

インターネット上の著作権侵害コンテンツ 対策についての検討状況

平成22年3月12日

インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策
に関するワーキンググループ

1. インターネット上の著作権侵害コンテンツの現状

膨大な量の著作権侵害コンテンツが流通しており、日本のコンテンツ産業に大打撃を与えている。

・ 携帯電話向け 着うた・着うたフル 被害実態 (2008年)

- 違法ダウンロード数 : 4億700万ファイル(推定)
- 正規ダウンロード数 : 3億2900万ファイル(推定)

(出典:レコード協会資料)

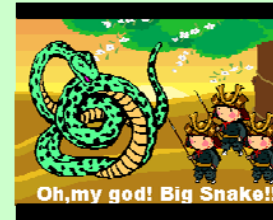


違法市場が、正規版市場を上回っている状況

掲示板サイトによって違法着うた(音楽)を誰でも簡単に入手可能

・ 日本のアニメ映像に各国語の翻訳字幕を挿入(ファンサブ)

- 日本でテレビ放送終了後、24時間後には中国語版、36時間後には英語版等が流出。
- あるアニメは1週間に600万ダウンロード以上視聴(推定)



テレビ放送36時間後には英語字幕付きのアニメが流通

ファンサブ

・ 放送コンテンツ・ドラマ 被害実態 (2008年)

- ある6週間の特定ドラマでは、海賊版動画検出数 : 692件、総再生回数 : 120万回以上

(出典:日本女子大学資料)



日本の人気放送番組はすべて放送後すぐに視聴可能

・ 違法ゲームソフトを正常に機能させるマジコン等の回避装置によりネット上に流出する違法ゲームソフトが利用可能に。

- Winnyによる被害実態では、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(被害額5千億円以上)の試算も
- 韓国関税庁の1日の取締りでマジコン7万5千個(約1億5500万円相当)を摘発

2. インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策に関する課題

○国内、国外を問わず、インターネット上にはあらゆる種類の著作権侵害コンテンツが氾濫し、コンテンツ産業の健全な成長を阻害している。

侵害コンテンツによる負のサイクル

膨大な著作権侵害コンテンツの氾濫

○動画共有サイトやファイル共有ソフト等を通じ、世界中で膨大な著作権侵害コンテンツが流通

・1年間の携帯向け音楽違法ダウンロード数は正規配信数を上回るとの試算も



違法着うた

○マジコン等によるゲーム業界での被害拡大

・世界各国でマジコンが流通
・国内だけで少なくとも5000億円の被害との試算も



「ネット上はタダ」意識

ユーザーニーズに答えられない

ネット配信のビジネスが進展しない

海外での正規ビジネスが進展しない

ユーザー意識の低下

コンテンツの創造基盤に大打撃

総合的な対策の実施が必要

制度的対応

←WGで集中的に検討中

- ・プロバイダによる侵害対策措置の実施を促す仕組みの創設
- ・アクセスコントロール回避規制の強化
(回避機器の頒布等に対する刑事罰、回避行為の規制 等)

海外対策

上記2つの課題は、ACTA交渉における主な課題の1つであることを踏まえ、優先して検討

- ・模倣品・海賊版拡散防止条約(ACTA)の締結、参加国の拡大
- ・中国等との二国間協議による対策の実施の要請
- ・海外での正規版ビジネスの促進 等

正規版流通の促進

- ・正規版のインターネット配信の促進
- ・ユーザーの利便性が高いサービスの促進 等

技術開発等民間の取組の支援

- ・DRM(デジタル著作権管理)や探知技術の技術開発・実証実験の支援 等

消費者啓発や警察による取締り

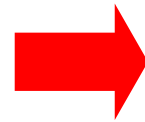
- ・官民一体となった啓発キャンペーン等の実施
- ・警察による悪質なユーザーの効果的な取締り 等

3. プロバイダの責任の在り方について①: 主な問題

インターネット上の著作権侵害コンテンツの量が膨大

- ・ 現状では権利者側からの要請に基づいてプロバイダが著作権侵害コンテンツを削除しているが、そもそも権利者がすべての著作権侵害コンテンツを探知し、削除要請を行うのは無理。
- ・ 一部の大手プロバイダは自主的に探知・削除する等の対策を実施しているが、その他は消極的。

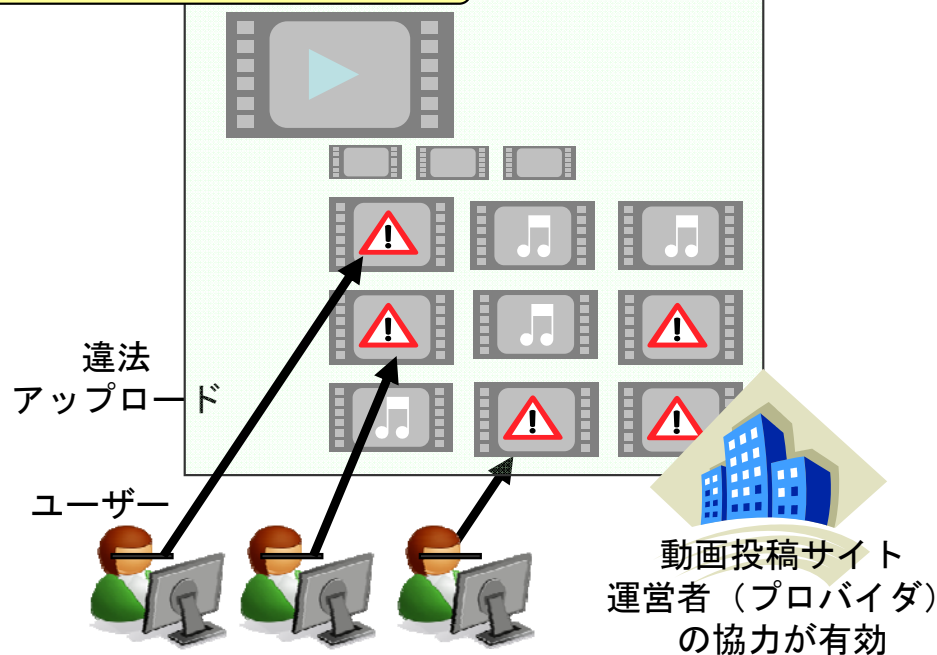
量が膨大なため、権利者側による対策だけでは限界。



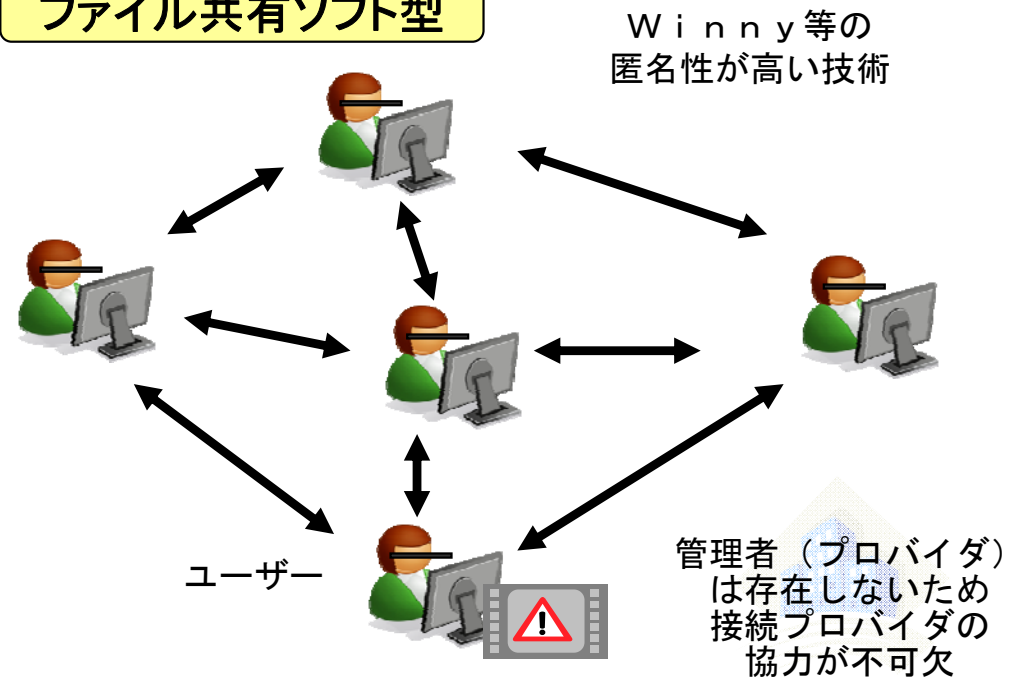
プロバイダにも一定の対策を求める仕組みが必要ではないか

著作権侵害コンテンツの主な流通パターン

動画投稿サイト型



ファイル共有ソフト型



3. プロバイダの責任の在り方について②: 検討状況

関係者の主な主張

《音楽、放送、映画、ゲームソフト等の権利者》
・プロバイダも場を提供することにより収益を得ている以上、一定の侵害対策を講じるべき 等

《プロバイダ》
・悪いのは発信者であり、第三者であるプロバイダに侵害対策の義務を課すべきではない。
・様々な種類・規模のプロバイダがあり、一律の規制はなじまない 等

《ユーザー》
・インターネットは自由な空間であり、そもそも規制をすべきではない 等

国際的動向

・米国では免責を受ける資格として「侵害対策措置の実施(悪質なユーザーを規約に基づきサービス停止すること)」等を規定

検討状況

○プロバイダによる侵害対策措置の促進

- ・プロバイダに一律の義務を課すのではなく、一定の侵害対策措置(※)を講ずることを促す仕組みが必要ではないか。
- ・例えば、プロバイダ責任制限法に、適切な侵害対策措置を実施していなければ損害賠償責任を負う可能性があることを明記した上で、具体的な措置の内容については、権利者とプロバイダの当事者間でガイドラインを定め、自主的な措置を促進することはどうか。

※ アカウントの停止を可能とする規約の整備・運用、警告メールの転送、権利者の協働によるフィルタリングの実施 等

プロバイダと権利者の協働を促す仕組みの導入により、膨大な侵害コンテンツに効率的に対応することが可能に。

4. アクセスコントロール回避規制の在り方について①: 主な問題

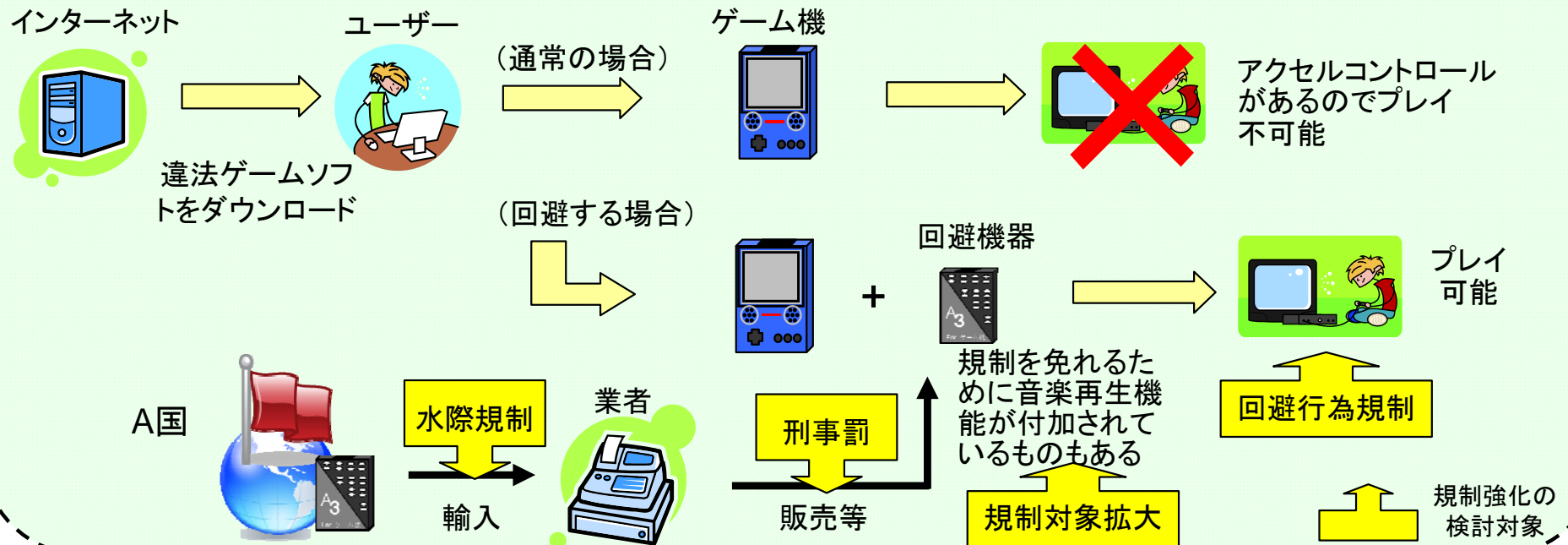
アクセスコントロール回避機器や回避行為が横行

- ・ゲーム機やDVDに施されたアクセスコントロールを回避する機器が氾濫し、ゲームや映画の不正コピーが横行。
- ・今後デジタルネット化が進めば、視聴そのものをコントロールする技術が更に重要に。

- ・不正競争防止法による現行規制は、回避機器規制(刑事罰なし)だけであり、悪質な業者との「いたちごっこ」に
- ・回避行為自体に対する規制が無いために、ユーザーの不正使用が横行

アクセスコントロール回避規制の強化が必要ではないか

《例: マジコンの問題》



4. アクセスコントロール回避規制の在り方について②: 検討状況

関係者の主な主張

《ゲーム・映像・放送局等権利者》
・マジコン等による被害が甚大であり、ビジネスの基盤が揺らいでいる。早期の規制強化が必要。

《メーカー》《ユーザー》
・規制強化により、研究、保守・修理等、通常のビジネスに影響が出ることを懸念。

国際的動向

○米国、欧州各国
・日本より強い回避機器の規制(刑事罰等)
・回避行為を規制

検討状況

- 回避機器の規制強化
被害の拡大や脱法行為を抑えるため、刑事罰及び水際規制の導入するとともに、対象機器や対象行為を拡大してどうか。
- 回避行為の規制導入
被害を抑制するため行為規制を導入してはどうか。
- ※ 不正競争防止法及び著作権法のいずれにおいても対応することが可能ではないか。
- ※ 利用者等の活動が萎縮しないよう、研究や保守・修理等については規制の対象から外すべきではないか。

違法ゲームソフト等の被害を減らすとともに、今後主流となるコンテンツの電子配信の保護にも対応