

水谷直樹◎弁護士・弁理士

不正競争防止法2条1項10号所定の装置であることが認められた事例

(東京地方裁判所 平成21年2月27日 平成20年(ワ)第20886、35745号)

1. 事件の概要

本事件は、家庭用のゲーム機上で無断複製にかかるゲームソフトの再生を可能とする機器に対する販売の差止請求の可否が争われた事案です。

すなわち、原告任天堂ほか合計55社は、任天堂のゲーム機「DS」「DS Lite」用のゲームソフトを販売しているところ、被告嘉年華(株)ほか合計5社は、「R4 Revolution for DS」と呼ばれる装置を販売していました。

ここでまず、DS本体におけるゲームソフトの実行方式について確認しますと、本判決によれば、

「ア DS本体は、DSカードを挿入するスロットを有し、DSカードを挿入すると、DSカードに記録されている特定信号1ないし4（以下『本件特定信号1～4』という。）を受信した場合のみ、それぞれの信号ごとに特定の反応をして、DSカードのプログラムを実行する。

イ DS本体とDSカードとの動作の詳細は、別紙『本件特定信号1～4の機能等』の第1に記載のとおりである。

ウ（ア） DSカードのゲームソフトを複製しても、DSカードに記録されている本件特定信号1～4が単に複製されるだけで、上記別紙『本件特定信号1～4の機能等』の第1の機能を再現できないから、そのプログラムの複製物（以下『本件吸い出しプログラム』という。）を上記イのように動作するDS本体において使用することができない。

（イ） このように、DS本体とDSカードは、組となっ

て、本件特定信号1～4を使用してプログラムの実行を制限し（以下、この仕組みを『原告仕組み』という。）、後記3（1）（原告らの主張）ア（ア）の検知→可能方式により、本件吸い出しプログラムの実行を制限している。」

という内容であるとのことです。

これに対して、被告装置を使用することにより、無断複製にかかるゲームソフトの実行が可能になる仕組みについて確認しますと、これも本判決によれば、

「被告装置は、『マジコン』（マジックコンピュータの略称）と呼ばれて販売されている機器の1つである。本件吸い出しプログラムや自主制作ソフト等をmicroSDカードに格納し、microSDカードを挿入した被告装置をDS本体のスロットに挿入すると、DS本体は、これらのプログラム等を実行する」

とのことです。

前記のとおりですが、原告ら合計55社は、被告ら合計5社に対して、被告らが販売している被告装置（マジコン）は、不正競争防止法2条1項10号所定の装置に該当するとして、被告装置の販売の差し止めを求めて、平成20年に東京地方裁判所に訴訟を提起しました。

2. 争点

本事件での主要な争点は、

- ①「原告仕組み」は、不正競争防止法2条7項所定の「技術的制限手段」に該当するか
- ②被告装置は、不正競争防止法2条1項10号所定の技術的制限手段を無効化する機能「のみ」を有する

といえるか
でした。

3. 裁判所の判断

東京地方裁判所は、平成21年2月27日に判決を言い渡しましたが、まず前記①の争点については、不正競争防止法2条1項10号を法改正により新設した当時の立法関連資料を詳細に検討したうえで、平成11年12月刊行の書籍『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）』中に、

「(エ) MODチップ

平成11年改正時に具体例として挙げられているMODチップとは、ソニー製の家庭用ゲーム機であるプレイステーション等に対応する無効化機器である。

当時、プレイステーション等に対応するゲームソフトは、パソコンでは複製できない特殊な信号を付して、コンパクトディスクに格納されていた。そして、ゲーム機は、この特殊な信号を感知してゲームのプログラムを実行するという技術的手段を用いていた。その結果、パソコン等でゲームソフトを複製しても、複製されたコンパクトディスクは特殊な信号を欠いているため、ゲーム機で実行することができなかった。

MODチップをゲーム機に装着することにより、この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プレイステーション等用のゲームソフトだけでなく、自主制作ソフト等も、プレイステーション等で実行することができた。

そして、MODチップにより自主制作ソフト等も実行することができることは、広く認識されていた。」と解説されていることを認定したうえで、

「上記(1)～(3)によれば、不正競争防止法2条1項10号は、我が国におけるコンテンツ提供事業の存立基盤を確保し、視聴等機器の製造者やソフトの製造者を含むコンテンツ提供事業者間の公正な競争秩序を確保するために、必要最小限の規制を導入するという観点に立って、立法当時実態が存在する、コンテンツ提供事業者がコンテンツの保護のためにコンテンツに施した無断複製や無断視聴等を防

止するための技術的制限手段を無効化する装置を販売等する行為を不正競争行為として規制するものであると認められる。

そして、上記(3)のとおり、不正競争防止法2条7項の『技術的制限手段』は、『(a) コンテンツに信号又は指令を付し、当該信号又は指令に機器を一定のルールで対応させる形態』と『(b) コンテンツ自体を暗号化する形態』の2つの形態を包含し、前者の例として『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)』が挙げられているが、この例は、本判決の分類では、検知→可能方式である。そして、同立法当時、規制の対象となる無効化機器の具体例としてMODチップが挙げられているが、このMODチップは、本判決の分類にいう検知→可能方式のものを無効化するものであり、当初から特殊な信号を有しない自主制作ソフト等の使用も可能とするものであった。

以上の不正競争防止法2条1項10号の立法趣旨と、無効化機器の1つであるMODチップを規制の対象としたという立法経緯に照らすと、不正競争防止法2条7項の『技術的制限手段』とは、コンテンツ提供事業者が、コンテンツの保護のために、コンテンツの無断複製や無断視聴等を防止するために視聴等機器が特定の反応を示す信号等をコンテンツとともに記録媒体に記録等することにより、コンテンツの無断複製や無断視聴等を制限する電磁的方法を意味するものと考えられ、検知→制限方式のものだけでなく、検知→可能方式のものも含むと解される。(5) 技術的制限手段該当性について前提事実(3)によれば、原告仕組みは、以上のように解された不正競争防止法2条7項の技術的制限手段に該当し、同法2条1項10号の営業上用いられている技術的制限手段によりプログラムの実行を制限するとの点も満たしている。」

と認定し、次に、上記②の争点については、

「(ア) 前記1(1)～(3)及び上記(1)アの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。]

「イ そして、この点は、被告装置の使用実態を併せ考慮しても同様である。すなわち、証拠……及び弁論の全趣旨によれば、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。」

と認定したうえで、結論として原告らの請求を認容いたしました。

4. 検討

本事件では、通称「マジコン」と呼ばれる被告装置の販売の差し止め等の可否が問題になりました。

被告装置は、原告任天堂の携帯用ゲーム機であるDS、DS Lite用のゲームソフトの無断複製物にかかるプログラムの実行を可能にするものであるために、同装置が、不正競争防止法2条1項10号所定の装置に該当するか否かが問題になりました。

すなわち、同法2条1項10号には、同号が規定する装置について、「営業上用いられている技術的制限手段……により制限されている映像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行……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機能のみを有する装置（当該装置を組み込んだ機器を含む）」と規定されています。

このため、被告装置が上記装置に該当するか否かが問題になり、この点を判断するために、①本判決中で

「原告仕組み」と呼ばれているものが、不競法2条7項所定の「技術的制限手段」に該当するか否か、②被告装置は、同法2条10号所定の「のみ」の要件を充足しているか、が争点になりました。

本判決は、まず上記①について、同法2条7項が「技術的制限手段」について、「この法律において『技術的制限手段』とは、電磁的方法（電子的方法、磁気的方法その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。）……により映像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行……を制限する手段であって、視聴等機器……が特定の反応をする信号を映像、音若しくはプログラムとともに記録媒体に記録し、」と規定しているため、DS、DS Lite用のゲームソフト中に記録されている特定の信号（本件特定信号1～4）が、DS本体と組になったうえで、無断複製プログラムの実行を制限する仕組み（「原告仕組み」）が、同項所定の「技術的制限手段」に該当するか否かを検討しています。本判決は、この点について、立法段階において同様の機能を有するMODチップが規制対象として認識されていたことを認定したうえで、結論として、原告仕組みが、同法2条7項所定の技術的制御手段に該当することを肯定しています。

次に、本判決は、上記認定を前提としたうえで、被告装置は、ネット上に存在する数多くのゲームソフトにかかる無断複製プログラム（「吸い出しプログラム」）の実行を可能にしており、現に利用されていることから、被告装置は、原告任天堂とライセンス契約を締結しないで制作された自主制作ソフトの実行を主たる目的とするものであって、無断複製ソフトの実行を可能にするを偶然の結果としているとはいえないとして、「のみ」の要件の充足についても肯定しました。

本判決は、不正競争防止法2条1項10号所定の装置であることを肯定した事例として、今後の実務において参考になるものと考えられます。

みずたに なおき

1973年東京工業大学工学部卒、1975年 早稲田大学法学部卒業後、1976年 司法試験合格。1979年 弁護士登録、現在に至る（弁護士・弁理士、東京工業大学大学院客員教授、専修大学法科大学院客員教授）。知的財産権法分野の訴訟、交渉、契約等を多数手掛けている。