

特集《今どきの著作権法》

# 知っておきたい最新著作権判決例 （その1）



令和4年度著作権委員会第3部会 山崎 理恵

## 要約

令和4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、1) 被告画像2ないし7の各画像をゲーム内画面に含む被告ゲームについて、原告画像2ないし8の各画像に係る著作権を侵害するとともに、2) フェイスブック上に作成された被告ゲームの公式ウェブページに被告画像1を表示させるインラインリンクを貼った行為により、原告画像1の画像に係る著作権を侵害したとして、差し止め及び不法行為による損害賠償等を請求した事件である。

本事件においては、原告画像1ないし8それぞれについて、対応する被告画像との表現の同一性ないし類似性を判断しているため、どのような表現が類似と判断されるかの具体例として知っておきたい事案である。

また、インラインリンクの設定行為に関する裁判例の一つとして確認しておきたい事案でもある。

## オンラインゲームキャラクター事件

### ゲーム画像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4・4・22 平31(ワ)8969  
(裁判所ウェブサイト)

## 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) 前提事実
2. 著作権侵害に係る争点
3. 裁判所の判断
  - (1) 複製又は翻案に関する判断枠組み
  - (2) 原告各画像と被告各画像の表現の同一性ないし類似性（キャラクターについて）
  - (3) 原告各画像と被告各画像の表現の同一性ないし類似性（画面構成及び背景画像について）
  - (4) 被告による原告画像1に係る著作権侵害の成否
4. 解説

## 1. 事案の概要

### (1) 当事者

#### <原告>

シャンハイ ムーントン テクノロジー カンパニーリミテッド：オンラインゲームの制作を営む中華人民共和国上海市所在の企業

## <被告>

シックスジョイ ホンコン リミテッド：オンラインゲームの制作及び配信等を営む香港所在の企業

### (2) 結論

請求棄却

### (3) 関係条文

著作権法 21 条／同 27 条／同 23 条 1 項

### (4) キーワード

ゲーム画像／インラインリンク／アイデア／ありふれた表現

### (5) 前提事実

原告は、原告のオンラインゲーム（以下「原告ゲーム」という。）を制作して、遅くとも平成 29 年 11 月 1 日までは、日本国内における配信を開始した。

被告は、平成 30 年 1 月 22 日、日本国内において、スマートフォン等向けのアプリストアを通じて、被告のオンラインゲーム（以下「被告ゲーム」という。）の配信を開始した。

「原告画像 1」ないし「原告画像 8」の画像は、プレイヤーが原告ゲームをプレイする際に表示されるゲーム内画面である。

「被告画像 1」は、遅くとも平成 30 年 8 月 13 日から、フェイスブックの被告が管理する被告ゲームのアカウントに係るウェブページ（以下「本件ウェブページ」という。）に表示されていたものである。

「被告画像 2 ないし 7」は、プレイヤーが被告ゲームをプレイする際に表示されるゲーム内画面である。

## 2. 著作権侵害に係る争点

- ・原告各画像と被告各画像の表現の同一性ないし類似性
- ・被告による原告画像 1 に係る著作権侵害の成否

## 3. 裁判所の判断

### (1) 複製又は翻案に関する判断枠組み

裁判所は、まず、複製又は翻案に関する判断枠組みとして、江差追分事件の最高裁判決<sup>(1)</sup>に沿って、次の通り解釈を示した。

- ・著作物の複製（著作権法 21 条）とは、当該著作物に依拠して、その創作的表現を有形的に再製する行為をいう。
- ・著作物の翻案（同法 27 条）とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴である創作的表現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創作的表現を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう。
- ・被告各画像が原告各画像を複製又は翻案したものに当たるというためには、原告各画像と被告各画像との間で表現が共通し、その表現が創作性のある表現であること、すなわち、創作的表現が共通することが必要である。
- ・原告各画像と被告各画像において、アイデアなど表現それ自体ではない部分が共通するにすぎない場合には、被告各画像が原告各画像を複製又は翻案したものに当たらない。

共通する表現がありふれたものであるような場合も、そのような表現に独占権を認めると、後進の創作者の自由かつ多様な表現の妨げとなり、文化の発展に寄与するという著作権法の目的（同法 1 条）に反する結果となりかねないから、当該表現に創作性を肯定して保護することは許容されず、その結果、複製又は翻案したものに当たらない。

### (2) 原告各画像と被告各画像の表現の同一性ないし類似性（キャラクターについて）

裁判所は、1) 原告各画像と被告各画像を対比し共通点を認定したうえで、2) 各共通点について、創作的表現が共通するといえるか否かを判断し、3) 被告画像は原告画像を複製又は翻案したものであるか否かの結論を下して

いる。

結論として、複製と判断されたのは被告画像1のみである。その他の各被告画像は各原告画像を複製又は翻案したものではないと結論づけられた。

以下、判決別紙に掲載された各画像と、判決文の上記1) 2) の内容を抜粋して紹介する。

ア) 原告画像1 (左下図) と被告画像1 (右下図)



<共通点>

- ① 丸い眼鏡を掛けた茶色い体のふくろうのキャラクターが、左側の羽を広げ、右足を前に出して走っているようなポーズをとっている点
- ② 上記ふくろうのキャラクターが、右側の羽で、先端に時計が付いた杖を握っており、上記時計は小屋のようなデザインであり、屋根は青色で壁は茶色である点
- ③ 上記ふくろうのキャラクターは、黄色い花と白いボアが付いた茶色の帽子をかぶり、青色と茶色のボーダー柄のマフラーのようなものを首に巻いている点

<判断>

- ・上記①ないし③については、いずれも表現において創作性がある
- ・原告画像1と被告画像1は、創作的表現が共通する

イ) 原告画像2 (左下図) と被告画像2 (右下図)



<共通点>

- ・画面の中央に、猿をモチーフにした赤い顔のキャラクターを配置した点
- ・同キャラクターは、向かってやや右肩下がり方向に傾きつつ、画面の上下方向に伸びた、キャラクターの体長よりも長い棒を右手で握り、右足を左足よりも上にして上記の長い棒に掛けるような態勢で立っている点
- ・上記キャラクターが、首周りに数珠を巻き、腰にベルトを巻いている点

<判断>

- ・猿をモチーフにしたキャラクターを描くこと自体は、アイデアにすぎない。
- ・猿のキャラクターとして、赤い顔、細長い棒は、ありふれた表現であって、創作性が認められない。
- ・原告画像2と被告画像2に描かれた数珠やベルトは、形状や色において表現に具体的な相違が見られるから、数珠やベルトを身に着けているというアイデアが共通するにとどまるものである。

ウ) 原告画像3 (左下図) と被告画像3 (右下図)



<共通点>

- ・画面の中央に、裾が広がった白色のロングコートを着たキャラクターが背中を向けて立っており背中に2本のタンクを背負っている点

<判断>

- ・原告画像3に描かれたロングコートは、被告画像3と異なり、タックがなく、腰に黒い帯状のベルトが存在するほか、手の広げ方や立つ向きなどが異なるなど、具体的表現に複数の相違点があるから、上記の共通点は、いずれもアイデアが共通するにすぎない。
- ・仮に上記の点が表現に関する共通点であるとしても、裾が広がった白色のロングコートを着たキャラクターの表現はありふれたものであって創作性が認められない。
- ・原告画像3のタンクには赤い液体が入っており、その上下の部分が銀色の円柱状の金属様のもので覆われているのに対し、被告画像3のタンクには緑色の液体が入っており、その上下の部分が金色で先端が球状に丸まった金属様のもので覆われているなど、タンクの具体的表現には顕著な相違があるから、背中に2本のタンクを背負っているという共通点もまた、アイデアが共通するにすぎない。

エ) 原告画像4（左下図）と被告画像4（右下図）



<共通点>

- ・画面の中央に、上半身がほとんど裸の大柄の男のキャラクターを配置した点
- ・同キャラクターは、右手に長方形の大きな刃を持つ武器を、左手にフック状の武器を持っている点

<判断>

- ・原告画像4のキャラクターは、肌の色がピンク色で、筋肉質でたくましい上半身にエプロン状の衣装を身に着け、頭にはコック帽子を被っており、その体勢は、右足を切り株に乗せ、右手に持った武器を膝の前に置き、やや右側に寄った方向を向いているのに対し、被告画像4のキャラクターは、肌の色が灰色で、大きな手術痕を有する肥満体の上半身に丸い装飾を付した防具を身に付け、頭には何も被っておらず、その体勢は、右手の武器を振りかぶるように持ち、真正面を向いているというものであって、両者の具体的な表現には顕著な相違がみられる。
- ・上記の共通点は、いずれもアイデアが共通するにとどまる。

オ) 原告画像5（左下図）と被告画像5（右下図）



<共通点>

- ・画面の中央に、上半身に水色の衣装を着た女性が、片手を椅子に突き、足を組んで、正面を向いて椅子に座っている様子が描かれている点
- ・上記椅子の背もたれは女性の上半身よりも高く、水色である点

<判断>

- ・原告画像5に描かれている女性は、髪が水色でオールバックのように刺々しく固められており、足全体が隠れる水色のロングドレスを身に着けているのに対し、被告画像5のキャラクターは、髪が銀色でストレートであり、上半身にはジャケットのような衣装を、下半身にはストッキングのような衣装を身に着けている点で相違する。
- ・原告画像5の椅子は、紫色又は淡い紺色で、五重の階段状の台座になっており、背面には右手に剣をもった騎士のようなデザインが描かれ、その後ろ及び左右から氷柱のような刺々しい装飾が多数施されているのに対し、被告画像5の椅子は、台座は灰色で台形状の形になっており、左右及び中央の3カ所から蠟燭台のような形状の装飾が施され、椅子の背面は、水色で、アーチ状の細長い柱のようなものが設置されている点において相違する。
- ・画面の中央に、上半身に水色の衣装を着た女性が、片手を椅子に突き、足を組んで、正面を向いて椅子に座っている様子が描かれている点、上記椅子の背もたれは女性の上半身よりも高く、水色である点において共通するとしても、その具体的表現には複数の相違点が存在するのであって、いずれもアイデアが共通するにすぎない。

カ) 原告画像6 (左下図) と被告画像6 (右下図)



<共通点>

- ・画面の中央に、帽子を被り、短いスカートを着用して、正面を向いた女性のキャラクターが配置されている点

<判断>

- ・衣装の形状や色彩、顔つきなどの具体的な表現に顕著な相違が認められるから、上記の共通点はアイデアに関するものにすぎない。

キ) 原告画像7 (左下図) と被告画像6 (右下図)



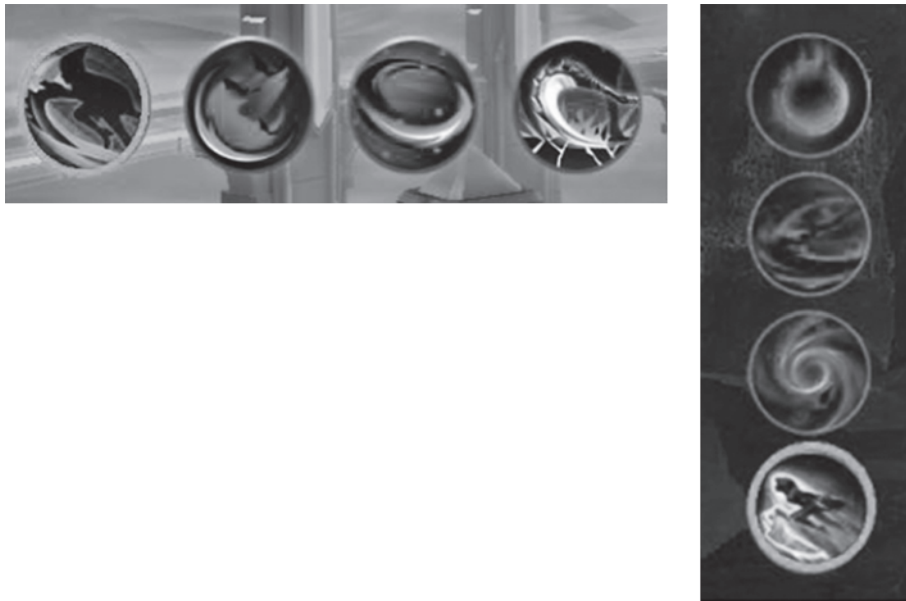
<共通点>

- ・画面の中央に、正面を向き、赤色の頭巾のような帽子を被り、赤いマントや短いスカートを着た金髪の女性のキャラクターを配置した点

<判断>

- ・原告画像7のキャラクターが身に着けている帽子の縁は白く、赤いマントはほぼ体に沿う広がりがない形状であり、短いスカートは、裾が白いほかは全体として赤く、複数のひだりが配された形状のものであるのに対し、被告画像6のキャラクターが身に着けている帽子の縁は黄色で刺のような部位が8か所に配置され、赤いマントは下部で左右に広がる略三角形の形状であり、短いスカートは白色で赤い部分やひだがないものである点において、具体的表現に複数の相違点が存在する。
- ・上記共通点はアイデアについて共通するものにすぎないというべきである。
- ・仮に表現について共通するものとみるとしても、上記のような容姿の女性のキャラクターを描くことは、ありふれた表現にすぎず、創作性が認められない。

ク) 原告画像8（左下図）と被告画像7（右下図）



<共通点>

- ・4つの赤い円形のアイコンが並んで配置されている点
- ・上記アイコンの内部には、全体として赤及び黒によって模様が描かれている点
- ・原告画像8の一番左のアイコンと被告画像7の一番下のアイコンの中には、鎌のような刃物を前に抱え、左を向き、一方の足を伸ばし、他方の足を曲げた格好の人影の模様が黒く描かれている点

<判断>

- ・原告画像8では、4つの赤い円形のアイコンが横一列に並んで配置されているのに対し、被告画像7では縦一列に並んで配置されているから、具体的な表現において異なっており、アイデアが共通するにすぎない。
- ・アイコンの内部に全体として赤及び黒によって模様が描かれているという共通点や、鎌のような刃物を前に抱え、左を向き、一方の足を伸ばし、他方の足を曲げた格好の人影の模様が黒く描かれている共通点についても、具体的な表現に関する共通点ではないから、アイデアが共通するにすぎない。

(3) 原告各画像と被告各画像の表現の同一性ないし類似性（画面構成及び背景画像について）

被告画像2ないし7は、プレイヤーが被告ゲームをプレイする際に表示されるゲーム画面である。

ゲーム画面の中には、キャラクターだけではなく、背景画像及びプレイに必要なユーザーインターフェース（画面構成）が含まれている。

そこで、原告は、被告画像2ないし7については、背景画像や画面構成の類似性についても主張した。しかし、裁判所は、いずれも創作的表現の同一性ないし類似性を認めなかった。

以下、被告画像2と3について、裁判所の判断を抜粋して紹介する。

ア) 原告画像2（左下図）と被告画像2（右下図）



原告は、(略) 中央の円形の部分の上に上記キャラクター、右上に3種類の獲得アイテム数表示欄、右側に縦長のキャラクター選択欄（大きくキャラクターの絵が表示され、下に白色文字で名前が表示されている。）、左側に4本の横向きステータスバー及び4つのオレンジ色の円形のアイコンが配置されるとの画面構成を有している点において、原告画像2と被告画像2が極めて類似し、かつ、それらの類似する部分は創作的表現であると主張する。

しかし、(略) 中央の円形の部分、獲得アイテム数表示欄、キャラクター選択欄、ステータスバー及び円形のアイコンは、それぞれ、原告画像2と被告画像2とで描き方が異なっているため、具体的な表現として共通するとは認められず、原告画像2と被告画像2の画面構成については、上記のような要素が配置されているという点が共通しているにすぎず、その具体的な位置や並んだ方向等が異なることから、(略) 共通点が認められるとしても、画面構成に関するアイデアが共通するにすぎない。

イ) 原告画像3（左下図）と被告画像3（右下図）



原告は、(略) 原告画像3と被告画像3は、(略) 暗い廃墟のような背景を有している点において極めて類似し、かつ、それらの類似する部分は創作的表現であると主張する。

しかし、(略) 仮に暗い廃墟のような背景が描かれているという点で原告画像3と被告画像3が共通するとしても、描かれている情景や配色等の点で、その具体的表現は全く異なり、アイデアが共通するにすぎない。

(4) 被告による原告画像1に係る著作権侵害の成否

被告画像1はゲーム内画像ではなく、第三者がYouTubeへ投稿した動画の表紙画面である。被告は、この動画へのハイパーリンクを本件ウェブページに設定する（以下、「本件リンク設定行為」）ことにより、本件ウェブページが立ち上がると自動的に被告画像1が表示されるようにした。

判決文においては、このような、リンク元のウェブページが立ち上がると自動的にリンク先の内容が表示されることを「インラインリンク」と呼んでいる。

この行為について、原告は、規範的にみて、被告がリンク設定行為による複製権及び公衆送信権の侵害の主体である、又は、被告は著作権侵害の幫助を行った、と主張した。

裁判所の判断は以下の通りである。

ア) 著作権侵害について

本件リンク設定行為は、本件動画の表紙画面である被告画像1をリンク先のサーバーから本件ウェブページの閲覧者の端末に直接表示させるものにすぎず、被告は、本件リンク設定行為を通じて、被告画像1のデータを本件ウェブページのサーバーに入力する行為を行っていないものと認められる。(略) 被告画像1を含む本件動画を

YouTube が管理するサーバーに入力、蓄積し、これを公衆送信し得る状態を作出したのは、本件動画の投稿者であって、被告による本件リンク設定行為は、原告画像1について、有形的に複製するものとも、公衆送信するものともいえないというべきである。

#### イ) 著作権侵害の幫助について

被告による本件リンク設定行為は、被告画像1をリンク先のサーバーから本件ウェブページの閲覧者の端末に直接表示させるものによらず、本件動画の投稿者による被告画像1を含む本件動画を YouTube が管理するサーバーに入力・蓄積して公衆送信し得る状態にする行為と直接関係するものではない。そうすると、本件リンク設定行為が本件動画の投稿者による複製及び公衆送信行為自体を容易にしたとはいえないから、被告による本件リンク設定行為が、被告画像1に係る原告の著作権（複製権及び公衆送信権）侵害を幫助するものと認めることはできない。

## 4. 解説

本件では、ゲームの内容やストーリーの類似性などについては争われず、ゲーム画像の類似性及びフェイスブックへのリンク設定行為についてのみ争われた。

裁判所は、創作的表現の共通性を判断するにあたり、原告著作物と被告著作物の共通点を抽出し、共通点が「創作的表現」であるかを判断する、いわゆる濾過テスト<sup>(2)</sup>の方式を採用している。

このため、原告画像1ないし8のゲーム画面全体として創作的表現があるか否かについての判断はされていない。

しかし、仮に創作的表現があったとしても、ゲームという一定の制約を受ける中での創作であることから、その類似性はかなり限定的に解釈されると思われる<sup>(3)</sup>。

一定の要件のもと、キャラクターをマークとして商標登録、画面構成を機能画像として意匠登録、アイデアについては特許を取得できる可能性がある。弁理士としては、ゲームの画面について、特許庁への出願による何らかの保護を求めることをお勧めしたいところである。

また、インラインリンクについては、昨今の裁判例<sup>(4)</sup>と同趣旨であり、リンク設定行為は複製権・公衆送信権の侵害に該当しないとする流れが定着しつつあると思われる。

なお、侵害コンテンツへのリンク情報等を集約してユーザーを侵害コンテンツに誘導する「リーチサイト」については、令和2年の著作権法改正により規制されるようになった（同法113条2項）。また、インラインリンクの一つであるリツイートに関する最高裁判決<sup>(5)</sup>では、リツイートによる氏名表示権の侵害が認定されている。

リンク設定行為については、複製権・公衆送信権の侵害に該当しないとする流れはあるものの、ひきつづき個々の事情に応じた慎重な判断が必要であると思われる。

以上

#### (注)

(1) 最高裁平成13年6月28日第一小法廷判決（最判平11（受）922）江差追分事件

([https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/267/052267\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/267/052267_hanrei.pdf))

(2) 上野達弘・前田哲男「<ケース研究>著作物の類似性判断 ビジュアルアート編」（2021年7月20日第1版）17-18ページ参照。「二段階テスト」は『①原告著作物の「創作的表現」を抽出した上で、②その「創作的表現」が被告著作物に存在するかどうかを判断する方法』といい、「濾過テスト」は、『①原告著作物と被告著作物の共通部分を抽出した上で、②そのような共通点が「創作的表現」と言えるかどうかを判断する方法。』と説明されている。

(3) ゲーム画像の類似性に関する裁判例として、知財高裁平成24年8月8日判決（平24（ネ）10027）釣りゲータウン事件

([https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/492/082492\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/492/082492_hanrei.pdf))、知財高裁平成27年6月24日判決（平26（ネ）10004）プロ野球ドリームナイン事件（[https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/179/085179\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/179/085179_hanrei.pdf)）知財高裁令和3年9月29日判決（令3（ネ）10028）放置少女事件（[https://www.ip.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/590/090590\\_hanrei.pdf](https://www.ip.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/590/090590_hanrei.pdf)）

(4) リンク設定行為に関する裁判例として、大阪地裁平成25年6月20日判決（平23（ワ）15245）ロケットニュース24事件

([https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/364/083364\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/364/083364_hanrei.pdf))、知財高裁平成30年4月25日判決（平28（ネ）10101）リツイート事件（[https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/761/087761\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/761/087761_hanrei.pdf)）なお、このリツイート事件は後述の最高裁判決の原審である。リツイート（リンク設定行為）についての公衆送信権及び複製権の侵害は否定されている。



- (5) 最高裁令和2年7月21日第三小法廷判決（平30（受）1412）リツイート事件  
（[https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/597/089597\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/597/089597_hanrei.pdf)）  
その他：なお、本文中の各原告画像および各被告画像は、判決文別紙より抜粋した。

（原稿受領 2023.8.14）