

著作権法違反の実態と ACCS による対策活動

久保田 裕^(*)

本日は、著作権侵害の実態と ACCS によるソフトウェア、コンテンツ等の法的保護対策活動について講義を進めていきます。テーマは「著作権法違反の実態と ACCS による対策活動」としました。



講義の内容

◆テーマ
著作権法違反の実態とACCSによる対策活動

◆アジェンダ

- 1 ACCSについて
- 2 著作権法違反行為の変遷と類型
- 3 著作権法違反行為
- 4 具体的な著作権法違反事例
～検挙事例をもとに～
- 5 新たな態様による権利侵害
- 6 ACCSによる著作権侵害対策の活動

1 ACCS について

それでは早速 ACCS についてご紹介をいたします。正式名称は一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会。ACCS(アックス)と言われています。会社で言うところの社長に相当する理事長は、ゲーム会社、カプコンの代表取締役会長である辻本憲三が務めておりまして、私は ACCS の専務理事です。

設立自体は 1985 年、プログラムが著作権法で保護されるということが明記されてから以降です。2020 年の 9 月には創立 30 周年を迎えるということで、ソフトウェアを中心とした権利保護、それから著作権・知的財産権思想の普及活動を行ってきております。協会というと、皆様イメージできるかどうか分かりませんが、ACCS は、株式会社で言うところの株主に相当する会員によって構成している団体です。主だった会員は、任天堂、カプコンといったゲームソフトの制作会社、それからマイクロソフト、ジャストシステムといったビジネスソフトの制作会社、こうした

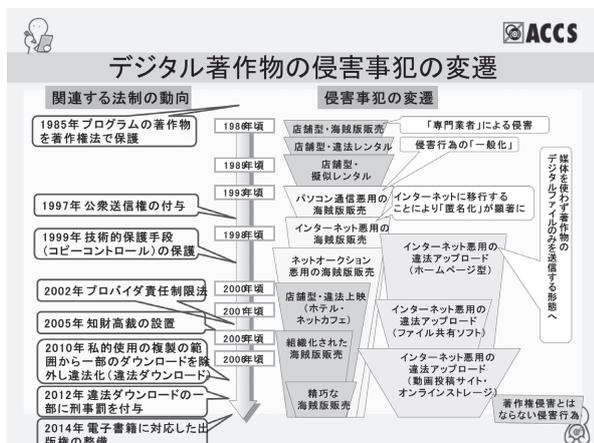
コンピュータプログラムの権利を持っている会社に加えまして、実は、集英社、講談社、角川、東映と言った出版社や映像制作会社もコンピュータソフトウェアの著作権協会に会員として加盟しています。もともとデジタル化されたコンテンツの権利保護と普及を行うということが目的となっておりますので、コンピュータプログラムの会社だけではなくてデジタルコンテンツを保有している出版社ですとか映像制作会社に関しても加盟をいただいて、著作権の普及や権利保護活動を一緒に行なっているのです。

現在は約 120 社が加盟をしています。協会の活動は、著作権思想の普及、それから権利保護活動を行うということで、「法」「電子技術」「教育」の 3 つの観点からさまざまな活動を展開しています。また、活動の柱は大きく 3 つあります。1 つが会員の権利行使の支援活動、いわゆる侵害対策の支援活動です。その侵害対策活動に加えまして、著作権・知的財産権について広く知っていただく活動として、ホームページですとか、今回のような日本大学での特別講義は年間十数回あります。定期的な授業として、現在、山口大学、東京工芸大学、国士舘大学でそれぞれ講義を持っています。さらに、著作権等の普及活動として企業や自治体への講演があります。とりわけ、ビジネス著作権検定委員会の委員長として正しい著作権法の理解に力を注いでいます。加えまして、いわゆるロビーイングですが、著作権法は時代に応じた改正というのが毎年行われておりますけれども、そういった改正に際して必要な調査ですとか、政策の提言を文化審議会審議委員として立法の手伝いもしています。

(*) (一社)コンピュータソフトウェア著作権協会専務理事、山口大学特命教授

2 著作権違反行為の変遷と類型

2-1 著作権法違反行為の変遷



この後は著作権法違反の歴史と、それに基づいた分類を行っていきます。歴史を右側に、その歴史に応じた関連する法律の動向を左にまとめています。かいつまんで紹介すると、1986年頃、つまりプログラムが著作権法で保護されるようになって以降で、主たる侵害事犯というのは、お店においてビジネスソフトのコピー品販売、無許諾レンタルが主でした。店で行われているので専門業者による侵害ということで、この時代は私自身が全国の違法現場を調査し、各県警、所轄の警察の方々とやりとり、例えば調査掲載にあたっての用語の統一なども行っていました。

その後、1995年頃、Windows 95が世の中に出始めますと、インターネットも一般化されてくることになりまして、そうするとインターネットを悪用したコピー品の販売などが横行するようになってきます。また、コピー品の販売だけではなくて、インターネット上に、記録媒体を使わずに送受信をするファイルのアップロードといった類型も出始めます。そういったインターネットでの被害が拡散をしていくことに伴いまして、日本では非常に早い段階、1997年に、著作権法の「公衆送信」の中に、「送信可能化」を含めた規定が制度化されています。インターネットの海賊版などの販売が規制されるだけではなくて、その後、役割分担を持った組織化された海賊版の販売、さらに、精巧な海賊版の販売ということで現在に至っており、その間、店舗において、海賊版販売ではない形式でコンテンツを無断で利用するという形の一つとして、違法上映というものが2000年頃から出始めまして、少し落

ち着いていた部分がありましたが、最近でもゲームバーなどでの違法上映というものが摘発されています。またインターネットのアップロードに関して、以前はホームページを使ったものが主でしたが、ファイル共有、それから動画サイト、オンラインストレージということで変遷をたどり、最近では著作権侵害には該当しづらい、もしくはその蓋然性が非常に薄いような行為も散見され、に関しても見受けられるという変遷をたどっています。

これらの背景としては、デジタルネットワーク社会が到来したことに伴って、誰もが情報の受信者であり発信者となったという点が大きいと思います。以前であれば、映像を作って広めることができたのは、典型的には映画の制作会社やテレビ局だったわけですが、現在では、皆さんを含めて、誰もが簡単に動画投稿サイトなどに情報を発信することができるようになりましたし、また、スマホなどで情報の受信も容易になったということがあります。そういったことがあって、結果として著作権の侵害やその他プライバシーの侵害、いわゆる情報犯罪というのが増加し、また、それに対応する形で、新たな犯罪行為とされるような類型も増え、その対策として摘発事例なども増えたということが言えると思います。

2-2 著作権法違反行為の4つの類型

簡単にご紹介したわけですが、以上のような歴史から見る侵害事犯に関しては、大きく四つに分けることができると思います。まず、店舗が関与するパターン。それから2つ目がインターネットなどを通じたコピー品の販売。3番目がインターネットへの無断アップロードの行為。そして、その他といったような類型に分類することができます。

ACCS

変遷からみる侵害事犯の類型

- 侵害事犯の類型①：実店舗の関与行為
- 侵害事犯の類型②：ネットでの海賊版販売行為
- 侵害事犯の類型③：ネットへのアップロード行為
- 侵害事犯の類型④：その他（海賊版業務使用行為）

1つ目の店舗などによる類型としては、もともと1985年頃から見受けられた販売店とか路上販売、それからダイレクトメールなどを使った集客によるコピー品販売が挙げられます。このダイレクトメールによる販売は、最近ではほぼ見受けられませんが、以前ですとACCSの会員の支社にコピー品のダイレクトメールが届いて、それがきっかけになって事件化されたといったようなものもあります。それからコピー品販売ではないですけれども、無許諾上映というものもあります。まさに今講義の内容をパワーポイントを使って映写をしておりますけれども、こういう映写をするという行為は著作権法の中で上映として規定されており、許諾なく行くと侵害になるわけなんです。こういった無断上映というのを、ゲームソフトに関して、いわゆるファッションホテル、ラブホテルのような所だったり漫画喫茶だったり、それから最近ですとゲームバー、お酒を飲みながらゲームを遊ぶことができるというようなことを宣伝しているようなところで、無許諾で上映されるということで摘発されたような事例もあります。それからお店を通じた無断のレンタルと言ったような類型があります。

それから2番目としてインターネットを悪用したコピー品販売ですが、これは集客の方法が様々あります。最近ではなかなか少なくなっている印象ではありますけれども、ホームページを作ってそこで集客をするような方法、それから掲示板、電子メール(スパムメール)、こういったものを使った方法、それからインターネットオークションなどが過去には多くあった類型ですけれども、最近ですと、後ほど紹介するショッピングサイトでしたり、それからフリマ、スマホアプリを利用して集客をするといったような方法も確認されております。

そして、3番目、インターネットを悪用したアップロード。これはアップロードの場所によって分けることができます。ホームページを使用する、専用掲示板を通じたアップロードということもありますけれども、ストレージサーバーを使ったアップロードというのが最近多いと思います。そのストレージサーバーというのも、国内だけではなくて国外、外国にあるサーバーを悪用されるというようなケースもあり、なかなか難儀をしているというところ。それからアップロード先として、動画投稿サイトや、SNSへのアップロードといったようなものも確認をされているとこ

ろです。また、サーバーという概念ではないのですけれども、ファイル共有ソフトを使ってアップロードするといったような類型もあります。ファイル共有ソフト、古くはWinMXだったり、Winny、Share、Perfect Dark、あるいはトレントといったようなものが該当するということになります。それから、その他の類型として、組織、例えば会社だったり学校だったり、あるいは残念ながら官公庁のような所などでも確認をされているのですが、1つのソフトから複数台のパソコンに無断でインストールをしてしまうという行為、これが組織内の違法コピーとされているものですが、こういった類型もあります。それから非常に残念なのですが、コピー品と知りながらコピー品を入手してそれをインストールして会社の業務などで使用するというような類型も確認されております。

以上の四つの類型に基づきまして、説明を詳しくしていきますが、その前提としての著作権法違反というのはどういうことかというのを一旦整理しておきます。

3 著作権法違反行為とは

著作権法というのはルールです。したがってルールを破ってしまうと法的な責任が生じます。その法的な責任というのは、民事上の責任として、受けた損害の支払いをしるという損害賠償、その行為を止めるようにという差止請求などといった民事上だけではなく、刑事上の法的な責任を負うことにもなります。著作権法違反行為は、著作権違反と略して言われることもありますけれども、これは大別すると、著作権を直接侵害するという行為の類型と、直接侵害ではないけれども侵害とみなされる行為(みなし侵害行為)という2つの類型に分けることができます。



ACCS

著作権法違反行為(著作権の権利侵害行為)

(1) 著作権侵害行為(直接侵害行為)

著作権法が定める複製や公衆送信などの利用行為(支分権に該当する行為)について、

- ①著作権者の許諾を受けず
- ②法定の除外事由がないのに

当該行為をした場合

(2) 著作権侵害とみなされる行為(みなし行為)

(1)ではないが、著作権者の不利益となる行為について、侵害行為と擬制するもの

例)海賊版であることの情を知りながら、販売目的での海賊版「所持」行為等



1つが著作権侵害行為というものなのですが、これは著作権法が規定する、複製ですとか公衆送信、それから上映といった支分権があります。著作権は権利の束と言われていますが、この支分権に該当する行為について、許可を得ず、また法定の除外事由がないのにその行為をしたときに直接侵害行為ということになります。

それから一方、支分権の該当行為ではないのですけれども、そのままですと著作権者の不利益となるような行為に関して、侵害とみなす、擬制するものが規定されています。例えばコピー品であるということを知りながら販売目的で所持をするといったような行為に関しては、みなし侵害行為と規定をされています。支分権に関しては、著作権というのは権利の束と言われていて、公表権、氏名表示権、同一性保持権から、複製権、上演権、上映権、公衆送信権、展示権、頒布権、貸与権、翻訳権、翻案権に至るまで、さまざまな権利の束で構成されているので、著作権侵害ということを中心とする場合には、これらのどの構成要件に該当するのかが指摘、主張をしなければなりません。

では、違反に対する刑事罰はどれくらいかと言うと、著作権法の119条に規定されていますけれども、10年以下の懲役又は1000万円以下の罰金ということで非常に重たい刑が予定をされています。懲役刑と罰金刑の併科でありますし、また、あまり知られていないのですが両罰規定ということで、法人が行った場合には、その法人に対して3億円という非常に高額な罰金も予定されているというところに特徴があります。なお、みなし侵害などに関しては、法定刑が少し下がってしまっていて、5年もしくは500万ということで規定をされています。

著作権法違反に関する刑事罰のポイントの2つ目として親告罪ということですが、公訴提起に際しては、被害者による告訴、処罰意思の表明、犯罪事実の申告と処罰意思の表明が必要という親告罪とされています。ただ、こちらについては平成30年12月の施行を受けた改正法に基づきまして、一部については非親告罪となっています。ですが、捜査を進めていくという意味では被害者の意向確認をするということがありますので、親告罪であるかもしくは一部非親告罪であったとしても、被害者の意向確認を進めながら捜査が行われるというのが実務的な流れとなっています。この後は

具体的な事例に関してご紹介をしていきたいと思えます。

4 摘発事件をもとにした著作権法違反事例

それでは次のテーマとしまして、具体的な著作権法違反の事例に関して、摘発された事件をもとにご紹介していきます。

類型① 実店舗の関与行為

類型1番目ですけれども、実店舗が関与するケースです。これは平成30年に摘発をされたゲームバーにおけるゲームソフトの無断上映の事例です。家庭用のゲームソフトをお店に置いて、お店がお客さんに遊ばせていたというものです。これはコピー品のゲームソフトなどを使ったわけではなくて、正規のゲームソフトを使っていて、かつ、1回遊ばすたびににお金を取るというタイプではなくて、そのお店に入場料のようなもの、飲食料を支払うと、サービスとしてゲームが遊ばすよといったような方法で営業していたという店舗に関する摘発です。

ここで考えていただきたいのですが、どうしてこれがいけないことなのかということですが、正規のソフトを使っているし、遊ばすについて直接お金を取っているわけでもないということなのですが、著作権者であるゲームソフトメーカーからしますと、元々家庭用のゲームソフトとして提供しています。したがって、少なくとも許可を得ない形で商用利用するというについては認めていないのです。逆に言うと、商用として使いたいという場合には、きちんと許可を得ようというプロセスがなければ、お店でどんな風に使われているかということもわからないということもありますので、許可がない限りは行なってほしくないということがあります。そして、今回のこのケースでは、警告をした店舗が摘発の対象になっておりますけれども、よく言われるのが、警告がなければ警察は来ないという、いわば都市伝説がありますが、もちろんそんなことはありません。著作権法の中でも、上映というのは少し特殊な内容でもありますので、違法行為をしている側が上映権の侵害の認識がない可能性もある、いわゆる違法性の認識ですけれども、そういったことを担保するためや、あるいは実際に警告をしたけどや

めないということが捜査機関による摘発ということの一つの理由にもなりますので、そういったことがあって警告を送付したというものになります。従って、必ず警告を送付しなければ事件にならないということではありません。必要があれば警告を送付するという事です。非常に小さい事例で恐縮ですけれども、Nintendo SwitchですとかPlayStation 4のソフトでは、それぞれのお店で遊戯をさせていたということです。一部店舗では、PlayStation VRが遊戯できますよ、というようなことを宣伝していたものも確認されています。少し細かい話ですが、この上映の場合に、どういう犯罪事実になるのかというのを少し紹介したいと思います。被疑者は、「法定除外事由なく著作権者の許諾を受けないで」とありまして、「不特定の顧客に対しゲームソフトの著作物(タイトル)を遊戯させるためテレビモニターに映写して上映してもって著作権を侵害した」といった内容になっております。ここで適用される罪名及び罰条としましては直接侵害になりますけれども、著作権法22条の2の上映権があり、その侵害を行ったということで著作権法119条の1項、先ほど説明した直接侵害という類型になります。こういった犯罪事実に基づいて捜査、捜索、逮捕、起訴などが行われています。

類型② ネットでの海賊版販売行為

続きまして、インターネットを通じたコピー品販売の事例です。こちらは、三つほど、紹介をしたいと思うのですが、まず一つ目が、ネットオークションを通じたゲームソフトのコピー品販売という事案です。これは割と最近で、昨年(2021年)の11月に摘発された事例になります。内容としてはコピー品を違法アップロードされたサイトからファイルをダウンロードして入手、そしてそれを記録媒体にコピーした上でコピーソフトを起動することができるツールと一緒にして販売をしていた、というものになります。比較的古いゲームタイトルが今回のこの事件では立件対象になっておりますけれども、古いソフトだから価値がないかというところではありません。やはりゲームメーカーとしては古いタイトルであってもそれを正規の形で一つにまとめて配信なり遊んでもらうといったようなことも行っておりますので、古いから価値がないとか情報として価値がないということではなくて、そういうものに関しても当然経済的な価値があるということになります。

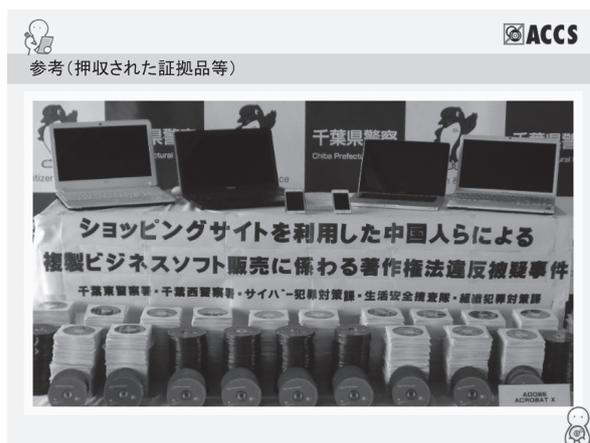
ビジネスソフトの事例でいいますと、これは少し古いのですけれども平成20年ということなので10年少し前の事例になりますが、ホームページ、ウェブサイトを通じたコピー品販売の事例です。この事件では、同じようにコピー品販売をして執行猶予中であった男性らが、再犯で行なっていたものに関して摘発が行われたというものです。非常に特徴的な事件だったのですけれども、元々、複数のホームページを短時間で次々に作っては消去し、ということを繰り返しながら販売をしていたというものになります。海賊版が海賊版を生むという構造が典型的だったのがこの事例なのですけれども、この男性らが他の知人であった友人にコピー品を売るためのノウハウがあるよ、ということ伝え、さらにそういったものも紹介をして販売を行っていました。また、別のグループがこの摘発された連中からそのノウハウを仕入れて販売をするという海賊版連鎖が起こってしまいました。

また権利者による「刑事後民事」が行われたということもポイントです。なかなか刑事事件の後に民事対応するというのはハードルがありまして、民事的な対応をするに際しても、どういうコピーソフトがいくらで何本売れたかということが特定できないと、権利者としては民事的な請求をすることができない。しかし、このケースではホームページにそういった情報が残っていたことで、裁判記録などを参考にして権利者が民事的な対応を行ったという実績があります。ここには書いていないのですが、この事件では、当時非常に珍しかったのですけれども、警察側がプロバイダーであるドメインの取得会社などにも協力してもらって、「この摘発されたホームページにアクセスをすると刑事摘発されました」といった表示をさせることで、事件摘発、事件検挙に行政的にも対応したところに特徴がございます。そういった非常に顕著な事例なのですが。

さらにこのホームページの事例というのは、こういった「ジャパネットおかま」という非常に著名なショッピングサービスの類似名称を使って販売を行っておりまして、ロゴも作っておりました。ロゴに合わせて「金利手数料はおお客様が負担」と書かれています。「お客様が負担」となっています。こういう改変を行ったりとか、それから「ONEOS」、「パソコンライフを快適に」といったようなページを作ったりとか、「エムドナルド」、あのハンバーガーショップですけれども、

ページのトップ画像の真ん中にいる人物、実は小さいんですが「ズナルド」というふうにかかれてます。こういったような著名な表示を無断使用して遊び心で使っていたのだと思いますけれども、それに関しても実は不正競争防止法の中に著名表示冒用というものがあるのですけれども、こういった不正競争防止法違反でも、この事件に関して摘発もされたというものであります。

ネットでの海賊版販売行為の三例目です。これも3年前、4年前になりますが、ショッピングサイトで非常に精巧なコピー品を販売していたという事件の摘発がされております。このショッピングサイトというのは、実はAmazonなんですね。虫眼鏡を使わないとコピー品かどうか見分けることができないというレベルの精巧さなのですけれども、Amazonを通じて非常に精巧な海賊版が大量に販売をされていたという事件が摘発されています。それだけ非常に精巧で、ある意味、使えてしまうということがありましたので、多くの販売がなされてしまい1万4000枚が販売され、少なくとも1億2000万円ぐらいの売り上げがあったということです。また非常に大量のグッズも押収をされているという事例になります。こういったショッピングサイトなどに、よもやコピー品が紛れ込んでいるということは一般の方はなかなか思いつかないでしょうから、そういった意味でも非常に問題のあったストアだったのですが、検挙がなされたというものになります。コピー品販売の犯罪事実の例を申し上げますと、「法定除外事由なく著作権者の許諾を受けずにソフトウェアを複製の上それらが侵害されたものであることを知りながら有償頒布をもって著作権を侵害する行為とみなされる行為を行ったものである」といったような例がございます。この事例では前段で自らコピーをしていて、そのコピーした上でそれを販売したという内容になっておりますけれども、前半の複製の点に関しては直接侵害になるので著作権法21条の複製権、それから直接侵害なので119条1項の直接侵害の適用があります。また後段の、知りながら販売をしたという行為は、これはみなし侵害行為になりますので、著作権法の113条1項2号それから119条の2項3号ということの規定を受けるという形になります。著作権法の条文にもぜひ当たって確認してみてください。



類型③ ネットへのアップロード行為

それから、著作権法違反事例として3番目の類型、ネットへのアップロード行為に関してですが、こちらは、出版関係、漫画作品とか雑誌ですね、こういった摘発が最近多くなされております。ひとつが「はるか夢の址」という、侵害ファイルを集めて集約をされているサイト、いわゆるリーチサイトですけれども、そういったリーチサイトを通じた漫画などのアップロードということで9名以上が逮捕されるというものがございました。この事件でACCSは、具体的に被害額の算定に関して協力をさせていただきまして、漫画だけでも一年間で731億円という金額を算定しています。非常に大きな被害があるという事例になります。この事件では、最終的に約50作品だったと思いますけれども、起訴の対象になりまして、そういったようなこともあって、初犯でありながら首謀者3名などに対しては実刑判決が言い渡されています。それから最終的にはその後、出版社1社が民事的な請求をしまして、1億6千万円の損害賠償ということで結果が出ております。それだけ非常に悪質な事案だということになります。

それから漫画が続きますけれども、ネタバレサイトというのがあります。これは発売の前に、どういう内容が掲載されているのか、画像を一部差し込みながら、内容を紹介するといったようなものですけれども、これに関しての摘発がされています。ネタバレを行って摘発された連中は、このネタバレサイトの運営に際してアフィリエイト広告をつけることを目的としていて、摘発された一つの事例では、少なくとも3億円という非常に多くの収益を上げていたというところに特徴が

あります。ネタバレ自体が何で問題かというところなのですが、権利者側からすると発売された後に感想を掲載するといったようなこと自体に関して、例えば漫画をそのまま転載するといったようなことがなければ問題視するということはそうないと思うのですけれども、少なくともネタバレというのは発売日より前に掲載をされるというところに特徴があります。そうすると内容がまず不完全であるということがありますし、誤った形で読者に伝わってしまうし、また加えてやはりフリーライド的な要素も少なからずあるといったこともあって、権利者としては、これに関しては非常に許せないということで対応を行ったということになります。それから問題として、残念ながら発売日より相当前に漫画が入手できてしまうようなお店もいくつかありますが、これは流通の過程上仕方がない部分もあるので、そういったところから入手して掲載をしていたという実態が明らかになりましたので、警察側でそういったお店に対しては実は指導なりを行って防犯的な対応というのも行っております。

それから最近では非常に話題になりました「漫画村」。残念ながら見たことがあるという方もいるかもしれませんが、漫画村の摘発です。これは首謀していたとされる人物が国外に出国して逃亡していたのですけれども、現地フィリピン共和国の協力も得まして、最終的には日本に強制退去させられていて、摘発され、逮捕起訴されたという事例になります。現在も公判が続いているという状況になっています。

その他ファイル共有ソフトによるアップロードということで、長らく警察庁を中心として複数の県で一斉検挙というのも行われております。平成 25 年の摘発のときには全国の 47 都道府県警察が連動して一斉取り締まりを行ったというものになります。ネットでの無断公開の事例、犯罪事実の事例ですけれども、同じように、「法定除外事由なく許諾を受けずに著作物を自動的に公衆送信しうるようにしもって著作権を侵害した」といったような内容になっています。このケースではファイル共有ソフト Share を通じたアップロードですので、Share を作動させ、というような記載になっています。インターネット上での無断公開なので、公衆送信権、著作権法の 23 条 1 項を受けて、119 条の 1 項を直接侵害ということで罪名及び罰条が適用されることとなります。

類型④ その他(海賊版業務使用行為)

それから著作権法違反事例の最後の類型として、海賊版の業務使用というのがございます。これはコピー品であることを知りながら、それを会社の業務で使っていたという事例ですけれども、ここで被害を受けたのは、CAD ソフトです。設計製図専用のソフトで非常に高額なソフトです。1 セットをフルで揃えると 1000 万円近い価格のあるソフトなので、こういったものを 5 万円だったり 10 万円だったり、酷いと 5000 円とか、そういった形で入手して使っているということが確認されています。このときには最終的に購入をして使用していた代表と、それから法人自体についても送検対象になりましたけれども、法人に関しては既に触れたとおり、罰則は両罰規定で最高 3 億円ということがあります。加えて、会社が著作権侵害などで立件をされますと、競争入札などで業務を請け負っているようなケースがあると思うのですけれども、そういった指名競争入札に参加する際の資格が満たされずに業務を得られないということが特徴としてあります。これはいろんな県などで規定をされておりますけれども、そういう違反があった場合には入札に参加できませんと規定しているということですね。そうすると一定期間ではありますけれども、会社で行った場合に仕事を取って来られなくなるということがありますし、またそういったことに関して融資元である銀行などにそれが発覚した場合には、場合によって融資の中止といったようなこともあり得るということで、会社なり法人による著作権法違反というのは、罰金だけではなくて事実上のリスクも大きくあるというところに特徴があります。

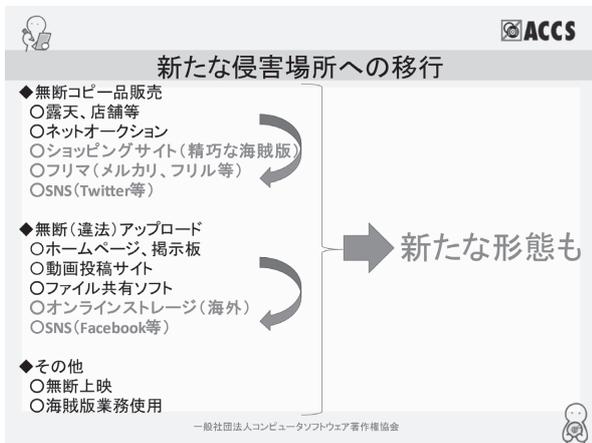
長くなりましたけれどもその他の資料としてお配りしている PDF にはポイントになりそうな摘発事例も紹介しておりますので、時間がある時に見ていただけたらと思います。

5 新たな態様による権利侵害

これまでは侵害の変遷ですとか具体的な事例を見てきましたけれども、最後に、最近生じている新たな侵害対応の紹介と、それから、それに対する ACCS としての取り組みをご紹介します。

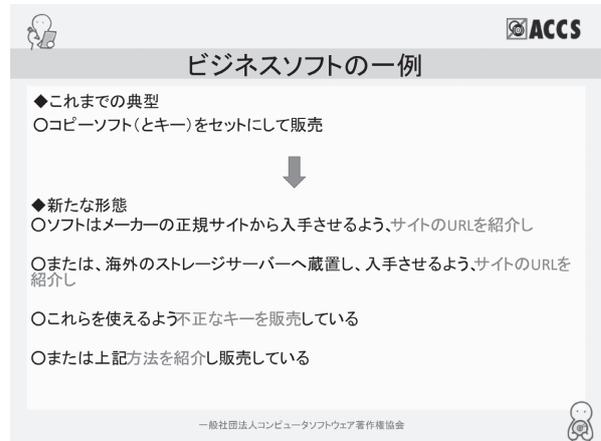
新たな侵害の対応ということなので、ま

ずは侵害として利用されている場所が移行しているところの特徴があります。古くは、コピー品販売であれば店舗があってインターネットオークションなどがあって、ということなのですけれども、それに加えて、最近ですと、先ほど紹介したショッピングサイトですとか、フリマアプリを通じたパターン、それから SNS で告知をして集客をするといったような方法も見受けられております。このように侵害の場所が移ってきているということです。それからアップロードに関しても、古くはホームページ、ファイル共有ソフトというのがありましたけれども、最近ではそのサーバーが海外のオンラインストレージを悪用したり、あるいは動画を投稿するに際しても、動画投稿サイトだけではなくて SNS 上に投稿するといったように、侵害の場が変遷しています。



加えて、その方法、侵害の場所が移行するだけではなくて、それらを組み合わせたような新たな方法、形態というのでも確認をされているという状況になっています。ビジネスソフトの例で紹介をしますと、これまでのビジネスソフトの典型的な違反例としましては、コピーソフトを作って、それをコピーソフトを動かすことができるキー、インストールキー、ライセンスキーというものをセットにして販売するというのが典型例でした。このケースで言えば当然コピーソフトを作ったり売ったりするというのが著作権法の直接侵害だったら、みなし侵害になるということなのですけれども、これに加えて新たな方法として、ソフトの入手に関してはメーカーが提供している正規のサイトから入手させるように URL を紹介するか、もしくは海外のサーバーなどに蔵置した上で、その URL を紹介する、加えてそれらを入手させた上で、使えるような不正なキーだけを販売している、もしくはこういっ

た方法を紹介する内容、こういう情報そのものを販売をする、といったような方法が出てきております。



どうしてこういうことが生じているかというところなのですけれども、やはり背景としては正規のビジネスの環境変化というのが大きいと考えられます。ビジネスソフトで言いますと、古くは5インチや3.5インチのフロッピーディスクというものから、CDやDVDのパッケージによる流通が主でしたけれども、最近ですとクラウドを使った、パッケージがない形でソフトが利用できるということで変化が起こっております。それからゲームソフトの関係で言うと、家庭用ゲーム機がインターネットに接続されず、個人の領域で、個人だけで楽しむというものが主でしたけれども、そういったものだけではなくて、オンラインに接続して不特定の全世界のユーザーと遊ぶことができるということでサービスが拡張されています。それから出版関係などで言うと、今もちろん紙による提供はあるわけですが、加えて電子によるといったようなことで、いずれもネットワークを活用したサービスの展開が起こっているということが、この侵害の新たな対応が生じている背景としてはあげられると思います。

ここで言うところの問題となる部分なのですけれども、何が問題かと言いますと、はっきり言うと、著作権法の中にはこれまで簡単に説明した通り、コピーをしたりインターネット上で公開をするといったような事に関しては権利が規定されているので、権利が及ぶ、つまり権利者として不正なことがあったときには対応することができるのですが、例えばビジネスソフトであれば、クラウドで使うといったような行為だったり、あるいはゲームを遊ぶ、上映するではなくて遊ぶ、といったような行為、などに関しては元々権利の規定が

ないので、及ばないということがあります。権利が及ばないということは、対応することができない、ということが問題としては大きい部分になってしまいます。

具体的にどういうことが起こっているかと言うと、ビジネスソフトで言うと、ソフトを使うために配布をされているシリアル番号などが不正に流通しているというのが問題としてあります。正規のユーザーであることを確認するためなどに使われるのがこのシリアル番号と言われるものなのですけれども、こういったものが流通しております。でも、これはもう古くからの問題でありまして、単なる英数字の羅列なので、著作権法の保護の対象である著作物ではないことから、少なくともこれまでは直接対応することが困難という状況が続いていました。これが平成30年の不正競争防止法という、著作権法ではない法律が規定されることによって、最終的には現在では対応することができるようになってきております。それからゲームソフトの話でいうと、パラメーターを勝手にいじって強くしてしまうといったようなことが問題としてありました。ゲームを始めた時からお金が最大あるとか、あるいはアイテムが全部揃ってしまっているとか、そういったような改造行為ですね。こういう改造行為に関しても、改造される対象というのはデータそのものになりますので、データそのものは著作権法の保護対象ではないということから、直接対応をすることができなかったということなのですが、これに関しても同様に、不正競争防止法による対処対応というのができるようになってきております。こういった改正をするに際して、ACCSとしては実際の実態ですとか、そういったものを集約しながら改正に際しての提言などを行うということも行なっています。

**ACCS**

実際に起こっている問題とその対応①

- ◆ビジネスソフト業界関連
 - アクティベーション(認証)回避
 - シリアル番号の不正な流通
 - 著作権法では対処不可(これまで)
 - 改正不正競争防止法による対処(H30.11.29~)

- ◆ゲームソフト業界関連
 - パラメータの改造によるチート行為
 - 起こりえない状況でゲームを進める
 - 強いキャラクターの濫造
 - 著作権法では対処できない
 - 改正不正競争防止法による対処(H30.11.29~)

一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会

そのプロダクトキーの販売に関しては、最終的に処分の結果としては嫌疑不十分ということで不起訴となったというものですが、摘発事例があります。それからパラメーターをいじってしまうというそのセーブデータの改造なのですけれども、これに関しても改造を受けることを業としている改造代行という類型と、それからそういう改造を可能にするようなツールを販売していた法人などに関しても、摘発がなされています。これらも業界としてはこれまで直接的な対応ができなかったものに関して、著作権ではなく不正競争防止法という法律によって対応しております。

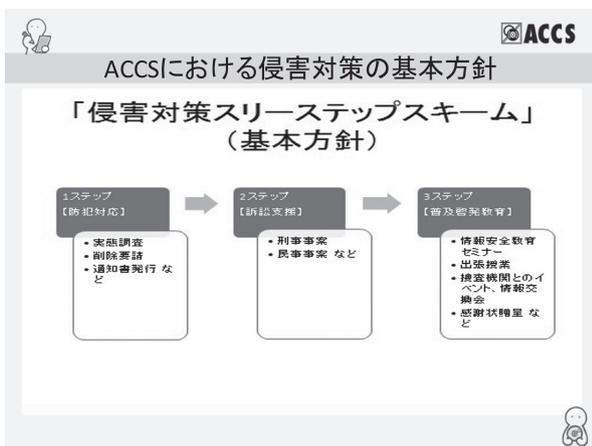
それからコンピュータープログラムや出版それから映像、あらゆるコンテンツで共通する問題なのですけれども、リンク集、リーチサイトというのが問題としてあります。コンテンツなどを侵害するファイルのリンクを集めて、そういうものを紹介するようなサイトのことをリーチサイトと言っていますけれども、リンク行為そのものが侵害行為ではありませんので、それを集めたものであったとしても、これまでは著作権法違反にはならなかったのですが、2020年の10月1日に改正著作権法が施行されて、今はこれらの行為に関しても違反ということになっています。

著作権法に関しては毎年改正をされておりまして、例えば親告罪の部分を一部非親告罪にするといったような改正です。その他、リーチサイトの対策として、リーチサイトを運用する行為を刑事罰の対象に加えるとか、それから2021年1月1日からですけれども、違法と知りながら侵害コンテンツをダウンロードする行為に関して、一定の要件下ですけれども、違法とする、いわゆるダウンロード違法化の拡大といったようなことも、改正、施行されるというような流れになっております。こういったような新たな侵害の類型に関しては、繰り返しになりますけれども、著作権法の適用をしながら、加えて不正競争防止法、あるいは、例えばオークションの出品画面などで登録商標を使用しているような場合には商標法違反ということで、複数の法律などを駆使しながら対応しているというのが特徴です。

6 ACCSによる著作権侵害対策の活動

最後に、こうした著作権や、その他の侵害に関して、どういう対応をしているかということを紹介いたします。

ACCSでは、この侵害対策をスムーズに行うために、3ステップスキームという方針を定めて行なっています。3ステップの最初、ファーストステップは防犯的な対応ということで、侵害が起これにくいようにする、事前に防止をするためにその一環としての実態の調査だったり、あるいは違法行為をしている人に対して注意喚起をしたり、ということを行っています。そういったことをしても乗り越えてくる人は当然いるので、その人たちに対してはセカンドステップとして、実際に法的な手続きを権利者が行うわけですが、その支援を行っています。そしてサードステップとして最終的にはそれを侵害対策の観点から広く知っていただくということで、例えば警察と連携したイベントだったり、あるいは私自身もそうですけれども、警察の学校に行って著作権の侵害の実態などについてお話をさせていただいたりとか、広く知っていただく活動を行っています。



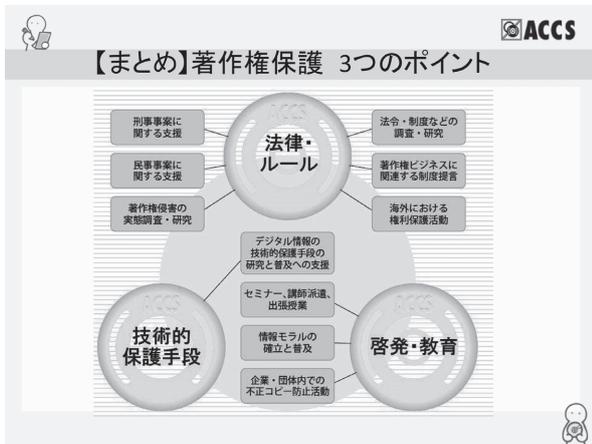
実際に刑事事件に関して言いますと、これまでに約820件近い実績があります。この数字が多いか少ないかを考えてみると、実はご存知の通り、警察庁が例年、こういった摘発の実績などについてホームページで掲載をされていますので、その辺りを見ながら比較をしてもらおうというかと思うのですが、ACCSでは、平均するとだいたい1年に20件から30件近く、多い時には1年に90件近い支援を行ったという実績があります。それから組織内での不正コピーに関して、これも長らく支援を行って来まして、権利者が和解した金額として100億円近いという非常に金額が表すとおり、違法コピーが多くあったのですが、これらについても最近是非常に改善されてきている状況になっております。

ACCSの取り組みとしては、こういった侵害対策を警察と連携し、あるいは会員会社から相談を受けながら対応するわけですが、それだけではなくて、他の権利者や権利者団体とも連携しながら対応ということも行っています。その一つが不正商品対策協議会という、まさに偽ブランド、違法コピー品など不正商品に関して、対策をみんなでやって行きましょう、普及啓発をみんなで一緒にやっていこうという協議会が警察庁の傘下にありまして、こういったところを通じて共同のイベントを実施するというようなことも行なっております。

それから権利者団体だけではなくて、時には権利侵害対策の関係では敵対すると思われるようなオークション事業者やフリマアプリの事業者などとも、共同連携して対応することを行っています。これが「インターネット知的財産権侵害品流通防止協議会」というものなのですが、これは権利者とインターネット事業者などが加盟をして構成されている会議です。権利者としては侵害を防止したい一方、事業者としては少なくとも商品の流通をさせたい、というところで対立することがあるのですが、侵害品の排除という意味では共通の目的がありますので、事業者とも連動しながら対応ということを行っています。同じように、ファイル共有ソフトの対策という意味では、インターネットプロバイダーさんとも連携をして警告のメールを送付するなど協力して活動を行なっております。

ということで、著作権の侵害対策というのは、まさに安全安心という意味では、一番の抑止としては警察による摘発ということになります。日本は行政国家的な側面が強く、警察による摘発によって国民が悪いことという認識を強め、より防犯的になります。そして侵害行為は止まり、それが広報されれば抑止にも繋がるわけですが、それだけでは当然のことながら、安全安心は守ることはできません。今回はインターネット上での情報の流通というところとの関係で、著作権法の中のコンテンツの侵害についてお話をしてきましたが、それを実行するためには権利者が実際に努力するということがあります。それから権利者団体、我々のようなACCSや他の団体などが、ときには事業者と連動しながら対応ということ、広くきちんと権利が守られるという活動を行っています。そのためにも法律をきちんと知ってもらうということとか、それからそのための教育ということも必要になっ

できますし、技術的に守っていくことも必要なのです。「法」「電子技術」「教育」これらの三つのポイントをバランス良く組み合わせながら活動を行っているのがACCSということになります。



今後、皆さんが社会に出られてからも、この著作権ということが絡まないことはないはずです。ぜひ著作権についても興味を持っていただいて、今日学んだことを活かしていただければと思います。非常に短い時間で、かつ駆け足でございましたけれども本当にありがとうございました。もし何か分からないことがあれば、いつでもご質問いただければと思います。