

## ニンテンドーDS訴訟について

平成21年7月30日

弁護士 安藤広人

### 第1 訴訟の概要

違法にコピーされたゲームや自主制作プログラムなどを「ニンテンドーDS」上で実行できる機械、いわゆる「マジコン」(マジックコンピューター)を輸入販売していた業者に対し、任天堂とソフトメーカーが不正競争防止法違反を理由に販売の差し止めを求めていた訴訟で、差し止め等が認められた。

一審で確定しているが、閲覧制限部分があるため記録全部の閲覧はできない状態である。

### 第2 コピープロテクト(技術的制限手段)について

#### 1 コピープロテクトの種類

音楽、映画、ゲームのDVD等は、近時はデジタル化されており、コピーによって劣化がない状況にある一方で、コピーをすることは極めて容易である。そこで、無断コピーを防止するためにコピープロテクションがかけられていることがほとんどである。このコピープロテクションには、以下のようなものがある

##### (1) 音楽ソフトに対するもの

- ・SCMS (Serial Copy Management System)

音楽(デジタル信号)の無断複製を防ぐもので、CD等のソフトの特定の個所にデジタル信号を記録し、この信号を録音機器が読み取ることによってコピーを禁止することができる。

コピーコントロール、「感知→制限型」といえる。

##### (2) 映像ソフトに対するもの

- ・疑似シングルパルス方式(マクロビジョン方式)

ビデオソフト等(アナログ映像)のテレビでは映らない部分(テレビでは情報として関知しない部分)にVHSビデオデッキに搭載されている特殊な機能(輝度処理回路のAGC機能)を誤動作させる映像信号を入れることにより、コピーをする

とそのビデオソフト等は視聴できなくなる効果が得られる。

AGC機能を有しないビデオデッキではコピーすることは可能である。

また、近時のDVDレコーダーやBDレコーダーではマクロビジョン方式の信号を感知するとコピーを停止するものがあるようである。

市販あるいはレンタル用のVHSビデオやDVDで多く用いられているほか、デジタル放送でもCS放送のPPV（ペイパービュー）番組などで使用されているとのことである。

コピーコントロール、「感知→制限型」といえる。

- ・CGMS (Copy Generation Management System)

映画（デジタル信号）の無断複製を防ぐもので、コピー禁止の仕組みはSCMSと同様である。

コピーコントロール、「感知→制限型」といえる。

- ・CSS (Content Scramble System)

映像（デジタル信号）のデータを暗号化し、通常はコピーできない部分に暗号の鍵を記録する。単純にコピーしただけでは、鍵はコピーされないため、コピーしたソフトは再生ができない。

アクセスコントロール、「感知→許可型」といえる。

### (3) コンシューマーゲームに対するもの

- ・プレイステーション

詳細は不明であるが、ゲームソフトのコピーできない領域に何らかの信号を記憶させておき、そのデータをゲーム機本体で読み取ることによって違法コピーされたソフトは起動できなくなるようである。

アクセスコントロールといえる。

### (4) PCソフトに対するもの

- ・Safe Disc

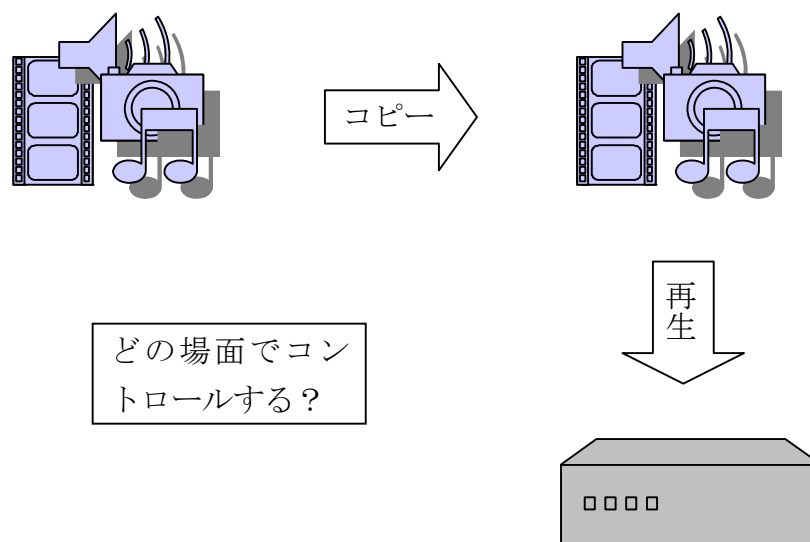
ディスク上に故意にエラーデータを挿入しておき、コピーされた際にはエラーが修復されることを利用して違法コピーかどうかを判断する。

アクセスコントロールといえる。

## 2 コピープロテクションの分類

ソフトをコピーし、利用するにあたっては、コピーするための機器及びコピーを再生するための機器が必要である。したがって、コピープロテクションは、ソフト

そのものに信号を埋め込むなど何らかの工夫を行った上で、コピー機器あるいは再生機器に何らかの仕組みを組み込むことによってコピーそのものを不可能にする方法、あるいはコピーは可能だが再生を不可能にするという方法のいずれかに大きく分類できる。この点は後述するコピーコントロール、アクセスコントロールの議論とも関係してくるものと思われる。



上記であげたコピープロテクトについては、疑似シングルパルス方式、SCMS、CGMSなどはコピーの際にコントロールを行おうとするもの、CSS、プレイステーション、Safe Disc は再生機器での再生の際にコントロールを行おうとするものと一応分類できる。

### 第3 「技術的制限手段」の回避を規制する立法について

#### 1 立法の背景

情報ネットワーク技術や情報処理技術などの発展とともにいわゆるコンテンツの取引が活発化し、発展が見込まれる。一方で、デジタル情報は複製が極めて容易である。そこで、コンテンツの提供事業者は権限を有しない第三者によるコピーやアクセスを技術的に防止してきた（コピープロテクト）。しかし、技術的保護手段が講じられても、これを無効化する手段が必ず開発されてきた。

このようないわゆる馳ごっこのような状態は、コンテンツ提供事業者に過度の負担を負わせる可能性があり、法的保護が必要であるとされた。

#### 2 コピープロテクトの回避を規制する立法について

コピープロテクトの回避を規制する法律には、著作権法および不正競争防止法がある。

	不正競争防止法	著作権法
禁止される行為	・技術的制限手段の回避するための装置を販売、輸入等する行為を禁じる（不正競争防止法2条1項10号、11号）	・技術的保護手段の回避を知らずに行う私的複製行為を著作権の私的利用の範囲内より除外する（著作権法30条1項2号） ・技術的保護手段の回避を目的とする装置、プログラムの譲渡を禁止する（著作権法120条の2第1号）
技術的制限（保護）手段の内容	コピーコントロールの他、アクセスコントロールも含む	コピーコントロールのみ
保護の対象者	コンテンツ提供事業者	著作権者

※コピーコントロールとアクセスコントロール

著作物のコピー（複製）については著作権として保護されている（著作権法21条）。しかし、著作物を含む情報一般に対するアクセスについては本件で問題となる改正以前には法的保護は与えられていなかった。

平成11年改正不正競争防止法はこの点に関してはじめて法的保護を与えたものである。

#### 第4 ニンテンドーDS訴訟の検討 1 ～当事者及びDSの仕組み～

##### 1 当事者

原告：ニンテンドーDS本体及びソフトウェアを製造販売する任天堂及び同ゲーム機のゲームソフトを製作しているソフトウェア会社

被告：マジックコンピューター（マジコン）の輸入・販売を行っていた者

##### 2 ニンテンドーDSとマジックコンピューターの仕組み

###### （1）ニンテンドーDSの仕組み

ニンテンドーDS本体（以下、「DS本体」という）は、ゲーム・プログラムを格納しているカード型のソフト（以下、「DSカード」という）を挿入するスロットを有しており、DSカードを挿入すると、DSカードに記録されている特定の信号をDS本体が受信した場合のみDSカードに記録されているプログラムを実行する（以下、「DSの仕組み」という）。

一方で、単純にDSカードに記録されているプログラムを複製しても（以下、「吸い出しプログラム」という）、DSカードに記録されている特定の信号は複製されるものの、DS本体において使用することはできない。この仕組みについては、判例では省略されているため、詳細は不明である。

また、自主制作ソフト並びに動画及び音楽のソフトでは（以下、あわせて「自主制作ソフト等」という）、特定の信号が存在しないため、DS本体において使用することはできない。

## （２）マジックコンピューターの仕組み

マジックコンピューター（以下、「マジコン」という）は、DSカード型の装置である。microSDカードにニンテンドーDSの違法コピー（以下、「吸い出しプログラム」という）や自主制作ソフト等を記録し、マジコンに挿入した上で、マジコンをDS本体に挿入することにより、microSDカードに記録した吸い出しプログラムや自主制作ソフト等の実行が可能になる。

## 第5 ニンテンドーDS訴訟の検討 2 ～争点及び当事者の主張～

### 1 争点

- ①DSの仕組みは、不正競争防止法2条7項の「技術的制限手段」に該当するか
- ②マジコンは、不正競争防止法2条1項10号の技術的制限手段を無効化する機能「のみ」を有すると言えるか。
- ③営業上の利益の侵害

### 2 DSの仕組みは、不正競争防止法2条7項の「技術的制限手段」に該当するか

#### （争点）

不競法2条7項の「技術的制限手段」は、「検知→制限方式」に限られるのか、それとも「検知→可能方式」も含むのか。

また、「技術的制限手段」について一定の解釈がなされるとして、DS本体の仕組みがこれに該当するのか。

不競法2条7項は、「技術的制限手段」とは、電磁的方法」…「により影像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行又は影像、音若しくはプログラムの記録を制限する手段であって」としており、条文の文言上、「検知→制限方式」に限定さ

れるかのように読めることから争点となったものと考えられる。

(当事者の主張)

当事者の主張は、i) 改正解説の記載がどのような趣旨なのかという点と、ii) 改正当時問題とされていた「技術的制限手段」はどのような手段なのかという点の2点で整理されている。

ア 「技術的制限手段」の解釈

	原告 (任天堂側)	被告 (輸入業者側)
結論	「検知→制限方式」に限られず、「検知→可能方式」も含む	「検知→制限方式」に限られる

不競法2条7項の立法趣旨	不正競争防止法2条1項10号は、デジタル・コンテンツの法的保護を図るために、技術的制限手段の効果を妨げることによりプログラムの実行等を可能とする機能のみを有する装置の販売等を不正競争行為として規制している。
改正解説の記載の解釈	<p>文化庁長官官房著作権課内著作権法令研究会・通商産業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)」(平成11年12月25日発行。以下「改正解説」という。)には、平成11年法改正当時の「技術的制限手段」として、以下の記載がある。</p> <p>「①音楽、映像等を視聴(プログラムについては、実行)又は記録を一律に禁止するために、その音楽、映像等とともに記録媒体に記録された信号に視聴又は記録に用いられる機器が反応する方式。</p> <p>具体的には、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○音楽、映像等が記録部分に伝送されることを止める(SCMS, CGMS)</li> <li>○真正なデータを伝送せず、雑音を入れる(不完全な複製を作る; マクロビジョン)</li> <li>○無許諾記録物が視聴のための機器にセットされても、<u>機器が動かない(ゲーム)...</u></li> </ul> <p>したがって、今回の改正においては、上記…使用態様に即して、技術的制限手段が規定されている。」(247～248頁)。</p>

	<p>上記記載中の「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)」とは、検知→可能方式を意味している。</p>	<p>上記記載中の「無許諾記録物」とは、コンテンツの提供者(ゲームソフトのメーカー)から複製等の許諾を受けていないものを意味する。自主制作ソフト等は、DS本体のメーカーである原告任天堂の許諾を受けていないことを意味するにすぎず、「無許諾記録物」に該当しない。</p>
<p>改正時MODチップを規制する趣旨だったか</p>	<p>平成11年改正法の立法当時、コンテンツ保護を図る技術的手段を破る機器の1つとして、「MODチップ」があった。</p> <p>MODチップが無効化する技術的手段は、家庭用のゲーム機のゲーム・プログラムを格納するコンパクト・ディスクに、パソコンでは複製できない特殊な信号を付して、ゲーム機がこの特殊な信号を感知してゲーム・プログラムを実行するというものであった。</p> <p>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・ディスクには、特殊な信号がないため、ゲーム機で実行することができなかった。</p>	<p>この技術的手段は、上記改正解説で「技術的制限手段」の具体例の1つとして挙げられている「無許諾記録物が視聴のために機器にセットされても、機器が動かない(ゲーム)」という技術的制限手段、すなわち検知→可能方式の1つである。</p> <p>同立法当時、MODチップが問題視されていたとしても、MODチップを不正競争防止法の規制の対象に含めることは、審議過程で議題に上っておらず、改正解説にも、そのことの説明は記載されていない。</p> <p>したがって、原告らの主張は、平成11年改正法はMODチップの販売等も規制の対象に含めたという前提において誤っている。</p>

	MODチップを使用すると、特殊な信号を欠くため本来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だけでなく、自主制作ソフト等もゲーム機で実行することが可能になった。	
	上記の自主制作ソフト等の実行も可能にする点は、同立法の際、広く認識されていた。	否認する

イ DS本体が技術的制限手段に該当するのか

結論	該当する	該当しない
理由	DSカードのプログラムの実行をするのはDS本体であるから、プログラムの実行を制限するというのは、すなわちDS本体がプログラムを実行しないようにするということである。	原告仕組みは、視聴等機器であるDS本体の仕様であって、コンテンツに施された「技術的制限手段」には当たらない。
	原告仕組みは、本件吸い出しプログラムを排除することにより、多大な投資の下に開発されDSカードに記録されたゲームソフト(コンテンツ)を保護するものであるから、デジタル・コンテンツの法的保護を図るという不正競争防止法2条1項10号の立法趣旨に沿うものである。	原告らに自主制作ソフト等を排除する権限を付与することは、原告らに競争上不正な利益を得せしめることとなり、不正競争防止法の立法趣旨であるコンテンツの公正な競争を害することになる。

(裁判所の判断)

ア 「技術的制限手段」の解釈

結論：「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

判決は、①平成11年の改正不正競争防止法の立法趣旨について検討した上で、



②著作権法における技術的保護手段の回避との比較、③平成11年改正時の技術的制限手段について検討し、以下の通りの解釈を行った（判決25～26頁）。

「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。」

「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。」

なお、被告らの主張に対しては、改正時の議論から「検知→可能方式」のものを除外することをうかがわせる証拠はないとして認めなかった。

イ DSは「技術的制限手段」に該当するか認める。

3 マジコンは、不正競争防止法2条1項10号の技術的制限手段を無効化する機能「のみ」を有すると言えるか。

(争点)

マジコンを使用することによって自主制作ソフト等の使用が可能になるが、そうであったとしても技術的制限手段を無効化する機能「のみ」を有すると言えるか。

(当事者の主張)

当事者の主張は、i) 不競法改正の趣旨がどのようなものかという点と、ii) マジコンの使用実態はどのようなものかという2点で整理されている。

	原告（任天堂側）	被告（輸入業者側）
結論	被告装置は、本件吸い出しプログラムだけでなく自主制作ソフト等の使用を可能にする機能を有する点を考慮しても、不正競争防止法2条1項10号の技術的制限手段を妨げる機能「のみ」を有する装置に該当する。	被告装置は、本件吸い出しプログラムの実行を可能にする機能だけでなく、自主制作ソフト等の実行を可能にするという経済的・商業的な機能を有しているから、「のみ」要件を満たさない。

平成11年法改正の解釈	(前記改正解説)に記載のとおり、不正競争防止法2条7項は、本件吸い出しプログラムだけでなく、自主制作ソフト等も「無許諾記録物」に含め、自主制作ソフト等が視聴等機器にセットされた場合にも機器が動かないという態様の制限手段をその規制対象に含めている。	(原告らに自主制作ソフト等を排除する権限を付与することは、原告らに競争上不正な利益を得せしめることとなり、不正競争防止法の立法趣旨であるコンテンツの公正な競争を害することになるから、)少なくとも、自主制作ソフト等を排除する機能は、不正競争防止法2条7項の「技術的制限手段」に該当しない。
	仮に、自主制作ソフト等が「無許諾記録物」に該当しないとしても、(前記改正解説)及び(MODチップ)に記載	不正競争防止法2条7項の「技術的制限手段」は、検知→制限方式のものに限られ、自主制作ソフト等の実行も

	<p>のとおり、不正競争防止法2条7項は、MODチップが、違法複製物を排除するために施された技術的制限手段の効果を妨げることの当然の結果として、自主制作ソフト等の実行も可能にすることを認識しながら、自主制作ソフト等が視聴等機器にセットされた場合にも機器が動かなくなる制限手段もその規制対象に含めている。</p>	<p>制限する結果となる検知→可能方式のものを含まない 平成11年改正法は、MODチップの販売等の規制を見合わせたものである。 自主制作ソフト等の実行を可能とする装置を規制することは、「成長の著しいコンテンツ提供事業における不正な取引を防止するための必要最小限の規制を導入するという観点に立って」（改正解説202頁）制定された不正競争防止法2条1項10号の趣旨に明らかに反する。</p>
<p>被告装置の使用実態</p>	<p>被告装置の大部分は、大部分の場合に、インターネット上のサイトにアップロードされている本件吸い出しプログラムをダウンロードしてDS本体で実行するために使用されている。 よって、被告装置の使用実態を併せ考慮しても、被告装置が技術的制限手段の効果を妨げることにより、技術的制限手段により制限されているプログラムの実行を可能とする機能しか有していないことは、明らかである。</p>	<p>被告装置は、正規のDSカードのバックアップ及び携帯の便宜のための複製並びに自主制作ソフト等の実行のためにも使用されている。</p>
	<p>・インターネット上のサイトには多くのDSカードのプログラムの違法複製物がアップロードされており、ダウ</p>	<p>自主制作ソフト等の数は無限にあることからすると、被告装置の主たる目的は、自主制作ソフト等の使用である。</p>

	<p>ンロード数は多数回に及んでいる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネット上のサイトにアップロードされている自主制作ソフトのタイトル数はわずかであり、ダウンロード数もわずかである。</li> <li>・自主制作ソフトの中には、実質的にはDSカードのゲームソフトの違法複製物と同じものが含まれている。</li> <li>・被告装置のファームウェア(ハードウェアの基本的な制御を行うために機器に組み込まれたソフトウェア)のバージョンアップが頻繁に行われ、最新のファームウェアが被告装置の公式サイトでダウンロードが可能になっている。これは、新たに発売されたDSカードに格納された新作ゲームソフトの違法複製物の実行を可能にするためである</li> </ul>	<p>被告装置のファームウェアのバージョンアップは、DSカードを正規に購入したユーザーがバックアップ等のために使用することもあり、原告らが指摘する被告装置の公式サイトを見ても、新作ゲームソフトの吸い出しプログラムを被告装置で実行可能にするためのものであるとは認められない。</p>
--	---	--

### (裁判所の判断)

#### ア 「のみ」の解釈

結論：「のみ」とは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

「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」（判決29頁）

イ マジコンは技術的制限手段の回避「のみ」を目的とするか

結論：該当する

「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」

（コメント）

・「のみ」の解釈については、妥当なものとする。

自主制作ソフト等を排除する機能が技術的制限手段に該当するかどうかについて裁判所は明確な判断を示していない。平成11年法改正の趣旨からすれば、自主制作ソフト等を排除する機能は技術的制限手段には該当しないように思われる。

・マジコンが技術的制限手段の回避に該当するかどうかについては、使用実態を考慮すると結論は妥当なものとする。

#### 4 営業上の利益の侵害

（裁判所の判断）

「数多くのインターネット上のサイトで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、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ものであるから、被告装置により、原告らは、DSカードの製造販売業者として、本来販売できたはずのDSカードが販売できなくなり、現実に営業上の利益を侵害されているものと認められる。原告任天堂は、DS本体の製造販売業者としても、原告仕組みの技術的制限手段が妨げられてその対策を講じることを余儀なくされ、現実に営業上の利益を侵害されているものと認められる。」（判決30頁）

（コメント）

・任天堂はDS本体の製造販売業者としても、営業上の利益の侵害があるとされている。

差止請求権者は、営業上の利益を侵害された者、または侵害される恐れのある者

であるが（不競法3条1項、4条）、請求権者を誰と考えるかについては、以下のような学説がある。いずれにせよ、誰が請求権者となりえるのかについては、外縁はかなり不明確なように思われる。

「技術的制限手段の存在を前提にコンテンツを提供した者を保護するためには、迂回された技術的制限手段を施すにつき権限を有している者を請求権者と捉えておけば足りるようにおもわれる。この者は、コンテンツの制作に直接、携わっているか、何らかの形でその制作者と関わりのある者であって、技術的制限手段が迂回されることに対して直接の利害関係を有している。」（田村善之「不正競争法概説（第2版）」393頁）

「自己の営業政策の一環として当該技術的保護手段を施すことを主体的に決定した者を請求権者とすればよいように思われる」（小倉秀夫「不正競争防止法コンメンタール」110頁）

## 第6 当日の検討

- ・判決の結論については賛成する意見が多かった。
- ・争点1「DSの仕組みは、不正競争防止法2条7項の「技術的制限手段」に該当するか」については、判決の結論に賛成する意見が多かった。判決を批判する意見としては、条文の文言上、「制限」とされている以上、「検知→可能方式」を含むかどうか疑問であるというものがあつた。
- ・争点2「マジコンは、不正競争防止法2条1項10号の技術的制限手段を無効化する機能「のみ」を有すると言えるか」についても、判決の結論に賛成する意見が多かった。判決を批判する意見としては、自主制作ソフトについて使用を制限することになる点について、その論拠となる事実の認定が十分でないというものがあつた。
- ・本判決の射程として、実際に自主制作ソフトを製作し、マジコンを使用して利用していた場合や、任天堂とライセンスを締結せずにDS向けにソフト開発を行った場合などについても議論となったが、明確に結論を出すことは困難であつた。

問題となる条文

不正競争防止法2条1項10号、7項

(定義)

## 第二条

1 この法律において「不正競争」とは、次に掲げるものをいう。

・・・

十 営業上用いられている技術的制限手段（他人が特定の者以外の者に影像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行又は影像、音若しくはプログラムの記録をさせないために用いているものを除く。）により制限されている影像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行又は影像、音若しくはプログラムの記録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。）若しくは当該機能のみを有するプログラム（当該プログラムが他のプログラムと組み合わせられたものを含む。）を記録した記録媒体若しくは記憶した機器を譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、若しくは輸入し、又は当該機能のみを有するプログラムを電気通信回線を通じて提供する行為

・・・

7 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。）により影像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行又は影像、音若しくはプログラムの記録を制限する手段であつて、視聴等機器（影像若しくは音の視聴若しくはプログラムの実行又は影像、音若しくはプログラムの記録のために用いられる機器をいう。以下同じ。）が特定の反応をする信号を影像、音若しくはプログラムとともに記録媒体に記録し、若しくは送信する方式又は視聴等機器が特定の変換を必要とするよう影像、音若しくはプログラムを変換して記録媒体に記録し、若しくは送信する方式によるものをいう。

以上