

平成22年2月16日  
内閣官房  
知的財産戦略推進事務局

関係者ヒアリングにおける主な意見  
(インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策関連抜粋)

知的財産戦略推進事務局においては、新たな「知的財産推進計画(仮称)」の策定に向けた準備のため、これまで100以上の映画制作・配給会社、プロデューサー、アニメ制作事業者、ゲーム事業者、放送事業者、出版社、IT事業者、研究者、教育関係者、ファイナンス事業者等のコンテンツ関係者からヒアリングを行った。その結果の概要は以下のとおり。(インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策関連部分を抜粋した。)

(1)被害状況の現状認識

映画、アニメ、放送番組、出版物など様々な分野の著作権侵害コンテンツがインターネット上に氾濫しており、コンテンツ産業の健全な成長を阻害しており、早急な対策が必要。

- 世界各国同じだと思うが、ネットは自由、コンテンツはタダというユーザーの意識が強い。今の状況ではコンテンツビジネスをやろうと思う人は出てこない。

(学識経験者)

- 今までの映像ビジネスの流れは、劇場公開から半年後にパッケージ、さらに1年後に民放などで公開されていた。しかし、今はすぐに映像をリッピングされてしまい、映像ビジネスの流れが成り立たない。また、一般のネットユーザーは、ネットの情報はすべてタダと勘違いしている。

(業界団体)

- ファンサブの影響で、アニメはタダという認識がある。韓国も同じで、ヨーロッパもそう。違法配信はもぐらたたきの状態。完全になくすことはできないので、違法配信を減らして、どううまくつきあっていくか考えなければならない。

(アニメ関連企業)

- 削除要請は毎月数千件以上。中国など海外のサイトにも削除要請を依頼している。国内のサイトもまだまだ多い。従って、できるだけプロバイダの義

務を課してほしい。もともとプロ責法を作ったときに、新規ビジネスの振興とのバランスで今の規定になっていると思うが、権利者にとってはかなり負担のある状態。そもそも見直しが必要だと思う。

(放送関連企業)

- 違法ダウンロード数が、正規のダウンロード数を超えているものもある。削除対策を進めているが、月に平均数万ファイル以上がアップロードされていることもわかっており、対応が困難。

(業界団体)

- コミックの違法スキャンが大きな問題となっており、どうつぶすかが重要。大手は各社で対策をやっているが、中小企業は対策が取れない。

(出版社)

- ホームページのサーバーと同じサーバーから違法コンテンツをダウンロードさせるものと、そうでないものがある。そうでないものは、ストレージサーバー（いわゆるサイバーロッカー）を使って、ホームページにはリンクのみを掲載している。HPと同じサーバーの場合は見れば分かるので、削除要請できるが、ストレージの場合はただファイルが置いているだけで、ISPも中身を特定できないので難しい。

(業界団体)

## (2)プロバイダの責任の在り方

侵害防止措置の導入などプロバイダに一定の責任を求める要望がある一方、中小のプロバイダの負担等を考慮する必要があり、プロバイダの責任の在り方について早急に検討することが必要。

- プロバイダの協力が無ければ効果的な侵害対策が進まないのが現状。プロバイダに対し、著作権侵害行為を防止する措置の導入の義務付けをしてプロバイダが速やかに削除してもらいたい。

(業界団体)

- 通知を受けて削除すればいいということではなくて、プロバイダの判断でアクセス禁止できるようにするべき。また、調停機関のようなものを作って、もめたときに解決できればいいと思う。

(IT関係企業)

- プロバイダ責任法の4条4項の“故意・重大な過失の有無により損害賠償責任の成否を判断する”の“重大な”を削除して通常の“故意・過失”に引き下げて頂きたい。現状、証拠集めに工数がかかりすぎている。権利者が証拠を集めて開示を求めても、証拠を天秤にかけてプロバイダが開示を決める。ユーザーが開示を否定することも多く、結局開示してくれないケースが多い。

(業界団体)

- 発信者情報開示について、是非標準処理期間を導入すべき。プロバイダにより開示までの期間がまちまちであり、同時期に同じような開示請求をしてもプロバイダによって開示する時期が異なる。おそらく開示の判断に迷っているのだろう。

(知財法実務者)

- プロバイダの事業者登録数は1万件を超えている。そのうち事業を行っているのは実態として2千～3千くらい。小さいプロバイダには1～2名で自宅にサーバーを置くところなどあり。このようなところでは侵害防止措置の運用は困難。現実問題として中小企業はお手上げになると思う。義務化することが平等といえるか疑問。

(業界団体)

### (3) アクセスコントロール回避規制の在り方

刑事罰の導入や規制対象の範囲拡大などの規制強化を求める強い要望がある一方、機器メーカーの製造や研究に萎縮効果を及ぼす可能性があり、アクセスコントロール回避規制の在り方について早急に検討することが必要。

- マジコンに対する民事訴訟の問題点としては、小口の販売が多く、民事訴訟を提起しても弁護士費用の回収も期待できない。訴状の送達先がわからない会社や、売り逃げする会社もある。また、逃げるために次々に会社を作るところもある。マジコン等の回避機器の販売ルートは巧妙化してきており、民事での対応のみでは困難になってきている。マジコン等の回避機器の提供行為に対し、刑事罰を導入すべき。

(ゲーム関連企業)

- 回避機器の頒布等に対する刑事罰の導入について、不競法で罰則が導入されていない理由が不明。規制を強化すべき。

(知財法実務者)

- マジコン等は主に中国から輸入されているが、アクセスコントロール回避機器は、不競法の対象となっているものの、関税法の対象とはなっていない。関税法を改正し、不正な回避装置等を輸入差し止めの対象物とすべき。

(業界団体)

- 不正競争防止法のアクセスコントロール機器の「のみ」要件について、問題の回避危機は様々な種類があり、「のみ」要件を満たすか判断しづらい。主に回避につかっているものだけを規制できるように改正してほしい。

(業界団体)

- 規制をする場合は、回避を目的としない機器が入らないようにして欲しい。たとえば、「技術的制限手段」や「回避」の定義が重要。どう決まるかで罰則とのバランスも出てくる。一方的に付与されるフラグ方式への懸念。誰かが勝手にフラグを入れたら違法だといわれると困る。また、回避と無反応の違いが明確でないと、たとえば、フラグ方式に積極的に反応しないことは回避と解されないか心配になる。

(メーカー)

- 違法ゲームデータのROMサイトは単なるファイルサーバーが多く、ユーザーのアップロードは関知しない。違法アップローダーはゲームをコピーしてアップしている。また、紹介するリンクサイトがそれらの入り口となっているが、自ら違法データをアップしているわけではないので、リンクサイトに対するアクションは難しい。違法アップローダー、違法ROMサイト、マジコン輸入販売業者、リンクサイトの協力体制ができており、誰が正犯なのか分からないという点が問題をより複雑にしている。

(業界団体)

#### (4)その他

上記論点のほかリンクサイト規制等についても検討する必要があるが、法的保護の在り方だけではなく、技術開発等の民間の取組、正規版流通の促進、消費者啓発など様々な観点から、総合的に検討することが必要。

- ただ規制を強化するのではなく、権利者はここまでやってよいというのを示し、それを越えたものについては徹底的にやるべき。グレーゾーンについて黙認するのではなく、例えば、映像であれば「30秒までは利用してよい」といった基準を明示するべき。このようなことを奨励する制度はあってもいいと思う。

(学識経験者)

- ファイル共有ソフトの違法コピー問題は、CDによるパッケージビジネスを続けようとするからおかしなことになる。別の形態のビジネスモデルを作っていくべき話。今の形をそのままにするのは無理。

(学識経験者)

- デジタル化・ネットワーク化の進展に伴い状況も大きく変化している。制度も状況に合わせて見直すことが必要ではないか。

(学識経験者)

- タイムリーな公式流通が無いと違法コンテンツは減らない。実際あるアニメは放送後1時間後に同日配信するサービスをやるようになって違法コンテンツが4分の1に減少した。

(アニメ関連企業)

- 様々な探索技術等があるが、その有効性について評価ができていない状況にある。技術を組み合わせて効果的なシステムをつくる必要がある。

(業界団体)

- ネット上の被害は一瞬で広がり、算定が困難。従って、法定賠償制度を創設すべき。

(業界団体)

- リンクサイトのおかげ多くのユーザーがアクセスできる状態になっており、問題である。侵害コンテンツへ誘導するリンク行為自体を著作権侵害行為とすべき。

(業界団体)