

ゲーム市場の動向と平成 23 年不正競争防止法改正

安田 和史^(*)

「マジコン」は、家庭用ゲーム機の一つであるニンテンドー DS とそのソフトウェアの販売元に大きなダメージを与えた技術的制限手段の回避装置である。「マジコン」は、平成 11 年にコンテンツホルダーを保護すること目的として規定された不正競争防止法 2 条 1 項 10 号、同法 2 条 1 項 11 号の要件の一部に該当しない可能性があるとして、法的対応が遅れ長い期間市場で販売が続けられてきた。「マジコン」を代表例とする技術的制限手段の回避を目的とする不正な装置の流通に関し、以下に述べる 2 つの「マジコン判決」や平成 23 年に行われた不正競争防止法改正によりコンテンツホルダーが執ることが出来る法的対応のバリエーションが増えている。本稿では、ゲーム市場の動向を概観しつつ、平成 23 年の改正の効果によりどのような影響がみられるようになったのか、具体的な事案を参照し検討するものである。

- I. はじめに
- II. ゲーム市場の動向
- III. 不正競争防止法 2 条 1 項 10 号及び 11 号の導入
- IV. マジコン訴訟(第一事件および第二事件)
 - 1. マジコン第一事件
 - 2. マジコン第二事件
 - 3. 小括
- V. 平成 23 年不正競争防止法改正とその効果
- VI. おわりに

I. はじめに

ゲーム市場は変革期にある。従来から人気のあった家庭用ゲーム機関連は軟調となり、新たに登場したソーシャルゲーム関連が大きく市場を伸ばしている。また、家庭用ゲーム機は、ポータブルな製品に人気が集まっている。そもそも、家庭用ゲーム機関連とソーシャルゲーム関連市場は、収益構造が異なっており、ソーシャルゲームが、デバイスの制限を出来る限り排除して、オープンなプラットフォームを展開していることが多いのに対し、家庭用ゲーム機は、正規のソフトウェア以外の動作を予定しておらず、技術的制限手段によって正規版以外のソフトウェアを動作できないようにしていることが多い。その意味においては、限定的なプラットフォームといえる。

家庭用ゲーム機で販売台数が 1 億台を超えた機種は、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)の据え置き型ゲーム機プレイステーションと後継機のプレイステーション 2、任天堂株式会社(以下、「任天堂」という)の Wii がある。そして、携帯型ゲーム機では、任天堂のゲームボーイおよびニンテンドー DS がある。その中でも、史上最速のペースで 1 億台を突破したのがニンテンドー DS である⁽¹⁾。

本稿で主なテーマとする「マジコン」は、前述したニンテンドー DS とそのソフトウェアの販売元に大きなダメージを与えた技術的制限手段の回避装置である⁽²⁾。

「マジコン」は、平成 11 年にコンテンツホルダーを保護することを目的として規定された不正競争防止法 2 条 1 項 10 号、同法 2 条 1 項 11 号の要件の一部に該当しない可能性があるとして、法的対応が遅れ、長い期間市場で販売が続けられてきた。

「マジコン」を代表例とする技術的制限手段の回避を目的とする不正な装置の流通に関し、以下に述べる 2 つの「マジコン訴訟」や平成 23 年に行われた不正競争防止法改正により、コンテンツホルダーが執ることが出来る法的対応のバリエーションが増えている。本稿では、ゲーム市場の動向を概観しつつ、平成 23 年の改正によりどのような影響がみられるようになったのか、具体的な事案を参照し検討するものである。

(*) 校友、株式会社スズキアンドアソシエイツ取締役、東京理科大学 / 第一工業大学非常勤講師

(1) 井上理「任天堂“驚き”を生む方程式」18 頁(日本経済新聞出版社、2009 年)参照。なお、発売日から起算してニンテンドー DS が約 1 年 8 か月、PlayStation 2 が約 2 年 6 か月、Wii は、約 3 年 3 か月で 1 億台以上の売上げを達成している。

(2) 「マジコン」の利用者の殆どは、ストレージサイト等から海賊版のゲームソフトをダウンロードし、それを「マジコン」にコピーしてニンテンドー DS で起動させる等をしてきた。一般的に考えると、ユーザーが無料で海賊版ソフトを大量に手に入れられ、それを使用できるようになれば、正規のゲームソフトを購入するインセンティブが低くなると思われる。

Ⅱ. ゲーム市場の動向

図表1 コンテンツ関連市場の動向

コンテンツ	市場規模(円)	割合(%)
ゲーム	1兆4,819億	12.4
動画	4兆4,804億	37.6
音楽・音声	1兆3,231億	11.1
静止画・テキスト	4兆6,240億	37.8
合計	11兆9,094億	

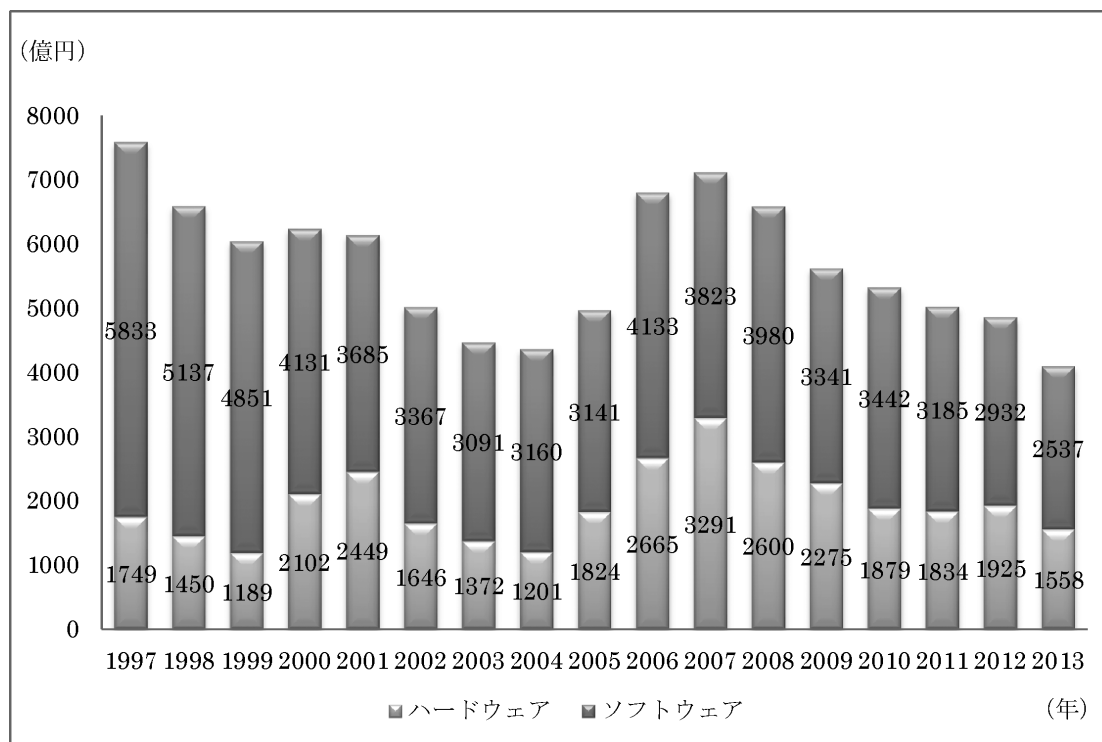
デジタルコンテンツ白書2014(デジタルコンテンツ協会 編)参照。
なお、ゲーム市場は前年度1兆3775億円(国内シェア11.6%)

デジタルコンテンツ白書2014(図表1 コンテンツ関連市場の動向参照)によると、ゲーム市場は、1兆4,819億円の市場規模があり、前年比からみて、+7.6%UPしたが、ネットワーク系が好調であるのに対し、パッケージゲーム(家庭用ゲーム機)、アーケードゲームは軟調である。ガラパゴス・ケータイ(以下「ガラケー」という)を除いたスマートフォン(以下「スマホ」という)・PC向けソーシャルゲームは、昨年比、+76%

増の6,788億円と大きく成長している。スマホ向けゲームは、市場規模を5,597億円にまで拡大している。

家庭用ゲーム市場(図表2 家庭用ゲーム国内市場規模の推移参照)の傾向を見ると、ハードウェア市場は2007年が最盛期であり3,291億円であるが、これは、前年度に発売された任天堂Wiiの影響が大きかったと推察される。その後、ハードウェア市場は縮小傾向にある。ソフトウェア市場は、プレイステーションが最盛期である1997年と同じく最盛期であり、5,833億円の売上があった。その後、縮小傾向に入るが、2006年に任天堂Wiiが発売されたことも影響して、4,133億円まで回復を見せたものの、その後は縮小傾向にある。そして、2013年から2014年は2,537億円と最盛期の50%を切るところまできており、家庭用ゲーム機市場は厳しい環境にさらされている。なお、家庭用ゲーム機市場は、従来から新規のハードウェアがリリースされることで、売上が回復させてきたことから、ソニーのプレイステーション4や任天堂のWii Uあるいは、マイクロソフトのXbox ONEなどが発売された2014年以降の市場の動きに期待がかかっている⁽³⁾。

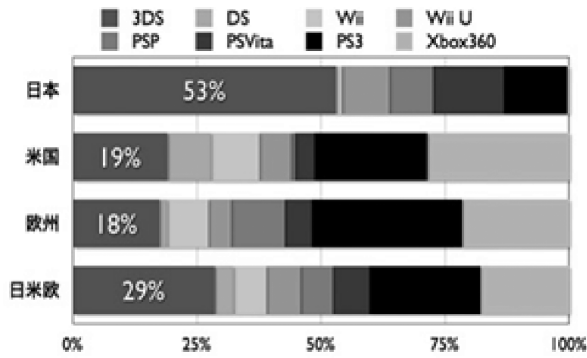
図表2 家庭用ゲーム国内市場規模の推移



「デジタルコンテンツ白書2014」 図表4-5-1 家庭用ゲーム国内市場規模の推移を参考に作成

(3) 経済産業省商務情報政策局(監修)＝一般財団法人デジタルコンテンツ協会(編集・発行)『デジタルコンテンツ白書2014 クラウド化するコンテンツ～価値創出のメカニズム～』104頁(一般財団法人デジタルコンテンツ協会、2014年)では、各社の旧世代機を大幅に上回ることはないと予測し、「ハードウェアの普及台数につれて、ソフトウェア市場は変動する。ゲーム専用機市場の今後は軟調で、ソフトウェア市場の将来は悲観せざるを得ない」とする。

図表3 2013年1月～3月ゲームハード市場占有率



Source: Media Create(日本)・NPD(米国)・Nintendo(欧州)

任天堂株式会社のIR資料抜粋

「2013年1月～3月ハード市場占有率」によると、日本では携帯ゲーム機の人気が高いことがわかる。人気のゲームソフトも、ニンテンドー3DS向けのものが多い。3DSの日本でのシェアは53%、日米欧を合計すると29%である。

なお、全体的に軟調傾向にあるゲーム機市場であるが、国内ゲーム機の中でもニンテンドー3DSは2013年の1～3月期にハード市場占有率が53%もある。つまり、国内市場においては携帯ゲーム機が人気となっていることがわかる(図表3 2013年1月～3月ゲームハード市場占有率参照)。このようなゲームハードの人気はゲームソフトにも影響しており、東京ゲームショウ2014でも、大賞を受賞した「モンスターハンター4」や「妖怪ウォッチ」は、ニンテンドー3DSのゲームソフトである⁽⁴⁾。

パッケージゲーム市場(図表4 パッケージゲーム市場順位参照)は、2,537億円(前年比86.5%)である。この市場では、ニンテンドーDS向けのソフトが堅調であり、「ポケットモンスターX・Y」や「モンスターハンター4」等、2013年の販売本数TOP10のうち上

位7本すべてがランクインし、販売金額も約4割を占めている。

2012年のゲームソフトを利用できるハードウェアのシェアをみると、ガラケー経由が3,460億円、スマホ経由が781億円、あわせて、4,241億円であった。これは、ゲーム専用機市場(4,857億円)と互角のレベルにまで達していた。また、2013年は、ガラケーが前年比減の1,612億円となっており、スマホ&タブレットが5,501億円と伸長したことから、シェアが逆転したことが分かる⁽⁵⁾。なお、日本の携帯向けゲーム市場は、DeNAおよびGREEにより牽引されてきており、携帯向けゲーム市場の無料ゲームアプリ等として提供されている。

ソーシャルゲームは、一部が無料で提供されており、広告収入や従量制課金、あるいは、コンテンツ内の

図表4 パッケージゲーム市場順位

順位	ゲーム機	タイトル	メーカー
1	3DS	ポケットモンスターX・Y	ポケモン
2	3DS	モンスターハンター4	カプコン
3	3DS	とびだせ どうぶつの森	任天堂
4	3DS	トモダチコレクション 新生活	任天堂
5	3DS	ドラゴンクエストVIII エデンの戦士たち	スクウェア・エニックス
6	3DS	パズドラZ	ガンホー・オンライン・エンターテイメント
7	3DS	ルイージマンション2	任天堂
8	PS3	グランド・セフト・オートV	ロックスター・ゲームス
9	Wii U	New スーパーマリオブラザーズU	任天堂
10	Wii U	Wii Party U	任天堂

ファミ通ゲーム白書2014参照

(4) 東京ゲームショウ2014 (<http://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2014/index.html>)参照。

(5) 以上、一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)「JOGA オンラインゲーム市場調査レポート2014年」参照。

課金が行われる等、様々な収益源が提案されており、成長を後押ししている。また、日本のガラケー市場は、キャリア決済(キャリアが月額料金に上乗せして課金部分を徴収代行してくれる)のため、ビジネスモデルとして成立するスピードが早かったことが追い風となったと思われる。つまり、ゲーム業界は、オンライン化の流れの中、どのように収益を上げるのかということが最重要課題であるといえる。

家庭用ゲーム機とソーシャルゲームを比較すると、①家庭用ゲーム機は高性能化を推し進めたため開発に莫大な資金(数十億円規模)および組織がいることから、新規参入に大きな障壁が存在するが、ソーシャルゲームは、開発費がさほどかからない(数千万円規模)。②家庭用ゲーム機は完成品のリリースにおいて、エラー修正等の処理および致命的なエラーが発見されたときの回収コスト・リスクが膨大なものであるがソーシャルゲームは、不具合があれば都度チューニングをしていくことができる。あるいは、ユーザーのニーズもフルタイムで得ることができ、それをゲームに反映させることもできる。③開発コストの差は、料金に直結することから、総料金、料金体系が変わる。④ゲームソフトの商品寿命は、パッケージは短く、短期間で売れなければ廃盤となるが、ソーシャルゲームであれば、リリース後数年たって口コミで盛り上がる場合もありうる(ソーシャルゲームの招待システムによるネットワーク性)。⑤家庭用ゲーム機とソフトを開発する任天堂は、ソフトのチャンネルがある程度限られ、家庭用ゲーム機の人気とゲームソフトの売り上げが必然的に連動すると思われる。つまり、ゲームソフト会社は、利用者の動向を見ながら、チャンネルを検討することが可能であるが、チャンネルごとに収益構造が異なることから、多様な開発から販売までの戦略が求められているということがいえる。⑥家庭用ゲーム機の販売を行う各社は、コンテンツの制作をユーザーに殆ど開放していない。その上、家庭用ゲーム機向けのゲームソフトは、厳格な審査の上で品質がコントロールされた上で販売されており、数千円以上の価格帯で販売を行っ

ている。一方で、Apple(Apple Incorporated)や Google が用意するアプリのプラットフォームは、最低限の審査はあるものの、オープンなプラットフォームでゲームソフトを公開することができる。そして、多くのクリエイターが新規参入をしており、このようなオープンなプラットフォームは急速にスケールしている。また、アプリの販売価格は数百円であり家庭用ゲーム機のソフトと比較して安価であるが、クリエイターは、売上の70%の粗利を得ることができることから、人気の作品を生み出すことができれば、数千万以上の利益を確保することができる。このような自主制作ソフトのクリエイターによる競争が激しくなっており、その結果、技術的にも内容的にもプロに匹敵するレベルの作品が出てきている。

ゲーム専用機とスマホなどの汎用機を比較すると、基本性能に殆ど差がなくなっており、ゲーム専用機のハードとしてのアドバンテージは、徐々に薄れていると思われる。今後、ゲームソフトやサービス面での施策が失敗すれば、家庭用ゲーム機の販売を行う各社はかなりの苦戦を強いられる可能性もある。

Ⅲ. 不正競争防止法2条1項10号及び11号の導入

平成11年改正によりコンテンツ提供事業者のコピー制限技術やアクセス制限技術等を法的に保護するべく、不正競争防止法2条1項10号および11号の規定が導入された⁽⁶⁾。これにより、技術的制限手段を無効化する装置の提供行為が不正競争行為と規定された。

立法の経緯としては、経済産業省産業構造審議会での議論があり、「コンテンツの提供に当たっては、コンテンツの視聴、コピーへの対価の徴収を確保するために、情報技術を用いたコピーやアクセス(音や映像の視聴、プログラムの動作をいう。)を管理する技術が施されているが、これらを無効化する行為が広がりつつある。例えば、家庭用ゲームソフトウェアでは、正当に購入されたゲームソフトが一般のCD-Rに複製

(6) 不正競争防止法2条1項10号、11号、7項(改正時5項)、8項(改正時6項)及び19条1項7号(改正時11条1項7号)は、不正競争防止法の一部を改正する法律(平成11年法律第33号。平成11年4月23日公布。同年10月1日施行)により新たに設けられた規定である。なお、技術的制限手段とは2条7項に定められており、電磁的方法により映像等の記録を制限する手段により、不正なコピーやアクセスを制限する技術等をいう。また、2条1項10号は、映像の視聴等の技術的制限手段を無効にする装置等を対象としており、同項11号は、契約者など特定の者以外に映像の視聴等を制限する技術的制限手段を無効にする装置等を制限する装置をそれぞれ不正競争として規定している。例えば、マクロビジョンキャンセラー等のコピーガードを解除する装置を譲渡等する行為は10号の行為に該当し、有料放送のスクランブルを解除する装置を譲渡する行為は、11号の行為に該当する。ただし、19条1項7号に技術的制限手段を回避する装置であったとしても、技術的制限手段の試験又は研究のために用いられるために提供する場合には、適用除外となる。平成11年改正法については、小野昌延『新・注解 不正競争防止法』598頁以下(青林書院、第3版、2012年)および、文化庁長官官房著作権課内著作権法研究会＝通産省知的財産政策室(編)『著作権法・不正競争防止法改正解説 デジタルコンテンツの法的保護』189頁以下(有斐閣、1999年)参照。

された場合、その複製物をゲーム機に装着しても使用できないように仕込まれているが、このような仕組みを働かなくするチップが広く販売されている。また、コンテンツが暗号化されている複数の有料衛星放送においても、正当な対価を支払わずに視聴を可能にする復号化装置がインターネット上で販売されている。結果として、コピーやアクセスを管理する技術自体の進歩が求められるが、この研究開発や実用化には多大のコスト負担が必要となる。管理技術と不正利用の馳ごっこを放置したのでは、コンテンツ流通の発展の障害ともなりかねないため、この課題を早急に解決する必要がある」として、デジタル技術の発展に伴う違法コピーやアクセスについて新たな課題として認識し、コピー管理技術及びアクセス管理技術の進歩が重要であるとしたうえで、コンテンツの管理技術の無効化に関する法的規制の在り方について検討がなされていたが、一方で「規制が強すぎる場合には、管理技術の開発努力の減退という悪影響が生ずるとの懸念」を持っていた。そこで、コピー管理技術及びアクセス管理技術の無効化機器やプログラムの蔓延を抑制するための法的ルールを設ける上では、管理技術の無効化機能を有する機器等の提供を不正競争防止法上の「不正競争行為」として規定しつつ、規制の導入に当たっては、コンテンツ取引の契約の実効性を補完するとの目的を踏まえ、管理技術の開発に悪影響を与えず、また、コンテンツ流通の提供形態の多様性を確保するため、必要最小限の規制内容にとどめるよう配慮する方向性で検討が進められることになった⁽⁷⁾。

立法当初の想定では、偶然に技術的制限手段を回避するような機能を有した装置を提供してしまった場合等、映像や音楽に関する一般の機器等メーカーの事業活動を過度に抑制することを避けるため、いわゆる「のみ」要件が課されていた。「のみ」要件とは、改正前の不正競争防止法において、技術的制限手段を回避する装置等の提供行為において対象となる装置等の範囲について、「技術的制限手段を回避する機能『のみ』を有

する装置等」と規定されていたものである。つまり、平成11年法以来、技術的制限手段の回避機能「のみ」を有する装置またはプログラムは、法の射程である。一方、「のみ」要件があることにより、それ以外の機能を有する装置については対象ではないと解釈しようとして議論がされていた⁽⁸⁾。

「のみ」要件は、機器等メーカーの事業活動を過度に抑制することを避けるために課せられたものであった。具体的には、偶然に技術的制限手段を回避する機能を有していた場合も不正競争になってしまい、事業活動を制約する虞等が挙げられる。なお、旧法下における不正競争防止法2条1項10号および11号は、救済措置として差止請求(不正競争防止法3条)や損害賠償請求(不正競争防止法4条)などの民事的な請求しかできなかった。

近年になって立法当初には想定していなかった、追加的に「技術的制限手段を回避する機能」以外の機能を有する装置が市場に出回り、コンテンツ提供事業者に対して被害をもたらすようになった。つまり、「のみ」要件を逆手に取り、追加的に別の合法的な技術を付加することにより、法の適用を逃れることが可能になってしまっていたのである⁽⁹⁾。

その代表例が「マジコン」と称する、任天堂のニンテンドーDS向けの装置である。

「マジコン」とは、「マジックコンピューター」の略語であり、ゲーム機器でコピーされたソフトを起動させることができる装置のことをいう。最もよく知られたものは、ニンテンドーDS向けの装置であったが、それ以外のゲーム機器に対応するものも古くから存在していた。例えば、スーパーファミコン用の機器は「スーパーマジコン」といわれていた。

「マジコン」は、ニンテンドーDS向けの正規ソフトと同一(もしくは、ほぼ同一)の形状をしており、正規ソフトを同じようにゲーム機本体のスロットに、差し込むことができる。一方、「マジコン」側には、MicroSDカードのスロットがついており、それを用いて

(7) 産業構造審議会知的財産政策部会デジタルコンテンツ小委員会及び情報産業部会基本問題小委員会デジタルコンテンツ分科会合同会議報告書「コンテンツ取引の安定化・活性化に向けた取り組みについて」(平成11年2月3日)参照。

(8) 知的財産戦略本部において(社)コンピュータソフトウェア著作権協会および(社)コンピュータエンターテインメント協会は、「アクセスコントロール回避に関する規制強化要望」平成22年3月3日を提出し、「マジコン等のアクセスコントロール回避機器等の使用実態は、主としてインターネット上から入手できる違法複製ソフトの起動であるが、音楽や映像の再生、自作ソフトの起動といった『別の用途』が存在するとの反論が訴訟等を通じて展開されている。」と述べる。

(9) 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「技術的制限手段に係る不正競争防止法の見直しの方向性について」(2011年2月21日)では、マジコン等の装置については、「その回避機能により技術的制限手段を回避した上で、音楽・映像の再生や自作ソフトの起動がなされている以上、回避機能『のみ』を有するとの指摘に対して、実質的に技術的制限手段を回避する以外に用いられないものであっても、客観的に違法ソフトの起動以外の他の機能を有するという点において、『のみ』要件を満たさないのではないか」との指摘があったと述べる。

データのやり取りをすることができる。そして、「マジコン」を使用することにより、ニンテンドーDS等のゲーム機器に施されたアクセスコントロール技術を回避させることが可能になり、違法に手に入れたゲームソフトのコピーを利用することが可能になる。なお、インターネット上には違法にコピーされたゲームソフトをダウンロードすることが可能なストレージサイトやその保存先を紹介するリーチサイト⁽¹⁰⁾が多く存在しており、比較的容易にゲームソフトを手に入れることができる状況にある。そのデータをパソコンでダウンロードした後に、Micro-SDカードにコピーを行い、「マジコン」のスロットに差し込むことで、海賊版ゲームソフトをニンテンドーDSで起動させることができるようになる。

「マジコン」による被害が拡大した背景として、インターネットの普及により、そのような悪質な機器を一般のユーザーが簡単に手に入れることができるようになったことや、製造拠点であるとの疑いがある中国等で大量生産されたものが国内に輸入されるようになったことが挙げられる。

輸入された、「マジコン」は、違法な利用をするためのユーザーに向けて大量に出回り、任天堂をはじめとするコンテンツホルダーに甚大な被害を与えていた⁽¹¹⁾。

「マジコン」は、「技術的制限手段を回避する機能を有する装置」ではあったが、他方で自作ゲームソフトなどを起動する機能等も併せて有しており、旧法(改正前)における「のみ」要件に該当しないとする解釈ができる状況にあった。そのため、法的にはグレーゾーンにあるとして、主要なインターネットショッピングモール等の小売店も取り扱っており、誰でも簡単に手に入れられるような状況にあった。

Ⅳ. マジコン訴訟(第一事件および第二事件)

任天堂をはじめとするコンテンツホルダーは、「マジコン」の輸入を行う数社を相手取り、裁判を提起した。東京地判平成21年2月27日LEX/DB25440477[マジコン第一事件]および、知財高判平成26年6月12日LEX/25446506[マジコン第二事件]である。

1. マジコン第一事件

本件は、携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」等を製造、販売する原告任天堂並びに同ゲーム機用のゲームソフトを格納したゲーム・カード(DSカード)を製造、販売するXらが、Yらに対し、被告装置(R4 Revolution for DS)の輸入、販売等が不正競争防止法2条1項10号に違反すると主張して、同法3条1項及び2項に基づき、同装置の輸入、販売等の差止め及び在庫品の廃棄を求めた事案である。

立法の経緯を参酌し、合同会議報告書、国会における審議において「無許諾記録物が視聴のための機器にセットされても、機器が動かない(ゲーム)」や「MODチップ」が記載されていることや、「平成11年改正法の立法過程で、自主制作ソフトなどの実行を可能とすることに意義を認めるなどして、検知をうかがわせる証拠は見いだせない」とし、「検知→制限」方式のもののみを規制の対象としているわけではないと判断している⁽¹²⁾。

「立法趣旨及び立法経緯に照らすと、不正競争防止法2条1項10号の『のみ』は、必要最小限の規制という観点から、規制の対象となる機器等を、管理技術の無効化を専らその機能とするものとして提供されたものに限定し、別の目的で製造され提供されている装置

- (10) 文化庁「文化審議会著作権分科会法制問題小委員会(第6回)議事次第」平成24年12月13日における奥邨弘司委員の言によれば、日本とそれ以外の国でリーチサイトの概念が異なることから、その定義については慎重に検討すべきであるとしており、具体例をいくつか紹介したうえで、リーチサイトの概念について整理が必要であると指摘する。なお、インデックシングウェブサイト(Indexing Website)が概念的には近いと思われる。文化審議会著作権分科会法制問題小委員会(第6回)「『間接侵害』等に関する考え方の整理」平成23年1月12日によると、別のサイトにアップロードされた違法コンテンツへのリンクを集めたサイトであるとされ、国立大学法人電気通信大学「平成23年度知的財産権侵害対策ワーキング・グループ等侵害対策強化事業(リーチサイト及びストレージサイトにおける知的財産権侵害実態調査)報告書」によると、「自身のサイトにはコンテンツ等を掲載せず(ただし、サムネイル情報などの説明表示を除く)、他のサイトに設置された著作権侵害コンテンツ(以下、単に「侵害コンテンツ」という。)へのリンク情報を提供し、利用者を特定のサイトへ誘導することを目的としたサイト」と定義される。ただし、この実態調査は、リーチサイトによる侵害コンテンツの拡散等の被害を受けているコンテンツホルダーの協力により行われているためこのような定義になっているが、いわゆる有害コンテンツなどを含めた様々な違法行為に対するリーチ行為を行っている場合がありリーチサイトを中心とした問題は本来的には著作権侵害コンテンツに限定されず、様々な違法コンテンツが対象となりうる。
- (11) 東京大学大学院情報学環馬場章研究室「違法複製ゲームソフトのダウンロードに関する使用実態調査」によると、マジコン使用による被害額は2010年までの6年間で、国内で少なくとも9,540億円、全世界では3兆8,160億円にのぼると試算されている。なお、ファイル共有ソフトを使った違法ダウンロードは今回の調査対象に含まれていないため、被害額は試算の数倍に及ぶ可能性があるとしている。
- (12) 金井重彦=山口三恵子=小倉秀夫(編)小倉秀夫(著)『不正競争防止法コンメンタール』119頁(レクスネクシス・ジャパン株式会社、改訂版、2014年)では、裁判所が採用した非限定説について、文言解釈上ありえなくはないとしながらも、不正競争防止法2条1項10号の趣旨が「コンテンツ事業者を保護するために創設された規定であることに鑑みれば、当該制限手段によりその視聴等が制限されている映像等を自己の営業政策の一環として主体的に頒布し又は公衆送信するものに限るといふべき」と述べる。

等が偶然『妨げる機能』を有している場合を除外していると解釈することができ、これを具体的機器等で説明すると、MODチップは『のみ』要件を満たし、パソコンのような汎用機器等及び無反応機器は『のみ』要件を満たさないと解釈することができる。」との一般論を述べ、マジコンについて「数多くのインターネット上のサイトに極めて多数の本件吸い出しプログラムがアップロードされており、だれでも容易にダウンロードすることができること、被告装置の大部分が、そして大部分の場合に、本件吸い出しプログラムを使用するために用いられていることが認められ、被告装置が専ら自主制作ソフト等の実行を機能とするが、偶然『妨げる機能』を有しているにすぎないと認めることは到底できないものである。」とした。

なお、差止の必要性があるとして「被告装置の輸入、販売等の停止」を認め、マジコンの輸入、販売等の侵害行為の停止に必要な措置として、侵害組成物件である被告らが所持する被告装置の廃棄も認めた。

2. マジコン第二事件

本件は、携帯型ゲーム機「ニンテンドー DS」等を製造、販売する X らが、Y らによるニンテンドー DS 用マジコンの輸入、販売等が不正競争防止法 2 条 1 項 10 号に掲げる不正競争に該当するとして、上記各製品の譲渡、輸入等の差止め及び廃棄を求めるとともに、損害賠償を求めた事案である。なお、マジコン第一事件とは、被告が異なる。

原審⁽¹³⁾では、マジコンについて、不正競争防止法 2 条 7 項および平成 23 年改正前 2 条 1 項 10 号、の解釈に関してマジコン第一事件とほぼ同様の一般論を述べ、その該当性を認めた。また、Y らに対し、コンテンツホルダーによる差止請求のみならず総額 9,562 万 5,000

円もの高額な損害賠償請求を認めており、「マジコン」の輸入などを行う業者に対しては、極めて重い法的責任が問われるようになった⁽¹⁴⁾。なお、原審の Y の一部により、控訴が行われた。

控訴審では、不正競争防止法 2 条 7 項について、「法 2 条 7 項の技術的制限手段には、ある信号が存在して初めてあるプログラムの実行や映像や音の視聴が可能になる『検知→可能方式』が含まれるとした⁽¹⁵⁾。また、平成 23 年改正前 2 条 1 項 10 号については、マジコン第一事件とほぼ同様の一般論を述べ、その要件を満たしているとし、また、「それ以外の機能を併せて有するものではない」として平成 23 年改正後 2 条 1 項 10 号の該当性について、その要件を満たしているとして Y らの控訴をいずれも棄却した。なお、本件における損害賠償額は、5,737 万 5,000 円であり、高額であることにも注目される。

3. 小括

裁判所は、「マジコン」について「被告装置が専ら自主制作ソフト等の実行を機能とするが、偶然妨げる機能を有しているにすぎないと認めることは到底できない」として、法の趣旨に鑑み、違法であるとする立場を示した⁽¹⁶⁾。

マジコン第一事件の影響により、権利者等から警告を受けた大手インターネットショッピングモールは、「マジコン」に対する販売の自粛の呼びかけを行った。また、出品禁止物品に位置付けるようになり、これらのサイトから「マジコン」が消えていった。このあたりから、「マジコン」の販売業者は徐々にコンテンツホルダーの目が届かないような、販売方法をとるようになった。例えば、大手のインターネットショッピングなどのチャンネルを介さない方法で、ネット販売を行う

(13) 東京地判平成 25 年 7 月 9 日 LEX/DB25445761 [マジコン第二事件(第一審)]。

(14) 任天堂株式会社ニュースリリース 2013 年 7 月 9 日「ニンテンドー DS 用装置(マジコン)に対する差止等請求訴訟に関する東京地裁判決について」参照。http://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2013/130709.html
「今回の判決では、その違法性だけでなく、マジコンが正規ゲームソフトの販売に与えた損害に対する輸入販売業者らの賠償責任をも肯定したものであり、ゲーム業界全体にとって重要な判決であると認識しております。」と述べている。

(15) 被告(控訴人)である輸入業者らは、法 2 条 7 項の技術的制限手段には、「検知→可能方式」は含まれない旨を主張していた。しかしながら、裁判所は、法 2 条 7 項の制定過程に照らして、「平成 11 年改正は、コンテンツ提供事業者の利益を保護することを目的としていたこと、そして、保護の対象となるコンテンツ提供事業者として、コンテンツの制作者のみならず、「機器メーカー」や「機器を製造する者」を含めてコンテンツ提供事業に関与する者を幅広く含むものと理解されていたと認められる。加えて、技術的制限手段の実例として、『無許諾記録物が視聴のための機器にセットされても、機器が動かない(ゲーム)』ことも掲げられていた。」ことから、「[検知→可能方式]をも技術的制限手段に含まれると解釈した場合には、機器メーカーや機器を製造する者において当該機器で利用可能なプログラムや映像、音を選択することをも許容することにつながる」ところ、平成 11 年改正が「機器メーカー」や「機器を製造する者」も保護対象として想定したことに照らせば、……解釈は、平成 11 年改正の趣旨に沿ったものであることになる。」とした。そして、「MOD チップは、特殊な信号を欠くためにゲーム機で実行できないはずのパソコン等で複製したゲームソフトを、実行可能にする機能を有するものであり、[検知→可能方式]を妨げるものである。かかる MOD チップが規制対象として想定されていたことからすると、平成 11 年改正は「検知→可能方式」をも技術的制限手段に含まれる趣旨であると解するのがその意図に沿うと解され」とした。

(16) 我が国のマジコン訴訟にかかる判断については、反対する立場の者もあり、前掲注 12・小倉(著)129 頁および、金曉特「判批」知的財産法政策学研究 44 号 343 頁以下がある。なお、世界的な動向を見ても各国の裁判所において「マジコン」は違法な装置であると位置づけられている。

ことや、秋葉原の路上などに一時的な店舗を作り販売を行うこと等である。このような販売方法は、販売者の特定が極めて困難であり、民間の事業者では対応に限界があることから、マジコンを根絶させるには至らないという状況が続いていた。そこで、これらの裁判と並行して進んでいた、不正競争防止法の改正に期待が高まった。

また、マジコン第二事件は、不正競争防止法の改正後の判断も加わっているが、不正競争防止法2条7項の技術的制限手段に係る解釈においても、同2条1項10号の解釈においても、「マジコン」は、違法であるとの判断がされていることから、改正後に導入された刑事対応においても積極的な対応が可能になると思われる。つまり、刑事対応がされる場合においては、対象物品が違法であることの根拠が明確になっている方が警察も動きやすくなると思われるので、マジコンに係る2つの裁判における判断は、実務上の影響が大きいと思われる。

V. 平成23年不正競争防止法改正とその効果

平成22年5月、知的財産戦略本部において「知的財産推進計画2010」が決定され、アクセスコントロール回避規制の強化を行う方向性が示された。これを受けて経済産業省は、産業構造審議会知的財産政策部会の下に新たに「技術的制限手段に係る規制の在り方に関する小委員会」を設置し、具体的な制度改革案をまとめるべく、不正競争防止法におけるアクセスコント

ロール等の技術的制限手段に係る規律の在り方について議論を行った。そして、平成23年になり、前述したように不正競争防止法が改正された。不正競争防止法2条1項10号および11号における「のみ」要件をはずし、「当該装置又は当該プログラムが当該機能以外の機能を併せて有する場合にあっては、影像の視聴等を当該技術的制限手段の効果を妨げることにより可能とする用途に供するために行うものに限る。」とした。また、刑事罰(不正競争防止法21条2項4号)が新設され⁽¹⁷⁾、関税法(関税69条の2、69条の11)の改正も併せて行われ水際規制の対象⁽¹⁸⁾となった。なお「マジコン」は、2012年11月21日に、任天堂からの輸入差止申立てが税関において受理され、全国の税関で技術的制限手段の効果を妨げる初の差止め対象物品に追加されている⁽¹⁹⁾。また、後述する不正B-CASカードについては、2014年8月20日付けで受理されている⁽²⁰⁾。

刑事罰が新設されたことにより、民間企業であるコンテンツホルダーには難しい事例等への対応が可能になった。刑事対応ができることのメリットとして、民間会社では、証拠を押さえにくいような場合であったとしても、警察の捜査により明らかになる場合があると思われる⁽²¹⁾。例えば警察は、裁判所から捜査令状を取り、家宅捜索や証拠品の押収が可能であり、より踏み込んだ対応ができる。また、被害額自体は軽微な事件であるが、実質的に犯罪行為の温床となっているような対象者に対しては、民間企業ではコストを割きにくい場合等がありうと思われるが、このような場合についても対応が期待できる。さらに問題なのは、反社会勢力などが事件に関わっている場合である⁽²²⁾。

-
- (17) 不正の利益を得る目的で、又は営業上技術的制限手段を用いている者に損害を加える目的で、2条1項10号又は、11号に掲げる不正競争を行った者は、5年以下の懲役若しくは500万円以下の罰金に処され、又はこれを併科される。
- (18) 不正競争防止法……2条1項第10号又は、第11号に掲げる行為(適用除外を除く)を組成する物品が輸出又は輸入をしてはならない貨物に規定された。
- (19) 経済産業省ニュースリリース・2012年11月22日参照。
(<http://www.meti.go.jp/press/2012/11/20121122004/20121122004-1.pdf>)
- (20) 株式会社ビーエス・コンディショナルアクセスシステムズ「お知らせ」2014年8月21日参照。
<http://www.B-CAS.co.jp/www/whatsnew/140821.html>
- (21) 「マジコン」等の違法な技術的制限手段の回避装置は、インターネット上で取引されることが多い。このようなインターネット上で行われる不正な商品の取引に関し、警察庁は、平成11年以降、全国に順次、サイバー犯罪対策に係る担当部署を設置して対応している。京都府警は全国に先駆け、「コンピュータやインターネットなどのいわゆるハイテク技術を悪用した犯罪の出現、増加に着目し、これら犯罪に対して迅速かつ適切に対応するためには、これらの専門技術や知識に精通した捜査官を投入する必要があるとの見地」から平成11年3月に、当時の生活安全企画課の生活安全特別捜査隊の中にハイテク犯罪を担当する係を設置し、その後平成13年に「ハイテク犯罪対策室」を経て、平成23年に「サイバー犯罪対策課」となった。警視庁は、平成11年5月に、「警視庁ハイテク犯罪対策センター」を設置、平成12年から「ハイテク犯罪対策総合センター」を経て、現在は「サイバー犯罪対策課」となった。現在では、全国の道府県に同様の組織が設置されている。経済産業調査会=知財ふりむ編集部「京都府警サイバー犯罪対策課の紹介」11巻121号57頁、警察庁サイバー犯罪対策(<http://www.npa.go.jp/cyber/index.html>)および、警視庁、各道府県庁のサイバー犯罪対策にかかるWeb参照。
- (22) 宮城県警仙台中央署が、有料衛星放送を無料で視聴できるように不正改造されたB-CASカードの譲渡を行った暴力団構成員を、不正競争防止法違反容疑で逮捕したとの報道がある(時事通信2013年5月)。なお、不正商品対策協議会「警察庁だより」における平成25年中における知的財産権侵害事犯の概要(<http://www.aca.gr.jp/police.html>)によると、平成25年に検挙された被疑者の中に暴力団構成員等が含まれていた商標権侵害事犯の検挙事件数は12事件で全体の5.0%。事件数及び暴力団関与事件率がともに増加しており、依然として暴力団が同事犯による収益を資金源の一部にしている状況が続いている。コンテンツ関連の事犯にも、暴力団構成員が関わるものが出てきており、警察による対応の重要性が増しているといえる。

報道によると、不正 B-CAS カードの逮捕者の中には、暴力団構成員もあり、民間企業による対応には限界があると思われる。なお、このような直接的な効果のみならず、間接的な効果として、逮捕されたことなどが報道されることによる抑止効果が挙げられる。今後は、刑事対応を先に行ったうえで、場合によっては民事対応を後から行うという実務上の対応が有効になると思われる。

平成 23 年改正不正競争防止法初の刑事摘発は、家庭用ゲーム機である Wii の改造を代行していた者に対する事件である。この事件における違法行為は、個人が購入した Wii を一旦預かったうえで、海賊版ソフトを起動させることによる不正な改造を行い、それを持ち主に返すというものである。この事件は、2012 年 2 月に福岡県警本部生活経済課サイバー犯罪対策室などにより摘発され、既に同月中に有罪となり、判決も確定している。

平成 23 年改正不正競争防止法による「マジコン」についての初の刑事摘発は、2012 年 5 月に愛知県警サイバー犯罪対策課と千種署によって行われた。この事件では、2012 年 2 月 14 日から 2012 年 3 月 9 日までの期間、インターネット販売サイトを通じて、3 回にわたり、3 人の顧客に対して「マジコン」を販売していたとされる⁽²³⁾。

2012 年 7 月 16 日には、全国初「マジコン」の店頭販売での摘発が大阪府警により行われ、大阪市浪速区の電子部品販売店経営者が逮捕された⁽²⁴⁾。

2014 年 5 月 16 日に、千葉県警により香港在住の会社員が逮捕されている。県警のサイバーパトロールで発覚した同事件では、インターネットの販売サイトを通じて昨年 1 年間で約 6,300 人から約 2,300 万円を売り上げていたと見られている⁽²⁵⁾。この事件は、「マジコン」をインターネット上で受注し、中国から直接発送し、有償販売しており、千葉県警は、「マジコン」を発送していた人物が中国から日本に帰国したタイミングにあわせ空港で逮捕している。このような犯罪を行っている者の特定が難しい事件であっても警察が捜査することにより摘発が可能になったということがいえ、改正の効果が出ていていると思われる。ただし、摘発

ができればよいということではなく、このような事件を周知することにより、犯罪行為の抑止につながる活動を続ける必要があると思われる。

ゲーム機以外としては、通信カラオケ機器の不正改造キットの販売に関する事件や、DVD に施されたコピーガード機能を解除するソフトを雑誌の付録として販売していた事件、放送コンテンツに関連する事件がある。

通信カラオケ機器の不正改造キットに関し、第一興商の通信カラオケ機器「DAM」のプログラムを改変して、同社との利用許諾契約を締結することなく、同社の通信カラオケサービスを利用することができる改造機器をネットオークションを通じてカラオケ店等に販売した男を千葉県警、八千代署が逮捕した事件がある⁽²⁶⁾。この事件では、元第一興商の社員だった者が関わっているということであり、技術的制限手段のみならず営業秘密の漏えい事件としても興味深い事件である。

DVD に施されたコピーガード機能を解除するソフトを雑誌の付録として販売していた事件としては、DVD に施されたコピーガード機能を解除するソフトを雑誌の付録として販売していた出版社の役員らが逮捕されている。この事件では、雑誌に DVD のコピーガード機能を解除するソフトを付録として提供するとともにそのソフトを利用して技術的制限手段を回避する手段を情報として提供していた。なお、日本映像ソフト協会などが関係者に対し警告をしていたが、販売が継続されていたため警視庁へ情報提供がなされ逮捕に至っており、本件は悪質さの度合いが強いといえる⁽²⁷⁾。今後も、同様の事案では積極的な摘発を行うべきだと思われる。

有料放送を無料で視聴できるように不正に改ざんした B-CAS カードに関する事件はコンテンツ事業者により積極的な対応がされていることから複数の事件がある。まず、2012 年 6 月 19 日に京都府県警本部により、全国初の逮捕者がでていた。また、有料放送事業を行うスカパー JSAT 株式会社、株式会社スター・チャンネル、株式会社 WOWOW は、不正 B-CAS カードを第三者に販売した行為について不正競争防止法違反の罪で有罪判決が言い渡された者(不正にデータを書

(23) 任天堂株式会社ニュースリリース 2012 年 5 月 30 日「ニンテンドー DS 用装置の販売者に対する刑事摘発について」(<http://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2012/120530.html>) 参照。

(24) J-CAST ニュース「『マジコン』店頭販売容疑で逮捕大阪」2012 年 7 月 17 日参照。

(25) 産経ニュース「複製ソフトを使用可能にする『マジコン』販売容疑 香港在住の男逮捕 千葉県警」2014 年 5 月 16 日参照。

(26) 知財情報局「通信カラオケ機器を不正改造し販売、不正競争防止法違反などで逮捕」2014 年 5 月 28 日参照。

(27) スポニチ Sponichi Annex「違法コピー本販売容疑 出版社取締役ら逮捕」2012 年 7 月 17 日参照。

き換えたB-CASカードをインターネット経由で5,000枚以上販売したとして、2013年11月に不正競争防止法違反の罪で有罪判決)に対し、2014年2月20日損害賠償の支払いを求める民事訴訟を東京地方裁判所に提起した。なお、その請求額は3億2,590万9,127円であったが⁽²⁸⁾、東京地方裁判所は、被告に対して全額の支払いを命じている。このような、不正B-CASカードは、海外で不正改造が行われ日本に向けて販売されていることが多いが、その製造元の一つである台湾では、2014年8月13日に台湾警察によって摘発が行われた。なお、海外で不正B-CASカードの摘発はこの事件が初めてのケースである⁽²⁹⁾。

不正B-CASカードに対する法的対応は、刑事対応が行われたのちに、民事対応が行われている。つまり、警察による摘発が行われ、事件が明らかになった後に、関係者への民事上の責任を問うという対応方法であるが、今後、同じような手順が増えていくことが予想される。なぜならば、最初に警察の捜査が行われることにより、民間企業では見つけることのできない対象者にまで細かく対応ができるようになることが期待されるからである。

技術的制限手段回避装置に関連する民事訴訟において高額な損害賠償請求が行われているが、損害賠償については、当事者の支払い能力等が無い場合も考えられる。しかしながら、損害賠償において厳格な対応を行うことは必ずしも直接的な金銭的な救済効果だけを期待するものではないと思われる。例えば、それが報道されれば、別の技術的保護手段回避装置の頒布を行う者に対して、心理的な抑止効果が上がることも期待できる。

財務省の報道発表⁽³⁰⁾によると、不正競争防止法違反物品のうち技術的制限手段回避装置は、平成23年12月1日から輸出入してはならない貨物として、税関の取締りが、行われている。

近年、平成24年度までの輸入差止実績は0件(0点)

であったが、平成25年度は、16件(60点)の輸入が差止められている。そして、同報道発表⁽³¹⁾(平成26年12月)では、年度内3か月を残しながらも83件(109点)の輸入が差止められている。

技術的制限手段は時代と共に新たな技術がリリースされており、数年後にはより優れた技術に進歩していく⁽³²⁾。しかしながら、いつの時代も技術的制限手段はそれを無効化する技術との「馳ごっこ」になっている。このような状況は、技術的制限手段に保護されているコンテンツの価値が高いほど、競争も激しくなると思われる。

平成23年改正法によりコンテンツ事業者の法的支援の環境は厚くなったといえることから、無駄な開発コストをかける必要が減ることが期待されているところであるが、今後も技術的制限手段の開発コストにより、コンテンツ事業者の経営が不当に制約を受けないように、時代に即したルールづくりを続けていく必要があると思われる。

VI. おわりに

平成23年改正不正競争防止法の効果について検討を行ってきた。改正においては、「のみ」要件の削除と、刑事罰が加わったこと、そして、税関による対応が可能になったことが3本の柱であるといえる。

「のみ」要件の削除により、「マジコン」のような、追加的に違法ではない使用方法が付加されているような機器であったとしても、実際の利用態様などを客観的に判断し、違法な利用方法が多いような場合には、不正競争行為と認められることになった。「マジコン」について、文言の直接的な解釈から「のみ」要件に該当しないとする解釈も理論的にはあり得たため、権利者は対応に苦慮していたといえるが、2つのマジコン訴訟とも違法であるとの判断を下している。

また、刑事対応が可能になったことから、「マジコ

(28) スカパー JSAT 株式会社(SKY Perfect JSAT Corporation)ニュースリリース「不正B-CASカードに係る民事訴訟の提起について」(2014年2月20日)参照。
<http://www.sptvjsat.com/wp-content/uploads/b14df46732071362344bc631798bdd66.pdf>

(29) 「台湾警察、不正B-CAS販売で男2人逮捕 海外での摘発は初」日本経済新聞2014年8月13日参照。

(30) 財務省「平成25年の税関における知的財産侵害物品の差止状況」(平成26年3月31日)23頁参照。

(31) 財務省「平成26年1月～9月速報」(平成26年12月)3頁参照。

(32) 例えば、次世代CAS技術も研究が進められている。この技術は、「高度な秘匿性を有すると共に安全性の維持・改善のためにソフトウェア更新が可能な、次世代CAS技術」であるとし、「8Kスーパーハイビジョン放送の多重化方式として有力なMMTに対応したスクランブル方式」が開発され、「鍵長128ビットのブロック暗号を採用し、スクランブル方式にぜい弱性が発見された場合には暗号アルゴリズムを切り替え可能な仕組み等を備えている」とのことであり、8Kスーパーハイビジョン放送の実用化を目指す東京オリンピックのころにはこのような技術が中心になっているのかもしれない。

NHK放送技術研究所WEB参照。

<http://www.nhk.or.jp/strl/open2014/tenji/tenji18/index.html>

ン」の販売業者は、警察の捜査により一掃される可能性がある。今後は、コンテンツホルダーからの情報提供等を含めて、警察と企業の連携が進むことが望まれる。

さらに、「マジコン」の多くは、海外で製造されて輸入されている。そのため、税関により水際取り締めりが強化され、我が国への輸入を防げるようになることが期待される。

このような技術的制限手段の回避装置については、一つの技術を潰すことができるようになったとしても、また新たな装置が開発されることになると思われる。これは、技術的制限手段の開発コストを必要以上にコンテンツホルダーに課すことであり、酷であるといえることから、今回のような改正によりそのようなコストが減少することが望まれる。なお、今後は、23年改正法に関し、「マジコン」以外の不正な機器に対しどのような対応が可能であるかも含めて、判例の蓄積を見ていく必要がある。

家庭用ゲーム国内市場規模の推移を見ると、ニンテンドー DS のシェアは高く、人気があると思われるが、ゲーム市場全体からみれば、ソーシャルゲームにシェアが奪われつつあるようにも思われる。ソーシャルゲームは、多種のデバイスからのアクセスが予定されているものが多いことから、技術的制限手段の回避装置の問題は起こりにくいといえるが、一方で、アイテム課金に関連し生じている諸々の問題、リアルマネートレード (Real Money Trade 以下「RMT」という) 問題⁽³³⁾ や、ゲームサーバエミュレータ問題⁽³⁴⁾、不正アクセス問題など多岐にわたる課題がある。これらについては、別稿を期したい。

以上

(33) RMT とは、ソーシャルゲーム等で使用されている仮想通貨等を現実の通貨で売買する行為をいう。ソーシャルゲームでは、ゲーム内のアイテムなどが仮想通貨等で取引されているが、これらのアイテム等の一部には大きな価値を生んでおり、現実の通貨で取引が行われることがある。また、ゲーム内の通貨あるいはアイテム等を取得するために、ゲーム環境内で不正稼働するユーザーが大量に発生することや、ゲーム内における環境の悪化、経済バランスが壊れること、ID やアカウントの乗っ取りや不正取得等が起きてしまう等の諸々の問題が起きている。わが国では、RMT を直接規制する法律がない。

(34) ソーシャルゲームのゲームサーバ等を仮想的にエミュレート (模倣等) し、公式のソーシャルゲームとほぼ同様の機能を無料で公開しているサイトがある。例えば、ラグナロクオンラインは、台湾でサーバプログラムが流出しており問題となっている。