただきたいなど。というのは、データを盗んでも刑事罰になることは全くないのだというようなニュアンスで伝わることだけは避けていただきたい。別の法律でカバーされることもあるんだよというようにやっていただけるとありがたいなど。先々、そういうほかの法律でも網がかけられないような犯罪がふえるかどうかというのは引き続きウォッチングしていくべきかなと思います。

以上です。

○岡村委員長　　ありがとうございました。今の近藤委員のご意見というのは、いわゆる時期尚早で、今後一切刑事罰を入れるなというよりは、そういうこぼれ落ちるものがあるかどうかということを見極めるなどして、それから検討してもいいのではなかろうかというご趣旨とお聞きしておりました。

○近藤委員　　はい。それも1点で、もう一つは、今回検討した結果、そこは刑事罰を科さなくていいような悪い行為まで見逃しているわけじゃないよということです。要は、不正アクセス禁止法だったり、ほかで刑事罰を受けるようなものまでいいよといっているわけではないというメッセージをお願いしたいということです。

○岡村委員長　　では、長澤委員、お願いします。

○長澤委員　　近藤委員がいったこととほぼ一緒です。経団連でもこの点について話をしまして、この刑事罰については、経団連に参加している企業の中でも、どちらかというところ慎重な意見が非常に強かったです。特に今回、客体を広げようとし、アクセスの仕方についても、専用回線まで入っている状態で、刑事罰というのがやはり厳しいのであろうというのが経団連全体としての考えだったと思いますので、それだけお伝えしたくて発言させていただきました。

○岡村委員長　　ありがとうございました。

では、大水委員。

○大水委員　　近藤委員、長澤委員と全く同じでございますが、近藤委員がおっしゃった、ほかの法律での処罰の可能性というところについては、これはやはりここで終わりにするのではなくて、しっかり検討していかなければいけないと。例えば不正アクセス禁止法で

あるとか、あるいは窃盗のパターンもあるでしょうし、あるいは背任のパターンもあるでしょうし、住居侵入というパターンもあるでしょうし、いろんなどころを含めて、こういう処罰できる本当に悪い行為というのをどうやって処罰していくかというところは検討を続けていただきたいと思います。

○岡村委員長 わかりました。他の法律との関係で、なお深掘りして検討をするようにというご趣旨ですね。

○大水委員 フォーラムかどうかは別にして、お願いしたいところでございます。

○岡村委員長 では、杉村委員、お願いします。

○杉村委員 皆様が発言されているように、今回は、刑事罰の導入については見送ったほうがよいと思っております。「データの利活用」に関する刑事罰の導入については、データの適切な利活用を促進する点にも鑑み、これまで議論をしてきた内容を踏まえて、実際の民事規制をまずは早期に導入していただき、その導入後に、刑事措置で規制すべき行為類型を見極め、その後に刑事罰を導入することを検討していただくのがよいのではないかと考えております。

○岡村委員長 ありがとうございます。

それでは、今の見解につきましても一通りご意見いただいたと思いますので、本日は活発なご意見をありがとうございました。

それでは、最後に今後のスケジュールにつきまして、事務局からご連絡をお願いすることといたします。

○諸永室長 本日も、ご議論をありがとうございました。まず、本日の論点で示させていただいた部分でございますけれども、基本的に我々の示した案でご了解いただいたものと認識しております。

ただ一方で、条文の書きぶりみたいなどころというのは、思っていることは一緒なのだけれども、電子計算機とかいうところに関しては、ぜひ委員の方々、個別にご相談させていただきますので、特に産業界の方も含めて、こういう書きぶりで、ほかのものが含まれたりしませんかといったところに関しては引き続きよろしく願いいたします。

そして、次回以降の日程でございますけれども、実は来週火曜日に間髪入れずまた開催いたします。来週に関しては、きょう、最後、刑事罰に関してご意見いただきましたけれども、データの利活用について、データを提供されている方々のヒアリングもいただきながら進めたいと思っておりますし、あともう一つ、政令事項ではあるのですけれども、立証

責任の転換というような営業秘密の不正使用についての論点、こちらをやらせていただきたいと思っています。それが10月3日でございます。そして、その次は10月25日を予定しております。また改めてご連絡をさせていただきます。よろしくお願いいたします。

○岡村委員長　それでは、予定時間よりも10分程度早うございますけれども、以上をもちまして、産業構造審議会不正競争防止小委員会第4回会合を閉会とさせていただきます。本日は、ご多用のところ、長時間にわたりご審議をありがとうございました。

——了——