

知っておきたい最新著作権判決例（その2）

令和3年度著作権委員会第3部会 坂田 泰弘

要約

令和3年度著作権委員会第3部会において、弁理士として知っておきたいものとして選定した著作権法に関する判決の一つである。本事件は、ともに携帯電話機等用のゲームである被告ゲームが原告ゲームの著作権の侵害品であることを理由に、原告が被告に対して被告ゲームの複製及び公衆送信の差止、コンピューター及びサーバー内の記録媒体からの被告ゲームの記録の削除、並びに不法行為による損害賠償等を請求した事件であって、原告が本件著作権の共有持分権を有するか否か及び被告ゲームの制作・配信行為が本件著作権を侵害するか否かが主な争点となり、控訴審まで争われた。控訴審では、被告ゲームの制作及び配信による一般不法行為の成否が争点として加わった。本事件で画期的な基準が示されたわけではないが、携帯電話機等用のゲームの著作物性を判断する際に考慮すべき幾つかのポイントを知ることができ、実務上の参考になることから、本事件を紹介する。

放置少女事件

携帯電話機等用ゲームの複製権等に係る侵害の成否が争われた事例

東京地判令3・2・18 平30（ワ）28994
 知財高判令3・9・29 令3（ネ）10028
 （いずれも裁判所ウェブサイト）

コンテンツ等を利用した各種サービス等の企画、制作、配信、運営及び管理等を目的とする株式会社
 iGames 株式会社（一審被告・被控訴人）：スマートフォンアプリの企画、設計、開発、運用業務等を目的とする株式会社

（2）結論

請求棄却、控訴棄却

（3）関係条文

著2条1項1号／著2条1項15号／著21条／著23条1項／著27条／民709条

（4）キーワード

複製／翻案／携帯電話機等用ゲームの著作物性

（5）概略

本事件は、被告ゲームが原告ゲームの著作権の侵害品であることを理由に、原告が被告に対して被告ゲームの複製及び公衆送信の差止、コンピューター及びサーバー内の記録媒体からの被告ゲームの記録の削除、並びに不法行為による損害賠償等を請求した事件である。

原告は、一審での請求棄却判決を不服として控訴し

目次

1. 事案の概要

- (1) 当事者
- (2) 結論
- (3) 関係条文
- (4) キーワード
- (5) 概略

2. 争点

3. 裁判所の判断及び解説

- (1) 原告ゲーム及び被告ゲーム
- (2) 両ゲームの共通点
- (3) 侵害成否の判断
- (4) 解説

1. 事案の概要

(1) 当事者

FightSong 株式会社（一審原告・控訴人）：ウェブ

たが、控訴審は一審判決を概ね引用して控訴を棄却している。そこで、本稿は、基本的に一審判決をベースに展開し、控訴審判決の特記事項については注釈で補足する⁽¹⁾。

2. 争点

一審の争点は、次の通りである。

争点1：原告が本件著作権の共有持分権を有するか

争点2：被告ゲームの制作・配信行為が本件著作権を侵害するか

争点3：原告が本件債権の譲渡を受けたか

争点4：本件著作権の共有持分権及び本件債権の譲渡が信託法10条違反により無効になるか

争点5：原告の損害の有無及び額

本稿では、争点2について説明する。なお、争点1については、原告が本件著作権の共有持分権を有すると認定された。本件著作権の侵害の不成立につき、争点3～5については判断されなかった。

3. 裁判所の判断及び解説

(1) 原告ゲーム及び被告ゲーム

原告ゲームは、「放置少女～百花繚乱の萌姫たち」というタイトルの、App Store 及び Google Play 等を通じて配信される放置系 RPG であって、プレイヤーが「中国の三国志の時代の世界観をベースにし、これに登場する武将をモチーフとした女性キャラクターを戦闘等を通じて育成していく」ものである。放置系 RPG は、「プレイヤーが、実際にプレイすることなくアプリを閉じていても、ゲームが自動的に進行し、経験値を獲得してキャラクターを育成することができる機能（フルオート機能）を有し、ゲームを再開した際に、プレイヤーが何らかの利得を得ることができ、あるいは放置することで楽しめるジャンルのロールプレイングゲーム」である。

一方、被告ゲームは、「戦姫コレクション～戦国乱舞の乙女たち」というタイトルの、App Store 及び Google Play を通じて配信される放置系 RPG であって、プレイヤーが「日本の戦国時代の世界観をベースにし、これに登場する武将をモチーフとした女性キャラクターを戦闘等を通じて育成して天下統一を目指す」ものである。

(2) 両ゲームの共通点

原告ゲーム及び被告ゲームは、下記の共通点を有する。

(A) 基本的構成

(A1) 歴史がテーマであり、歴史上の武将を美少女化し、フルオート機能を備えた放置系 RPG である。

(A2) 同盟機能（プレイヤー同士でグループを作ってボス等に挑戦する機能）、強化育成機能（キャラクターのステータスや装備を好みに合わせて強化育成する機能）、及びチャット機能（サーバー内のプレイヤー間で情報交換する機能）を有する。

(B) 具体的構成

(B1) キャラクターに関して次の共通点を有する。

(B11) 主将と副将とで構成される。

(B12) 初めてゲームを開始する際に主将の職業として筋力、知力、敏捷のいずれか1つをメインの能力とするものが選択される。

(B13) 副将は、歴史上の人物が美少女化して登場し、一定数の「(副将名の) 絆」(被告ゲームでは「(副将名の) 欠片」) を獲得すると使用できるようになり、レベルが上がるにつれて副将の数を増やすことができ、副将を出陣させたり、応援（出陣した副将が死亡した場合に、代わりに出陣すること）させたりすることができる。

(B14) 各キャラクターの画像が華麗にゆらゆら動き、タッチするとそのボイスを聴ける。

(B2) 各画面に関して判決文の別紙「ゲーム画面対比表」の「裁判所の判断」欄に記載の共通点を有する⁽²⁾。

(C) 利用規約

会社名を除き同一の文言である。

(D) ゲーム全体

(D1) ホーム、戦場、陣営、倉庫、チャット、同盟の各画面が主要画面である。

(D2) ホーム画面上にボタンが表示される競技、ショップないし商店、鑄造、任務、特典、チャージの各画面その他各種イベントの画面を中心とする構成である。

(D3) 合計 84 画面の構成、機能、画面配置等がすべて共通している（原告の主張）。

(E) プログラム

両ゲームそれぞれの「任務（ミッション）」に係る画面の切り替え等の機能に関するプログラムが下記の共通点を有する。

(E1) オープンソースのゲームフレームワーク（ゲームの基本的な処理を行うプログラムであって、グラフィック描画、キャラクターの動作、ネット通信等のよく使用される機能を簡単に実現するプログラム）である COCOS2D X を有する（原告の主張）。

(E2) Lua ファイル等が原告ゲームに 473 個、被告ゲームに 555 個、それぞれ含まれているが、原告 Lua ファイルのうちの「MissionMainPage.lua」の原告ソースコードとこれに対応する被告ソースコードとが、その大部分（「AUTHOR」欄の開発担当者の氏名や作成日付を含む。）において一致している（原告ソースコードの行数 182 行、被告ソースコードの行数 190 行のうち、165 行が共通し、類似度が 90.66% である）（原告の主張）。

（3） 侵害成否の判断

（3-1） 複製・翻案該当性の一般的判断基準

一審は、まず、複製・翻案該当性の一般的な判断基準を次の通り示した。複製該当性の判断基準については、著2条1項1号、15号を参照した上で、「著作物の複製とは、既存の著作物に依拠し、これと同一のものを作成するか、又は、具体的表現に修正、増減、変更等を加えても、新たに思想又は感情を創作的に表現することなく、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持し、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものを作成する行為をいうものと解するのが相当である」と示した。また、翻案該当性の判断基準については、江差追分事件の最高裁判決⁽³⁾の「既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することができる別の著作物を創作する行為をいい、既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において既存の著作物と同一性を有するにすぎない場合には翻案には当たらないと解するのが相当である。」という判断基準を引用した。

その上で、「このように、複製又は翻案に該当するためには、既存の著作物とこれに依拠して創作された著作物との共通性を有する部分が、著作権法による保

護の対象となる思想又は感情を創作的に表現したものといえることが必要である。そして、創作的に表現されたというためには、厳密な意味で独創性が発揮されたものであることは必要ではなく、作成者の何らかの個性が表現されたもので足りるといふべきであるが、他方、表現がありふれたものである場合には、当該作成者の個性が表現されたものとはいえず、創作的な表現であるということとはできないといふべきである。」との判断基準を示した。

（3-2） 携帯電話機等用ゲームにおける複製・翻案該当性の判断基準

次に、一審は、携帯電話機やスマートフォンでプレイされるゲームにおける複製・翻案該当性の判断基準を次のように示した。

「本件のような携帯電話機等を用いたゲームについては、通常の映画とは異なり、システムないしルールが決められ、プレイヤーはシステムないしルールに基づいてプレイするところ、このようなゲームのシステムないしルール自体はアイデアそのものであり、著作物ということとはできず、システムないしルールに基づき具体的に表現されたものがある場合に、初めてその創作性の有無等が問題となるといふべきである。また、このようなゲームは、プレイヤーが参加して楽しむというインタラクティブ性を有しているため、プレイヤーが必要とする情報を表示し、又はプレイヤーの選択肢を表示するための画面（ユーザーインターフェース）（乙9～11）を表示する必要があり、また、ディスプレイ上に表示される画面は常に一定ではなく、プレイヤーが各画面に設置されたリンクを選択することによって異なる画面に遷移し、これを繰り返してゲームを進めるという仕組みになっているところ、一連のまとまった表現として把握される複数の画像が、プレイヤーの操作・選択により、又はあらかじめ設定されたプログラムに基づいて、連続的に展開することにより形成されている場合には、一連のまとまった表現を構成する各画像自体の創作性及び表現性のみならず、その組合せ・配列により表現される画像の変化も、著作権法による保護の対象となり得る。もっとも、このようなゲームにおける各画像及びその組合せ・配列については、プレイヤーによるリンクの発見や閲覧の容易性、操作等の利便性の観点から機能的な面に基づく制約を受けざるを得ないため、作成者がその思想・感情を創作的に表現する範囲は自ずと限定的

なものとならざるを得ず、上記制約を考慮してもなおゲーム作成者の個性が表現されているものとして著作物性（創作性）を肯定し得るのは、他の同種ゲームとの比較の見地等からして、特に特徴的であり独自性があると認められるような限定的な場合とならざるを得ないものというべきである。」

（3-3） ゲームの利用規約の創作性の判断基準

一審は、ゲームの利用規約の創作性の判断基準を「一般的に、ゲームの利用規約は、法令や慣行により、形式及び内容が定型的なものとなり、その創作性が認められるのは、それにもかかわらず作成者の個性が発揮されたといえるような極めて限定された場合に限り、と考えられる。」と示した。

（3-4） 著作権侵害の成否

一審は、上記の判断基準を前提に、次のように原告ゲームの被告ゲームとの上記の共通点を評価し創作性を次のように否定した上で、著作権侵害が成り立たないと判示した。

基本的構成の各共通点については、「システムないしこれに対応する機能であって、アイデアにすぎない」と評価した。その上で、「そのような点が共通するとしても、複製又は翻案に当たらない」と判示した。

具体的構成のうちキャラクターに関する共通点(B11)～(B13)については「システムないしこれに対応する機能であって、アイデアにすぎないものであり」、共通点(B14)については「各キャラクターの動きやボイスの機能をいうものであってアイデアにすぎない」と評価した。また、画面の共通点については、「被告ゲームの各画面は、アイデアなど表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において原告ゲームの各画面と同一性を有するにすぎない」と評価した。

利用規約の共通点については、会社名を除き同一の文言であるにも関わらず「原告ゲームと被告ゲームの利用規約に係る上記共通部分をも、いずれも定型的なものの範囲にとどまっており、上記の限定された場合に当たるものとみられるものは存しない。」と創作性を否定した⁽⁴⁾。

ゲーム全体の共通点については、「上記のような性質のゲームを採用した場合、プレイヤーによるリンクの発見や閲覧の容易性、操作等の利便性の観点から、各画面の機能ないし遷移方法については、ある程度似通ったものにならざるを得ないことを踏まえると、

原告ゲーム及び被告ゲームにおける各画面の機能ないし遷移方法を具体的にみても、特に特徴的であり独自性があるということはできない」として、複製又は翻案に当たらないと判断した。

プログラムの共通点については、「原告ソースコードは、全体として、ゲーム画面内の上記5つのボタンが押された際の画面の切り替えに関する処理や表示内容の更新処理を行うものにすぎず、「メインミッション」、「デイリーミッション」、「功績」の内容とは直接関係しない、上記のような定型的な処理を機械的に実行するプログラムであるにすぎない。そして、個々のソースコードをみても、同表の「裁判所の認定」欄記載のとおり、いずれも単純な作業を行うfunction（ローカル変数やテーブルの宣言及びモジュールの呼び出し等）が複数記述されたものにすぎないから、このように定型的なありふれたものについて作成者の個性が表れており創作性があるとは認められないし、そのような創作性の認められない個々のソースコードの記載の順序や組合せについても、あくまでゲームの機能に対応した表現にすぎないから、やはり創作性があるとは認め難いというべきである。」と創作性を否定した。

（4） 解説

以上の通り、一審は、原告ゲームの被告ゲームとの共通点の創作性を否定した。控訴審も、同様に創作性を否定した。

しかし、共通点が創作性を有しないと判断されたのであって、原告ゲームの著作物性が否定されたわけではない。これは、画面についての「被告ゲームの各画面は…具体的表現においても相違するものであって」という文言やゲーム全体についての「原告ゲーム及び被告ゲームは…具体的表現においては相違するものである」という文言から察することができる。したがって、もしも、本事件において二段階テスト⁽⁵⁾が用いられていれば、原告ゲームが著作物性を有すると認定されたであろう。もっとも、この場合は、原告ゲームの創作的表現が被告ゲームに存在しないと認定され、非侵害と判示されていたであろう。つまり、濾過テストを用いても二段階テストを用いても、結論は、変わらなかったであろう。

よって、権利者は、双方の著作物の表現の共通点をできるだけ具体的に特定することが重要である。

具体的表現であるか、ありふれた表現であるか、ア

アイデアであるかの判断は難しく、原審と上訴審とで判断が分かれる事例がしばしば見られる。釣りゲータウン2事件⁽⁶⁾において、被告作品の画面が原告作品の画面の侵害物であると一審で判示されたが、控訴審は「被告作品の魚の引き寄せ画面は、アイデアなど表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において原告作品の魚の引き寄せ画面と同一性を有するにすぎない」と判示した。ゲームの事例ではないが、金魚電話ボックス事件⁽⁷⁾において、50匹から150匹程度の赤色の金魚を泳がせた電話ボックス様の水槽の中で、公衆電話機の受話器が、受話器を掛けておくハンガー部から外されて水中に浮いた状態で固定され、同受話器部から気泡が発生している点を、一審はアイデアであると認定したが、控訴審は「制作者である控訴人の個性が発揮されており、創作性がある」と認定した。

本事件において、被告は、放置系RPGのジャンルに属する24ものゲーム（原告ゲーム及び被告ゲームを含む）を挙げ、これらのゲームの画面の表示内容を比較している。そして、一審は、100を超える表示内容の対比を認定事実として採用している。ここで、24のゲームのうち11のゲームが原告ゲームのリリース日以降にリリースされている点が、興味深い。原告作品の創作性を否定するための証拠として当該作品の創作時以降に発表されたものを挙げては構わないのであれば、当該作品は、時間の経過とともに類似作品が増えることによって「ありふれた表現」化が進み得る。この考えが正しいならば、著作権では、創作時に制作者が期待した通りの保護を徐々に受けにくくなる。

以上の点に鑑みると、実務家としては、著作権だけに頼らずに、ゲームのリリース前に特許権によるゲームのルール等を含む技術的アイデアの保護や意匠権による画面デザインの保護も検討したいところである⁽⁸⁾。

以上

(注)

(1) 控訴審では「被控訴人の被告ゲームの制作及び配信による一般不法行為の成否」が新たな争点として追加された。控訴人（原告）は「多大な費用、時間と労力をかけて原告ゲームを制作し、これを配信して営業活動を行っていたところ、被控訴人は、原告ゲームの各種データをほぼ全面的にデッドコピーした上で、各画面のキャラクター、アイコン等や用語を一部改変して被告ゲームを制作し、控訴人の販売地域と競合する日本国内において配信し、これによって本来必要となる多大な費用、時間と労力を免れたものであり、このような被

控訴人の行為は、自由競争の範囲を逸脱した不正な行為に当たり、著作権法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的保護に値する控訴人の営業上の利益を違法に侵害したものであるから、控訴人に対する一般不法行為を構成する旨主張した。しかし、控訴審は、「控訴人の主張する法的保護に値する控訴人の営業上の利益とは、原告ゲームの各種データを独占的に利用して、営業を行う利益をいうものと解され、当該利益は、著作権法が規律の対象とする著作物の独占的な利用の利益にほかならず、これと異なる法的保護に値する利益であるものと認めることはできない。」等の理由により訴えを棄却した。翼システム事件（東京地判平8（ワ）10047号）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/333/034333_hanrei.pdfにおいて、裁判所は、原告の自動車データベースの著作物性を否定したものの、「人が費用や労力をかけて情報を収集、整理することで、データベースを作成し、そのデータベースを製造販売することで営業活動を行っている場合において、そのデータベースのデータを複製して作成したデータベースを、その者の販売地域と競合する地域において販売する行為は、公正かつ自由な競争原理によって成り立つ取引社会において、著しく不正な手段を用いて他人の法的保護に値する営業活動上の利益を侵害するものとして、不法行為を構成する場合があるというべきである。」という判断基準の下、被告による原告の自動車データベースの複製等の行為を「取引における公正かつ自由な競争として許される範囲を甚だしく逸脱し、法的保護に値する原告の営業活動を侵害するものとして不法行為を構成するというべきである」と認定した。著作権関連の事件で一般不法行為が認められた貴重な事件である。

- (2) 別紙「ゲーム画面対比表」が裁判所ウェブサイトに掲載されておらず、内容を確認することができなかった。
- (3) 江差追分事件の最高裁判決（最判平11（受）922）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/267/052267_hanrei.pdfは、翻案権の侵害の成否の判断の具体的な手法を示したことで著名である。当事件では言語の著作物の翻案権の侵害について判示されたが、言語以外の著作物の翻案権侵害事件においても、しばしば引用されている。
- (4) 一審は、さらに「原告ゲームの利用規約は、LINEゲームの利用規約と相当程度に類似しているものである」と認定している。LINEゲームの利用規約を挙げた理由は、原告ゲームの利用規約のうちLINEゲームの利用規約と実質的に同一である部分（すなわち他人が作成した部分）を除外して創作性を判断すべきであるとの示唆のためであるとも考えられるし、典型的な（すなわち個性のない）利用規約の例示のためであるとも考えられる。X-Smart事件（東京地判平29（ワ）19073）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/657/089657_hanrei.pdfでは、原告プログラムのソースコードの中の他人が作成した部分を除外して原告プログラムの創作性が判断された。
- (5) 二段階テストは、先に原告作品の創作的表現を特定してから、その創作的表現を被告作品が有するか否かを判断する。濾過テストは、先に原告作品と被告作品との共通点を特定し

- てから、その共通点が創作的表現であるか否かを判断する。
- (6) 釣りゲータウン2事件（東京地判平21（ワ）34012）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/118/082118_hanrei.pdf（知財高判平24（ネ）10027）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/492/082492_hanrei.pdf
- (7) 金魚電話ボックス事件（奈良地判平30（ワ）466）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/837/088837_hanrei.pdf

- pdf（大阪高判令1（ネ）1735）https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/019/090019_hanrei.pdf
- (8) ゲームのルールそのものは特許法上の発明に該当しないので、実務上は、ゲーム装置又はコンピュータプログラムの権利化を図ることになる。

（原稿受領 2022.9.27）