

SLN No.63 1995.9.1

## プレイボーイ事件

— BBS主催者の責任 —

[Playboy Enterprises, Inc. v. Frena [839 F. Supp. 1552 (M.D. Fla. 1993)]]

有名なプレイボーイ誌に掲載された女性のヌード写真をユーザが無断でBBSにアップロードしていた事件につき、BBS主催者に著作権侵害等が認められた。本判決は、1993年12月9日に出されたものでいささか旧聞に属するが、最近日本でもよく話題にのぼるので紹介しておく。

### 1. 事実関係

- (1) 原告はわが国でも有名な雑誌プレイボーイの著作権者である。
- (2) 被告は、テクス・ウェアハウス・BBSの名称で、電子掲示板サービス(BBS)を提供しているものである。被告に毎月25ドルの会費を払う者又は被告製品を購入した者はBBSの会員になることができ、会員はBBSに自由に情報をアップロードすることができるし、またダウンロードすることもできる。ある会員が、プレイボーイ誌50冊から170枚の写真をとって、BBSにのせた。インデックス上のファイル記述子には、「プレイボーイ」と「プレイメイト」という原告の登録商標が使用された。また、アップロードされた写真からは、これらの商標が取り除かれていた。被告はこの事実を知らなかったが、召喚状を受けたら直ちにこれらの写真をBBSから消し、以後原告の写真がアップロードされないようモニターしている。
- (3) 原告は被告に対し、著作権侵害、商標権侵害及び不正競争を原因として提訴し、本判決は、原告によるサマリー・ジャッジメント(事実審理省略判決)の申立を認めたものである。

## 2. 裁判所の判断の概要

### I. 著作権侵害

(1) 著作権侵害を認定するには、アクセスと実質的類似性が必要である。プレイボーイ誌は米国全土に毎月 340万部以上売れているのでアクセス（見る蓋然性）は否定しえない。また、アップロードされた写真は本質的にそのままのコピーであるから実質的類似性も問題なく認められる。

(2) 次に、著作権法 106条のどの支分権の侵害になるか検討する。

第一に、106条3項の「頒布権」(public distribution)に該当する。被告は著作物の無許諾コピーを含むプロダクトを供給(supply)したことに争いはなく、コピーを自分でしなかったという主張は問題にならない。

第二に、106条5項の「展示権」(display rights)を侵害する。展示権は例えばコンピュータ・システムによる一つの場所から他の場所への無許諾の送信を禁止する。展示とは作品の複製物を直接に又はフィルム、スライド、テレビ映像その他の装置、方法によって見せる一切の行為をいう。「公に展示」とは、家族や知人のサークル外の実質的な数への展示を意味する。料金を払う会員にアクセスが限定されていても「公に展示」といえる。

(3) フェアユースの抗弁

(SLNでもしばしば引用しているように) フェアユース(107条)は次のように規定されている。

第106条及び第106条のAの規定にかかわらず、批評、解説、ニュース報道、授業(教室における使用のための多数の複製を含む。)、研究、調査等を目的とする著作物のフェアユース(複製物又はレコードへの複製その他第106条に明記する手段によるフェアユースを含む。)は、著作権侵害とならない。特定の場合に著作物の使用がフェアユースとなるかどうかを判定する場合には、次に掲げる要素を考慮する。

(1) 使用の目的及び性格(使用が商業性を有するかどうか又は非営利の教育を目的とするかどうかの別を含む。)

(2) 著作物の性質

(3) 著作物全体との関連における使用された部分の量及び実質性

(4) 著作物の潜在的市場又は価値に対する使用の影響

前記のすべての要素を考慮してフェアユースの事実認定が行われる場合には、著作物が未発行であるという事実自体はそのような事実認定を妨げない。

(i) 第一の要素につき、ソニー対ユニバーサルの1984年最高裁判決を引用して、商用であるから被告に不利に働く(フェアユースが成立しにくくなる)とする。

(ii) 第二の要素につき、著作物の性質上、事実作品はフェアユースになりやすく、ファンタジーや娯楽物はなりにくいという一般論をふまえ、本件では後者になるという。

(iii) 第三の要素につき、質的観点から、プレイボーイ誌では写真が重要な部分をし

めるとする。

(iv) 第四の要素につき、被告の行為のごときは潜在市場に悪影響を及ぼす。被告が著作権侵害を知らなかったとしても関係ない。

以上より、フェアユースの抗弁は否定される。

## II. 商標権侵害

原告は、「プレイボーイ」(登録番号 600,018)と「プレイメイト」(登録番号 721,987)を商標登録している。ファイルの記述子として、両標章が使用されていた。両商標の顕著性につき、いずれも消費者間で大きな顕著性をもつに至っているとす

る。混同の可能性について、標章は同一であるし、製品もメディアこそ違えほぼ同一である。被告の意図は関係ない。混同の可能性は肯定される。

## III. 商標法1125条(a)による不正競争

本条は、商標侵害より広い。被告が、原告の写真からテキストを除いて、出所表示なく自らのテキストを加えることは、同条違反となる。

以上から、著作権侵害、商標権侵害及び不正競争により、原告のサマリー・ジャッジメントの申立を認める。

## 3. コメント

(1) 「頒布権」及び「展示権」の内容は日本法と異なることに留意されたい。

(2) 自ら主催するBBSに会員が著作権侵害物をアップロードした場合に、主催者は責任を負うのか。裁判所が「1976年著作権法は考えうる商業的価値のある行為の全てではないとしても大方をコントロールする権利を著作権者に与えている。」という判断から論述をすすめている。しかし、会員がBBSにのせただけで、自ら供給したことになるのか、また、供給したとして「公的に頒布」したことになるのか。106条3項は複製物を公衆に頒布しなければ成立しない。裁判所の判断は強引にすぎるといえるべきではないか。このような論理が認められるなら、NIIのグリーンペーパーがdistributionに関し著作権法改正を提案する必要はなかったことになる。

展示権についても、自らBBSにのせたのならともかく、会員がのせた行為を格別の論理もなく自らのせたのと同視するのは疑問がある。

(3) フェアユースが認められないのはやむをえないだろう。ただ、ソニー判決の読み方は1994年のプリティーウーマン最高裁判決(SLN 56号参照)で改められている点に注意されたい。すなわち、商業目的から不正が推定されることはなくなっている。

(4) もっとも、著作権侵害が認められるとしても、差止請求だけ認められて損害賠償請求が認められないとしたら、弊害はないと言ってよいだろう。(本判決では、残された争点になっている)。なお、わが法上では、頒布権は問題とならず、送信権侵害になるかどうかという形で争われることになる。

- (5) BBS主催者の責任について、会員が違法物をのせた場合に当然に主催者も責任を負うとするのはゆきすぎだと思われる。この責任を認めると、主催者は絶えず内容をモニターしなければならない。指摘を受けたら消すのは当然であろう（判断基準は難しい場合もあるが）。また懲慥したり、放置したりする行為は有責とされてもやむをえないであろう。