

特集《著作権》

知っておきたい最新著作権判決例（その1） 将棋番組ナレーション事件

令和5年度著作権委員会第3部会 久村 吉伸

要約

令和5年度著作権委員会第3部会でピックアップ及び議論した判決例の1つである。原告ウェブサイト掲載の将棋のルールやマナーを説明するフレーズ（原告文章）が、被告テレビ番組中のナレーションで無断利用されたことについて、公衆送信権及び氏名表示権の侵害が認められた。これらの権利は、原審においては原告が一切主張せず、控訴審になってはじめて主張したという点も興味深い。弁理士としてぜひ知っておきたい判決例である。

将棋番組ナレーション事件

東京地裁令和3年（ワ）第30051号
知財高裁令和4年（ネ）第10103号

目次

- はじめに
- 本論
 - 無断利用された文章
 - 原審（東京地裁）
 - 控訴審（知財高裁）
 - 考察
 - 著作物性
 - 公衆送信権
 - 氏名表示権
 - その他
- おわりに

1. はじめに

原告（控訴人）はウェブサイト「将棋講座ドットコム」を管理運営しており、被告（被控訴人）はテレビ番組「将棋フォーカス」を放送した。

原告（控訴人）：ウェブサイト「将棋講座ドットコム」を運営管理

被告（被控訴人）：テレビ番組「将棋フォーカス」を放送

裁判になる前の経緯の一部を要約すると、以下のようになる。

令和3年5月30日 10:00~10:30

被告テレビ番組中のナレーションが、原告ウェブサイト掲載の文章に類似していた。

令和3年5月31日

原告は、原告ウェブサイト「将棋講座ドットコム」のツイッターアカウントで、原告ウェブサイトに掲載された多数の文章が、被告テレビ番組で無断利用されたと発信した。

令和3年6月1日

被告は、無断利用の事実を調査して確認した。

令和3年6月3日

被告は、被告テレビ番組「将棋フォーカス」のウェブサイトにて謝罪文を掲載した。ただしここでは原告ウェブサイトは特定しなかった。

令和3年6月4日～11日

新聞等で報道された。

令和3年6月5日

原告は、以下を被告に要望した。

- ①謝罪文に原告ウェブサイトの名称を追記してそれを2週間以上残す。
- ②被告テレビ番組のウェブサイトにて原告ウェブサイトへのリンクを張り、それを無期限で残す。
- ③正直な番組制作を目指すために実施する具体策を検討する。

令和3年6月20日

上記の原告からの要望に対して、被告は、以下のように対応した。

- ①原告ウェブサイト名を含むように、被告テレビ番組のウェブサイトの謝罪文を差し替えた。
- ②被告テレビ番組のウェブサイトにて、原告ウェブサイトのトップページのURLを記載した。ただしリンクは張らなかった。
- ③具体策を原告に連絡した。

令和3年6月21日

原告は、上記の②について、リンクを張ることを改めて被告に求めた。

令和3年6月27日

被告は、被告の放送ガイドラインの内容を踏まえて、原告ウェブサイトの名称とURLを記載する対応としたことを理解してほしいと原告に回答した。

令和3年6月28日

原告は、納得しないと被告に回答した。

令和3年7月4日

被告は、掲載から2週間を経過したので謝罪文を削除した。また、原告ウェブサイトへのリンクを張るのは難しいと改めて原告に回答した。

同日

原告は、最終通知として、原告ウェブサイトへのリンクを張るよう改めて被告に求めた。

その後もいろいろあったが、交渉は平行線をたどり、裁判になった。

2. 本論

2. 1 無断利用された文章

原告ウェブサイトに掲載されていた文章（以下、「原告文章」ともいう。）が、被告テレビ番組のナレーションに無断利用された。問題となった原告文章は、将棋のルールやマナーに関するものであり、具体的には以下のとおりである。

原告文章1

「空いている場所を探してスムーズに着席し、対局の準備をしましょう。」

原告文章2

「雑用は喜んで！」とばかりに下位者が手を出さないようにしましょう。」

原告文章3

「駒を並べる時、最初に上位者が王（王将）を取って並べます。その後、下位者が玉（玉将）を取って並べます。」

原告文章4

「駒をぐちゃぐちゃに置いたり、裏返したり、重ねたりしてはいけません。」

原告文章5

「着手した後に「あっ、間違えた!」「ちょっと待てよ…」などと思っても、勝手に駒を戻してはいけません。」

2. 2 原審（東京地裁）

原審では、原告は、被告の行為によって、原告の名誉が毀損され、原告の人格権（≠著作者人格権）が侵害されたとして、被告に対して損害賠償を請求した。その理由は、被告が著名な放送事業者であるといったことから、被告の番組を見た視聴者は、逆に、原告ウェブサイトが、被告テレビ番組中のナレーションを無断利用していると疑う可能性がある、というものである。

原告の主張の一部を以下に転載する。原告は、著作権及び著作者人格権は主張しないとはっきり述べている。

原告の主張

「原告の平穏な日常が阻害され、原告は、これに対応するために金銭的及び時間的な負担を負い、精神的苦痛を被った。」

「本件番組の内容に興味を持った視聴者が…（中略）…原告ウェブサイトを閲覧することが考えられる。」

「視聴者は…（中略）…原告ウェブサイトが無断転載をしていると疑う可能性があり、よって、名誉毀損が生じる可能性を否定できない。」

「本件ナレーション等を「コピペしている」などと思われる可能性がある。」

「人格権を侵害されたというべきである。」

「なお、原告は、原告文章に係る著作権及び著作者人格権の侵害を主張しない。」

上記の原告の主張について、東京地裁は、被告が、被告テレビ番組「将棋フォーカス」のウェブサイトに謝罪文を掲載し、また、実際に上記のような誤解が広まったとまではいえないといった事情があること等を理由に、名誉毀損による人格権侵害は認めなかった。東京地裁の判断の一部を以下に転載する。

東京地裁の判断

「被告の上記行為は、公共の放送事業者として不適切なものであったといわざるを得ない。」

「本件番組を視聴した者が、原告文章を見たとき、被告が無断転載をするはずがないと考えて、むしろ原告ウェブサイトの方が無断転載をしていると疑う可能性を否定することはできない。」

「被告は、…（中略）…謝罪する旨の文章を掲載しており、これは、上記のような誤解が生じることを防止し得る措置であるといえる。」

「実際に、上記のような誤解が広まったとは認められない。」

「原告の社会的評価を低下させる事実が摘示されたとは認められない。」

「名誉毀損の可能性については、いまだ抽象的なものにとどまるものといわざるを得ない。」

一方で、東京地裁は、この問題は、本来は著作権及び著作者人格権の侵害の観点から検討すべきである旨、判決文で明示した。具体的には以下のように述べた。

東京地裁の判断

「本来、原告文章に著作物性が認められ、原告文章に係る原告の著作権又は著作者人格権が侵害されたと認められるかという観点から検討すべきであるといえることができる。」

「しかし、原告は、本件訴訟において、著作権及び著作者人格権が侵害されたことを主張しないとしていることから、その要件についての具体的な主張立証がされていないため、著作権侵害及び著作者人格権侵害の事実を認めることはできない。」

「本件番組の放送により、原告の人格権が侵害されたと認められず、また、原告文章に係る原告のそのほかの権利が侵害されたと認めることもできないというべきである。」

2. 3 控訴審（知財高裁）

控訴審では、原告（控訴人）は、被告（被控訴人）の行為によって、原告の著作権及び著作者人格権、より具体的には公衆送信権及び氏名表示権が侵害されたとして、被告に対して、公衆送信権侵害について500円の損害賠償を求め、氏名表示権侵害について15万円の損害賠償を求めた。

知財高裁は、原告文章1～原告文章5のうち、原告文章1、原告文章3及び原告文章4は、いずれも将棋のルール又はマナーであり、内容自体から創作を認めることができず、表現もありふれたものである、といった理由で著作物性を認めなかった。一方で、知財高裁は、原告文章2及び原告文章5については、以下のように説示して、それらの著作物性を認めた。

知財高裁の判断

「『雑用は喜んで!』とばかりに下位者が手を出さないようにしましょう。』という部分については、控訴人自身の経験に基づき、初心者等が陥りがちな誤りを指摘するため、広く一般に目下の者が「雑用」を率先して行うに当たっての心構えを示したものといい得る表現を選択し、これを簡潔な形で用いた上で、しかし、逆に、将棋の駒の準備や片付けに関してはこれが当てはまらないことを述べることで、将棋の初心者にも分かりやすく、かつ、印象に残りやすい形で伝えるものといえる。」

「上記部分は、特徴的な言い回しとして、控訴人の個性が表現として現れた創作性のあるものといえることができ、著作物性を有するというべきである。」

「着手した後に「あっ、間違えた!」「ちょっと待てよ…」などと思っても、勝手に駒を戻してはいけません。」という部分については、将棋を指す者が抱き得る感情を分かりやすく簡潔に表現することで、将棋の初心者にも印象に残りやすい形で伝えるものといえる。」

「感嘆符等の記号を用いるほか、「あっ、間違えた!」という語と「ちょっと待てよ…」という語を続けてたたみかけることで、将棋を指す者が抱き得る感情とルール又はマナーとしての将棋の「待った」をより生き生きと分かりやすく、かつ、印象深く表現するものといえる。」

「上記部分は、控訴人の個性が表現として現れた創作性のあるものといえることができ、著作物性を有するというべきである。」

原告文書を被告テレビ番組が無断利用したことには争いは無く、従って、著作物性が認められた原告文章2と原告文章5について、被告による原告の公衆送信権及び氏名表示権の侵害が確定した。公衆送信権については、原告が請求した500円の財産的損害が生じたことは容易に認められるとして全額の損害が認められた。氏名表示権の侵害については、被告テレビ番組放送後の被告の対応によって一定の範囲で回復が図られているとして、被告が請求した15万円よりは少ない5万円の損害が認められた。

2. 4 考察

(1) 著作物性

問題となった原告文章は、言語の著作物に当たるので、思想又は感情を創作的に表現したものであれば⁽¹⁾、著作物性が認められる（著作権法第2条第1項第1号、第10条第1項第1号）。著作権制度はもともと言語の著作物から出発したものであり、言語の著作物は著作物の典型例ともいわれている⁽²⁾。

今回の原告文書は、ある場面における将棋のマナーやルールを分かりやすく簡潔に表現したものであり、その分量は長くてもせいぜい二文程度である。このような原告文章は、キャッチフレーズ、語呂合わせ、スローガン、見出し等のような短いフレーズに相当するともいえる。短いフレーズは著作物性が認められにくいという説もある一方で⁽³⁾、裁判では、著作物性が認められたり認められなかったりと、ケースバイケースである⁽⁴⁾。

原告文章1～原告文章5の分量は似たようなものであり、それらはいずれも将棋のマナーやルールを表現したものである。マナーやルールの内容そのものには著作物は認められないので、その表現が創作性を有するか否かが問題になる⁽⁵⁾。

知財高裁の判断によると、原告文章2及び原告文章5は、「個性が表現として現れた創作性のある」部分を含む

ので著作物性を有する。反対に、原告文章1、原告文章3及び原告文章4は、創作性のある部分を含まないと解される。創作性のある部分を含むものを○とし、創作性のある部分を含まないものを×として、改めて原告文章1～原告文章5をみよみる。

原告文章1 ×

「空いている場所を探してスムーズに着席し、対局の準備をしましょう。」

原告文章2 ○

「雑用は喜んで！」とばかりに下位者が手を出さないようにしましょう。」

原告文章3 ×

「駒を並べる時、最初に上位者が王（王将）を取って並べます。その後、下位者が玉（玉将）を取って並べます。」

原告文章4 ×

「駒をぐちゃぐちゃに置いたり、裏返したり、重ねたりしてはいけません。」

原告文章5 ○

「着手した後に「あっ、間違えた！」「ちょっと待てよ…」などと思っても、勝手に駒を戻してはいけません。」

上記の○×の判断は、裁判所の判断を読んだ後なら妥当に思えるが、とはいっても、○と×の差は非常に微妙ともいえ、裁判所の判断を知らない者どうしの中で議論すれば意見が分かれる可能性もあるだろう。

今回の裁判例は、短いフレーズのような文章について著作物性が認められるか否かの境界事例の一つとして参考にすることができるといえよう⁽⁶⁾。

なお、昨今はコンピュータが自然言語を正確に理解できるようになってきており、試しに上記の原告文章1～原告文章5の創作性について聞いてみたところ、原告文章2及び原告文章5の創作性については、限定的ではあるが肯定的な回答が返ってきた。原告文章1、原告文章3及び原告文章4の創作性については否定的な回答が返ってきた。原告文章2及び原告文章5の創作性を肯定した理由は、原告文章2の「雑用は喜んで！」というフレーズや、原告文章5の「あっ、間違えた」、「ちょっと待てよ…」といったセリフに、独自性があるというものであった。ただし、コンピュータへの聞き方（いわゆるプロンプト）次第では、原告文章1～原告文章5はいずれも著作物が無いといった回答にもなるようである。なかなか興味深いところではあるが、深入りすると本題から離れるのでこれ以上のコメントは控える。

（2） 公衆送信権

公衆送信権は、著作権、より具体的にはいわゆる支分権の1つであり（著作権法第23条）、被告テレビ番組の放送は公衆送信に含まれる。公衆送信権侵害による損害賠償の額として、原告（控訴人）が請求した500円の全額が認められたのは当然であろう。むしろ500円は少なすぎるわけで、請求さえしていれば、それよりもはるかに大きい額の損害賠償が認められていた可能性が高い⁽⁷⁾。原告は、その可能を放棄してまで人格権侵害にこだわっていたのであり、その覚悟は並々ならぬものであったと思われる。

（3） 氏名表示権

氏名表示権は、著作者人格権の1つであり（著作権法第19条）、著作者がその著作物の利用に際しての著作者名表示を決定する権利である⁽⁸⁾。著作者人格権は、著作者が自己の著作物につき有している人格的利益を対象とした⁽⁹⁾人格権の一種であり、著作者のこだわりを保護する権利ともいわれている。

氏名表示権侵害について原告（控訴人）が被告（被控訴人）に請求した損害賠償の額は15万円であり、公衆送信権侵害による500円と比較してはるかに高額である。著作者人格権に圧倒的に重きが置かれており、やはり、人格権に対する原告の強いこだわりが見てとれる。知財高裁は、被告テレビ番組放送後の被告の対応を参酌して5万円まで減じたが、それでも相応の額が認められた。氏名表示権等の著作者人格権が、著作者の人格を保護する非常に強力な権利であることが改めて理解できる⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾。

（4） その他

今回の事件では、当初、原告は著作権も著作者人格権も主張せず、控訴審になってはじめて著作権及び著作者人格権を主張した。原告としては、自身が額に汗を流して創作した文章を、著名な放送事業者である被告が無断で利用したことに対して相当のものがあつたのかもしれない。著作者人格権は、著作者の人格的利益の保護を目的としており、まさに今回のようなケースにおいて原告の人格権（名誉）を保護するために主張することのできる権利である。知的財産権が適切に活用された事例ともいえるであろう。

3. おわりに

今回の判決例は、原告文章1～原告文章5のように短い文章の著作物性の判断に参考とすることができ、また、著作者人格権が有効に活用されたケースとして参考になる判決例の一つといえる。著作者人格権は、著作権制度において特別に規定された強力な権利であり、その重要性は無視できないものである。弁理士としてぜひ知っておきたい判決例である。

（注）

- (1) より正確には、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」という条件も満たす必要がある。
- (2) 中山信弘『著作権法（第4版）』97頁（有斐閣、2023）。
- (3) 加戸守行『著作権法逐条講義（七訂新版）』23-24頁（著作権情報センター、2021）。
- (4) 知財高判平成17年10月6日（平成17（ネ）10049）では、オンライン記事の見出しに著作物性が認められなかった。東京高判平成11年9月30日（平成11（ネ）1150）では、語呂合わせに著作物が認められた。東京地判平成11年9月30日（平成13（ワ）2176）では交通標語（スローガン）に著作物性が認められた。
- (5) 東京地判昭和59年2月10日（昭和56（ワ）1486）では、ゲートボールの競技規則（ルール）の表現に著作物性が認められた。
- (6) 他に参考になる裁判例の一つとして、東京地判平成7年12月18日（平成6（ワ）9532）がある。問題となった書籍には、創作性が認められた文章もあつたし、認められなかった文章もあつた。
- (7) 最一小判平13・6・28民集55巻4号837頁（江差追分事件）は、最高裁で判断が覆され非侵害となったものの、原審及び控訴審の段階では、原告小説のプロローグの一部が被告テレビ番組のナレーションに翻案利用されたとして数十万円から百数十万円の損害額が認められた。
- (8) 加戸・前掲注3）著作権法逐条講義175-176頁。
- (9) 中山・前掲注2）著作権法597頁。
- (10) 著作者人格権が非常に強力な権利であることを示す裁判例の一つに、最三小判令2・7・21民集74巻4号1407頁（リツイート事件）がある。X（当時のツイッター）のユーザがリツイートした際に自動トリミング機能によって写真の氏名表示部分が自動的に削除され、そのリツイート行為が氏名表示権の侵害に当たると判断された。
- (11) 拙稿「知っておきたい最新著作権判決例（その1）」パテント74巻12号29頁（2021）。

（原稿受領 2024.8.22）