

知っておきたい著作権判決例（その2）

— 囲碁将棋チャンネル事件 —



令和6年度著作権委員会第3部会 甲斐 一真

要約

本件は、一審原告が一審被告に対し、一審被告による一審原告がYouTube等で配信していた動画に対する削除申請行為について、これが不競法2条1項21号の信用毀損行為に該当するとして、その差止め請求、損害賠償請求及び信頼回復措置の請求を行った事案である。なお、一審原告が配信していた動画には、一審被告が有料で配信していた棋譜情報が含まれており、一審被告は、かかる一審原告の動画配信行為が、一審被告の営業上の利益を侵害する不法行為であり、それ故、一審原告の各請求には理由がないと主張していた。原審は、一審原告の請求を一部認容したが、控訴審は、一審原告の請求を全て棄却したため、一審原告の逆転敗訴事件となった。本件は、非著作物とされる棋譜情報の法的な取り扱いについて耳目を集めた裁判例であり、また、近時の知的財産法による保護を否定した上で一般不法行為による保護を認める裁判例群の一つとして位置付けることができる。他方、その判断手法については、自力救済の禁止との関係で若干の問題を孕む事案である。

囲碁将棋チャンネル事件

大阪地判令6・1・16（令和4年（ワ）第11394号）
大阪高裁令7・1・30（令和6年（ネ）第338号・令和6年（ネ）第1217号）

目次

1. 事件の概要
2. 裁判所の判断
 2. 1 原審
 - (1) 「虚偽の事実の告知」該当性について
 - (2) 「営業上の利益」の侵害の有無について
 - (3) 損害額について
 - (4) 差止め及び信用回復措置の必要性について
 2. 2 控訴審
 - (1) 前提
 - (2) 控訴審の判断
3. 考察
 3. 1 自力救済の禁止との関係について
 - (1) 民法709条及び不競法4条との関係
 - (2) 書かれざる「不法行為により得られたものではないこと」の要件
 - (3) 控訴審判決への批判
 3. 2 知的財産法による保護を否定した上で一般不法行為を肯定する裁判例群としての位置づけ
 - (1) 近年の裁判例との関係
 - (2) 控訴審判決における理由付けの分析
 3. 3 棋譜情報の法的な取り扱いについて
 3. 4 ガイドラインの意義について

4. おわりに

1. 事件の概要

本件は、Google 社の運営する YouTube 及びモイ株式会社の運営するツイキャスにおいて動画配信を行う一審原告が、一審被告による一審原告の配信する動画（以下「本件動画」という。）に対する著作権侵害に基づく削除申請（以下「本件削除申請」という。）によって当該動画の配信が一定期間停止されたこと等について、一審被告による本件削除申請が、不正競争防止法（以下「不競法」という。）2条1項21号の「競争関係にある他人の営業上の信用を害する虚偽の事実を告知し、又は流布する行為」に該当するとして、一審被告に対し、不競法3条1項に基づく侵害行為の差止め、不競法14条に基づく信用回復の措置、及び、損害賠償を求めた事案である。

原審は、一審原告の請求のうち、差止め及び信用回復措置の一部、並びに、損害賠償請求の一部を認容したが、控訴審では、原審の判断を覆し、一審原告の請求をすべて棄却した。

本件において、一審原告は、いわゆる棋戦（将棋の大会）の評価値放送（将棋の盤面の推移と指し手順の情報を示した「棋譜」とAIによる指し手の評価値を組み合わせた放送）を行ういわゆるユーチューバーであり、他方、一審被告は、「囲碁・将棋チャンネル」の名称で、囲碁・将棋の実況中継等の番組を有料で動画配信する事業者であった。

また、一審原告が配信していた本件動画は、一審被告が配信する将棋の実況中継から得た情報を基に、即時に、将棋盤面に各対局者の指し手を表示するというものではあったものの、本件動画内においては、一審被告が配信する動画の映像、画像、音声等は一切表示等されるものではなかった。

なお、棋譜の利用に関しては、例えば、「竜王戦」を主催する日本将棋連盟及び読売新聞社は、「棋譜利用のガイドライン」を公表し、「竜王戦」の対局記録である「棋譜」について、第三者が「棋譜」を利用する場合に同社の利用許諾を要する旨を定めている⁽¹⁾（「王将戦」を主催する日本将棋連盟、毎日新聞社及びスポーツニッポン新聞社においても、同様のガイドラインが定められている⁽²⁾）。

本件は、「棋譜」の法的な取り扱いに係る裁判所の判断について、特に将棋ファンを中心に世間の注目を集めた事件である。

2. 裁判所の判断

2. 1 原審

(1) 「虚偽の事実の告知」該当性について

原審は、本件動画に対する本件削除申請が、本件動画が一審被告の著作権を侵害するものではないにもかかわらず、当該侵害の事実を摘示するものであるから、客観的な真実に反する内容を告知するものであるとして、「虚偽の事実の告知」該当性を認めた。

なお、一審被告は、本件動画が一審被告の著作権を侵害するものではないことを争ってはいなかったものの、一審原告による本件動画の配信により、一審被告の「営業上の利益その他何らかの利益」を侵害するものであるとして、「虚偽の事実の告知」該当性を否定していたが、原審は、「本件削除申請が虚偽の事実の告知に当たるかどうかの判断とは無関係である上、本件動画により被告の何らかの権利が侵害された事実も明らかでないから、採用できない」として、一審被告の主張を排斥した。

(2) 「営業上の利益」の侵害の有無について

原審は、本件削除申請により、本件動画の配信が一定期間停止され、これにより、一審原告が当該期間において配信による収益を得られなかった事実を認定した上で、「本件削除申請は、原告が本件動画の配信という営利事業を遂行していく上での信用を害するものとして、原告の「営業上の利益」を侵害した」として、「営業上の利益」の侵害が存在すると判断した。

なお、一審被告は、本件動画の配信は、一審被告が配信する棋譜情報をフリーライドで利用するという著しく不公正な手段を用いて一審被告を含む棋戦主催者の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ため、本件動画の配信に係る営業上の利益は法律上保護される利益に当たらない旨を主張し、また、その証拠として「王将戦における棋譜利用ガイドライン」を提出していた。

この点について、原審は、「棋譜は、公式戦対局の指し手進行を再現した「盤面図」及び符号・記号による「指し手順の文字情報」を含むものと認められるところ…、本件動画で利用された棋譜等の情報は、被告が実況中継した対局における対局者の指し手及び挙動（考慮中かどうか）であって、有償で配信されたものとはいえ、公表された客観的事実であり、原則として自由利用の範疇に属する情報であると解される。」「同ガイドラインは、棋譜の利用権等を王将戦主催者が独占的に有する旨規定するが、王将戦主催者が、原告を含めた被告の実況中継の閲覧者の関与なく一方的に定めたものであり…、原告に対して法的拘束力を生じさせるものであるとはいえない。」「本件動画は被告の著作権を侵害するものではなく、その他、原告が、被告の配信する棋譜情報を利用することが不法行為を構成することを認めるに足りる事情はない。」として、一審被告の上記主張を排斥した。

（3） 損害額について

原審は、逸失利益に係る損害として金 88 万 783 円、精神的損害として金 20 万円、弁護士費用相当額の損害として金 10 万 8087 円の合計 118 万 8960 円（及びこれに対する遅延損害金）を認定した。

（4） 差止め及び信用回復措置の必要性について

一審原告は、一審被告に対する差止め請求の対象を、「原告が配信する動画（ただし、被告が著作権を有する映像又は音声が含まれていることが明らかなものを除く）が被告の著作権を侵害している旨」を第三者に告げることとしていたところ、原審は、本件動画については一審原告の求める差止めの必要性を認めた一方で、それ以外の一審原告の動画については、請求の趣旨における限定（「（ただし、被告が著作権を有する映像又は音声が含まれていることが明らかなものを除く）」）を加えたとしても、その対象が広範に過ぎるとして当該差止めの必要性を否定した。

また、原審は、一審原告の信用回復措置の請求について、YouTube における本件動画は、既に配信停止が解除されていることを理由として、その必要性を否定した一方で、ツイキャスにおける本件動画については、証拠によって、原告が収益機能を利用することが可能であること等を認めることができず、一審被告よりツイキャスを運営するモイ株式会社に対して本件動画が一審被告の著作権を侵害しないこと等を通知する信用回復措置を行う必要性を認めた。

2. 2 控訴審

（1） 前提

一審被告は、原審判決に対して控訴し、また、一審原告も、原審判決における敗訴部分の取り消し及び差止め請求及び信用回復措置の請求の一部変更を内容とする附帯控訴を行った（なお、一審原告は、原審での民法 709 条に基づく損害賠償請求に関し、不競法 4 条に基づく損害賠償請求を選択的に追加し、かつ、一部請求を減縮している。）。

また、一審被告は、控訴審において、訴訟代理人弁護士を変更している。

（2） 控訴審の判断

控訴審は、一審被告が、一審原告による「本件削除申請により本件動画の配信が停止されて収益を上げることができなかったから、控訴人（筆者注：一審被告）の不競法 2 条 1 項 21 号該当の不正競争により営業上の利益を侵害された」との主張に対し、「被控訴人（筆者注：一審原告）がする本件動画の配信は不法行為に該当するから、被控訴人が侵害されたと主張する営業上の利益は法律上保護される利益とはいえない」と主張していた点について、以下の理由により、「本件動画の配信は、控訴人の営業上の利益を侵害する違法なものであって不法行為に該

当し、これによって得られる利益は法律上保護される利益に該当しないから、本件動画の配信との関係では、被控訴人には不競法によって保護されるべき「営業上の利益」も「営業上の信用」も存在するとはいえない」として、一審原告の各請求をいずれも棄却した。

まず、控訴審は、詳細な事実関係を認定した上で、棋譜情報を巡る日本将棋連盟を中心とするビジネスモデルに関して、「棋戦を主催（新聞社等あるいは控訴人との共催を含む。）する日本将棋連盟は、棋戦を放送・配信する権利を許諾することで収益を上げ、これにより棋戦を主催するための開催・運営費用を賄っていること、そして、上記許諾を受けた控訴人ら放送配信事業者は、当該棋戦を有償配信し、これにより棋戦の配信の権利の許諾を受けるために負担した協賛金ないし契約金を回収し、さらに利益を上げようとしている」とした上で、「日本将棋連盟がリアルタイムの棋戦の放送・配信につき、このようなビジネスモデルを採用する理由は、同連盟の目的を達成するための事業をする上で、将棋はスポーツ競技のように大きな会場を用意して入場者から入場料を徴収することで開催・運営費用等を賄うことができないことから、会場を用意する主催者として物理的に独占できるリアルタイムの棋譜情報を、控訴人のような放送配信事業者を介して将棋ファンに提供することで、将棋ファンから上記放送配信事業者を介して対価を徴収し、これにより開催・運営費用等を賄うとともに利益を上げ、もって将棋文化の向上発展に寄与しようとしているものと考えられる。そして、放送配信事業者である控訴人の収益構造も、このようなビジネスモデルに組み込まれたものといえることができる」と評価した。

他方で、控訴審は、一審原告による本件動画の配信による上記ビジネスモデルへの影響について、「将棋ファンにとっては、被控訴人が配信する動画を視聴すれば無料で棋戦のリアルタイムでの棋譜情報が得られるのであるから、対価を支払ってまでして控訴人から棋戦の配信を受けようとしなくなるのが十分考えられ、現に、被控訴人の動画配信の結果、控訴人の有償配信サービスへのアクセス数は減少し、同サービスの加入者からの売上げは減少していることがうかがわれるし…、被控訴人自身、控訴人による本件削除申請後、リアルタイムでの棋譜情報を提供する動画配信を止めたことで視聴率が下がったというのであるから…、被控訴人はリアルタイムの棋譜情報を提供することで本件動画の視聴者を増加させていたことも推認できる」とし、「被控訴人による本件動画の配信は、対価を支払って控訴人から配信を受ける将棋ファンを減少させるものであって、このことによって控訴人に対して直接的に損害を生じさせるものであるし、また、このような行為が多数の動画配信者によって繰り返されるなら、控訴人の収益構造でもある日本将棋連盟がよって立つ上記ビジネスモデルの成立が阻害され、ひいては現状のような規模での棋戦を存続させていくことを危うくしかねないものといえる」と評価した。

さらに、控訴審は、一審原告の主観面について、「本件動画の配信に当たり、控訴人から有料で配信を受けていたというのであるから…、上記のとおり日本将棋連盟のビジネスモデルに組み込まれた控訴人の収益構造を理解していたはずであり、そうすると本件動画を将棋ファンに無料で配信し視聴させることが、その反射として控訴人から有料で配信を受けていたはずの将棋ファンを減少させ、その結果が控訴人に損害を与えることも認識していたと認められる。そればかりか、被控訴人が、本件動画の配信前からリアルタイムの棋譜情報を提供する動画配信をしており、かつ、これを禁じようとする日本将棋連盟のビジネスモデルの在り方を批判し、本件動画の配信を適法とすることで、そのビジネスモデルが崩壊してもやむを得ないような主張すらしていることからすると、被控訴人は、上記のような動画配信をすることで日本将棋連盟及びそのビジネスモデルに組み込まれた控訴人を害する目的すらあったことさえうかがえる」とした。

加えて、控訴審は、棋譜情報を巡る一審原告、一審被告及び他の同様の動画配信者との関係に関して、「被控訴人は、控訴人のみならず被控訴人同様の棋戦の動画配信者と棋戦の配信を巡って競争する関係にあるといえるが、控訴人はそのために多額の費用負担をしているわけであるし、他の棋戦の動画配信者は主催者の定めるところに従い、リアルタイムでの棋譜情報そのものを配信せず他の部分で工夫をして視聴者を惹きつけることで視聴者獲得の競争をしていることがうかがえるから、一視聴者としての費用を負担するのみでリアルタイムの棋譜情報を取得し、これを動画配信において利用することで視聴者にアピールして収益を上げ、しかも、これにより控訴人に対して故意に損害を与えている被控訴人による本件動画配信は、明らかに上記競争の枠外の行為をしているものといえることができる」と評価した。

以上を踏まえ、控訴審は、「少なくとも控訴人が棋戦をリアルタイムで配信するまさにそのときになされた被控訴人による本件動画の配信は、自由競争の範囲を逸脱して控訴人の営業上の利益を侵害するものとして違法性を有し、不法行為を構成するというべきである」とした上で、一審原告がこれによって得られる利益は法律上保護される利益に該当せず、「不競法によって保護されるべき「営業上の利益」も「営業上の信用」も存在するとはいえない」と判断し、上記のとおり、一審原告の請求を棄却した。

なお、一審原告は、一審被告が本件動画の配信が著作権侵害には該当しないことを認識しながら、あえて著作権侵害を理由として本件削除申請をしたことが、許されない自力救済であって不当である旨を主張していたが、控訴審は、「本件削除申請において、著作権侵害を理由としたことが結果的に誤りであったとしても、ユーチューブ及びツイキャスを利用する上で被控訴人も拘束されるそれぞれの利用規約…によれば、投稿された動画に著作権侵害があった場合だけでなく、第三者に損害を及ぼし、あるいは財産権を侵害するのであれば、ユーチューブ及びツイキャスいずれであっても、当該動画は削除対象になるものとされていることからすると、本件動画の配信が不法行為であるとの裁判所の判断が示されたなら、これを理由に削除するという対応もあり得たと考えられるから、不法行為者である被控訴人との関係では、本件削除申請が不当であったとはいえない。」として、一審原告の当該主張を排斥している。

3. 考察

3. 1 自力救済の禁止について

(1) 民法 709 条及び不競法 4 条との関係

民法 709 条は、不法行為に基づく損害賠償請求権の要件として、「法律上保護される利益」を定めている。

「法律上保護される利益」の該当性については、一般に、侵害行為の種類ごとに検討されているが⁽³⁾、いわゆる営業の侵害においては、競業者間の営業の自由と自由競争との衡量の上、対象となる行為が「許される自由競争の範囲を逸脱」⁽⁴⁾する場合に、「法律上保護される利益」を侵害すると判断される。

特許権や著作権の侵害を理由とする損害賠償請求については、各法に固有の損害賠償請求権の根拠規定を有さず、いずれも民法 709 条を根拠とするのに対して、不競法は、その 4 条で「故意又は過失により不正競争を行って他人の営業上の利益を侵害した者は、これによって生じた損害を賠償する責めに任ずる。」と定めている。

不競法 4 条は、「不公正な競争手段による営業侵害に関して、民法 709 条の責任成立要件を具体化したもの」⁽⁵⁾であって、上記衡量を類型化かつ具体化したものと解される。

不競法 4 条に定める「営業上の利益」は極めて広く解されており、その侵害を肯定する事例の種別として、「売上の減少」、「得意先の喪失」、「営業上の信用、名声の毀損」、「門弟の喪失」、「周知事実の出所識別機能、品質保証機能の毀損」を挙げるものもある⁽⁶⁾。

(2) 書かれざる「不法行為により得られたものではないこと」の要件

本件において、一審原告は、一審被告の削除申請により本件動画の配信が一定期間停止され、配信による収益が得られなかったことをもって法律上保護された営業上の利益が侵害された旨を主張していた。

他方で、一審被告は、一審原告の主張する配信による収益が、不法行為により得られたものであるため、「法律上保護される利益」又は「営業上の利益」に該当しないとして、一審原告の請求を争っていた。

原審及び控訴審がともに、一審原告の上記収益を生み出した本件動画の配信行為が不法行為に該当するかを判断していることを踏まえれば、民法 709 条の「法律上保護される利益」及び不競法 4 条「営業上の利益」については、いずれも「不法行為により得られたものではないこと」を書かれざる要件とするものと解される。

(3) 控訴審判決への批判

しかし、このような解釈については、若干の疑問がある。

民法は、法的手続によらない自力救済を原則として禁止し、例外的に、「法律に定める手続によったのでは、権

利に対する違法な侵害に対抗して現状を維持することが不可能又は著しく困難であると認められる緊急やむをえない特別の事情が存する場合においてのみ、その必要の限度を超えない範囲内で」のみ、これが許されると解される⁽⁷⁾。

また、民法720条1項は、「他人の不法行為に対し、自己又は第三者の権利又は法律上保護される利益を防衛するため、やむを得ず加害行為をした者は、損害賠償の責任を負わない。」と規定しているところ、「やむを得ず」とは、「他人の不法行為に対し公の救済を求める時間的余裕がない、急迫の加害行為であること」が必要であると解されている⁽⁸⁾。

以上のとおり、民法は、いわゆる補充性要件が満たされる場合に限り、自力救済の禁止の例外を認めている。

しかし、控訴審は、「法律上保護される利益」又は「営業上の利益」の要件において、本件動画の配信が不法行為に該当するかを判断し、上記の自力救済の禁止の例外において必要とされる補充性要件の充足性判断をせず、一審原告の請求を棄却しているものであり、かかる判断（すなわち、一審被告が「著作権侵害」に該当しないことを認識しながら、「著作権侵害」を理由とする削除申請を行い、これにより、一審被告の「営業上の利益を侵害する本件動画の配信中止を実現させたことについて控訴審が補充性を検討せずに許容したこと」）は、自力救済の禁止の原則を不当に緩和するものではないかと思料される。

この点、一審原告は、一審被告による本件削除申請が不当な自力救済である旨を主張していたが、上記のとおり、控訴審は、かかる一審原告の主張を排斥している。

しかし、上記判断は、自力救済の禁止の例外としての補充性要件の充足が、本件において何故認められるかについて何ら言及した様子もなく、自力救済の禁止という観点からはなお不当ではないかと思料する。

なお、イス式マッサージ事件控訴審判決⁽⁹⁾においては、同事件における被控訴人（被疑侵害者）は、特許法102条2項の適用の前提として、侵害主張をする相手方の特許権を侵害しない製品を販売していることを必要とすると解すべきである旨を主張していたところ、裁判所は、「控訴人製品1及び2が被控訴人の別件特許2及び3の侵害品であることが特許権侵害訴訟の判決により確定しているものではないのみならず、上記の競合品が事後的に他人の侵害品であると判断されたとしても、現に、当該競合品が市場において侵害品と同じ時期に流通していた事実が認められる以上は、侵害者の侵害品に向けられていた需要が当該競合品に向かうという関係性が認められるから、特許権者に、侵害者による特許権侵害がなかったならば利益が得られたであろうという事情が存在することを否定することはできない」として、かかる主張を排斥している。

上記事件において、自力救済の禁止について言及されているわけではないが、損害賠償請求の被請求者が、請求者の主張する損害の前提として主張する利益が適法でないことを主張するという構造においては本件と同様の状況にあるところ、自力救済の禁止の観点からは、当該事件の判断がより適切ではないかと思料するところである。

3. 2 知的財産法による保護を否定した上で一般不法行為を肯定する裁判例群としての位置づけ

(1) 近年の裁判例との関係

近年、被告による比較広告が不競法上の信用毀損であることを否定した上で不法行為を認めた事例⁽¹⁰⁾、原告商品の商品名自体が不競法上の周知商品等表示であることを否定した上で不法行為を認めた事例⁽¹¹⁾、バンドスコアの著作物性を否定した上で当該バンドスコアを利用して別のバンドスコアを制作し販売する行為について不法行為を認めた事例⁽¹²⁾といったように、知的財産法による保護を否定した上で、なお民法上の一般不法行為による保護を肯定する裁判例が立て続けに登場している。

本件では、(上記のとおり「法律上保護される利益」又は「営業上の利益」の判断の枠内ではあるものの)本件動画の配信行為が不法行為に該当するか否かが判断されているところ、その前提として、一審被告は、本件動画の配信行為が一審被告の著作権を侵害するものではないことについては争ってはいないため、若干事情は異なるものの、上記と同様の事件種別、言い換えれば、棋譜情報の著作物性の否定を前提とした上で、なお民法上の一般不法行為が成立するか否かが争われた事件として位置づけることができる。

（2） 控訴審判決における理由付けの分析

控訴審が、一審原告による本件動画の配信を「自由競争の範囲を逸脱」するものであるとして不法行為に該当すると判断した理由付けをあえて抽象化して整理すれば、①非著作物たる棋譜情報を巡る収益構造の認定、②本件動画の配信による当該収益構造への影響の程度、③一審原告が本件動画の配信によって当該収益構造に悪影響を与えることを認識していたとする主観的態様の3点を挙げられる。

このうち、①及び②について、控訴審は、本件動画の配信と同様の行為が「多数の動画配信者によって繰り返されるなら、控訴人の収益構造でもある日本将棋連盟がよって立つ上記ビジネスモデルの成立が阻害され、ひいては現状のような規模での棋戦を存続させていくことを危うくしかねないものといえる」等と評価しているところ、控訴審の判断において、何故、法が「棋戦を存続させていくことを危うくしかねない」状況を回避するべきかが明らかではないが、その判断の前提には、「棋戦」ひいては「将棋」そのものの歴史ある文化的な所産を保護すべきという価値的判断が前提にあるのではないかと推察される。

他方で、③については、控訴審は、一審原告において、本件動画の配信により一審被告に損害を与えることを認識できたと認定した上で、さらに進んで、「被控訴人が、本件動画の配信前からリアルタイムの棋譜情報を提供する動画配信をしており、かつ、これを禁じようとする日本将棋連盟のビジネスモデルの在り方を批判し、本件動画の配信を適法とすることで、そのビジネスモデルが崩壊してもやむを得ないような主張すらしていることからすると、被控訴人は、上記のような動画配信をすることで日本将棋連盟及びそのビジネスモデルに組み込まれた控訴人を害する目的すらあったことさえうかがえる」として、一審原告に、不法行為の主観的要件として要求される客観的事実の認識を超えて、さらに「害意」があったことを重ねて認定している。

上記の点について、これが一般不法行為の要件を超えた特異な認定である点に鑑みれば、行為者における「害意」の存在は、同種事件において不法行為の成立を肯定する方向での一要素として整理することができるものと解される。

3. 3 棋譜情報の法的な取り扱いについて

上述のとおり、本件において、一審被告は本件動画が一審被告の著作権を侵害するものでないという点について争っていないため、本件動画の内容であった棋譜情報の著作権法上の取扱いは正面から審理されていない。

但し、原審は、「棋譜は、公式戦対局の指し手進行を再現した「盤面図」及び符号・記号による「指し手順の文字情報」を含むものと認められるところ…、本件動画で利用された棋譜等の情報は、被告が実況中継した対局における対局者の指し手及び挙動（考慮中かどうか）であって、有償で配信されたものとはいえ、公表された客観的事実であり、原則として自由利用の範疇に属する情報であると解される」として、棋譜情報を「公表された客観的事実であり、原則として自由利用の範疇に属する情報」と評価した。

上記判示は、棋譜情報が著作物であるか否かという文脈でなされたものではないが、その判旨を踏まえれば、棋譜情報が著作物として保護される余地を否定したと読むことが相当であると考えられる。

他方で、控訴審は、「棋譜が著作物ではないとする確定判例は未だないし、棋譜が著作物であるとする学説…が存在することは被控訴人も否定していない」と判示しており、原審と異なり、棋譜情報が著作物として保護されるか否かについての明言を避けている⁽¹³⁾。

控訴審の上記判示を踏まえれば、棋譜情報が著作物として保護されるか否かについては、現時点で確定的な結論を出すことはできず、著作物としての保護の余地も否定できないと言えよう。

なお、控訴審は、本件動画の配信が不法行為に該当するか否かについて、「少なくとも控訴人が棋戦をリアルタイムで配信するまさにそのときになされた被控訴人による本件動画の配信は、自由競争の範囲を逸脱して控訴人の営業上の利益を侵害するものとして違法性を有し、不法行為を構成するというべき」として、リアルタイムで配信された棋戦をさらにリアルタイムで配信する行為に限定して、不法行為該当性を肯定している。

そのため、控訴審判決の射程は、あくまで棋戦（棋譜情報）のリアルタイム配信についてのみ及ぶものであり、そうではない棋譜情報の配信（例えば、過去の棋戦における棋譜情報の配信等）については、本件と異なる判断に

至る可能性があることに留意すべきである。

3. 4 ガイドラインの意義について

本件において、一審被告は、本件動画の配信における棋譜情報の利用が不法行為に該当することの根拠として、棋譜情報の利用に関する「王将戦における棋譜利用ガイドライン」を証拠として提出していた。

しかし、原審及び控訴審のいずれにおいても、上記ガイドラインは、棋戦の主催者等が一方的に定めたものに過ぎず、一審原告に対して、法的拘束力を生じさせるものではないと判断されている。

一般に、ガイドラインとの名称が付された規程であっても、当事者間において、当該ガイドラインを内容とする合意がなされれば、契約と同様に、当事者間に法的拘束力を生じさせる。

なお、民法上、ガイドラインがいわゆる定型約款に該当する場合、定型約款を準備した者が予めその定型約款を契約の内容とする旨を相手方に表示していた場合には、当該定型約款が対象とする定型取引を行うことの合意をもって、定型約款の個別条項についても合意したものとみなすとの定めがある（民法 548 条の 2 第 1 項 2 号）。

但し、上記の表示については、相手方に対する個別的なものであることを要するとされており、例えば、ウェブサイト等において一般に表示されているだけではならず、インターネットを介した取引等において、契約締結画面までの間に画面上で認識可能な状態に置くことが必要になるとされている⁽¹⁴⁾。

本稿作成時点において、本件で問題となった一審被告のウェブサイトを確認したところ、ウェブサイト上に、その「使用条件」として上記ガイドラインの遵守等の定めがなされているものの、有償での動画の配信については、動画配信サイト「Youtube」におけるメンバーシップ機能（「Youtube」上の特定のチャンネルの有償会員になることにより、有償会員にのみ許可された動画の視聴が可能になる機能）が利用されており、当該メンバーシップ機能を利用するにあたっては、「Youtube」の利用規約への同意は必要になるものの、一審被告のウェブサイト上の使用条件を遵守させる仕組みにはなっていない。

それ故、仮に上記「使用条件」を定型約款であると評価しても、上記「表示」がなされたとは認めることは難しく、「使用条件」の内容を対象とするみなし合意の成立を認めることは困難であろう。

では、本件のような形でコンテンツの利用に関するガイドラインを定めることには、全く意味がないのであろうか。

この点、控訴審は、「被控訴人が侵害されたと主張する営業上の利益は、他の競争者が主催者の定めたルールに従うことで価値が増したリアルタイムの棋譜情報を利用することにより、棋戦を主催・運営するための必要なビジネスモデルが成立している中（他の動画配信者がみな一斉に被控訴人同様の行為に及べば、リアルタイムでの棋譜情報の価値は損なわれて現状のビジネスモデルは成り立たなくなると考えられる。）、他の競争者が従うルールに従わないことで競争上優位に立った上、競争者である控訴人の営業上の利益も侵害することで得ている利益であるといえるから、上記の点を踏まえても、これを社会通念上、許された自由競争で得た利益ということはできない。」と判断している。

上記判示を踏まえれば、本件のような定め方で存在するルール（ガイドライン）は、法的拘束力をもって当事者を拘束することはないものの、特定の市場における競争者がこれを任意に遵守することにより、当該ガイドラインが対象とする「情報」の価値が増していき、これにより当該ルールに反することで競争上優位に立つ当事者の行為を不法行為化させ得ると整理することができる。

そのため、控訴審の判断を踏まえれば、本件の棋譜情報のように著作権法による保護が認められ難いコンテンツについて、その発信者による独占的なコントロールを及ぼしたい場合には、その利用に関するルールを定め、かつ、これを競業者において任意に遵守させる仕組みを敷くことにより、法的な保護を及ぼすことができる可能性がある（但し、本件の控訴審の判断が自力救済の禁止との関係での問題を孕むことは上述のとおりである。）。

以上の観点において、控訴審の判断は、著作権法による保護が認められ難いコンテンツについて、その利用に関するガイドラインを定めることに一定の意義を見出すものであると考えられる。

4. おわりに

本件は、知的財産法による保護を否定した上で民法上の一般不法行為による保護を肯定した裁判例群に位置づけられるものであり、近時の同種裁判例に連なる一事例として、実務上参考になると思われる。

他方で、その判断手法については、自力救済の禁止との関係で疑問なしとは言えず、今後、同種の主張構造の事案が現れた際に、裁判所がこれに追隨するものであるか否かに着目する必要があるだろう。

(注)

- (1) <https://www.shogi.or.jp/kifuguideline/terms.html>（2025年10月15日アクセス）
- (2) <https://www.mainichi.co.jp/event/culture/oshoguideline.html>（2025年10月15日アクセス）
- (3) 例えば、窪田充見編著『新注積民法（15）債権（8）』326頁〔橋本佳幸〕（有斐閣、2024年）以下を参照
- (4) 最三判平成19年3月20日判タ1239号108頁
- (5) 前掲注3）336頁
- (6) 小野昌延編『新・注解 不正競争防止法（第3版）下巻』896頁〔松村信夫〕（青林書院、2012）
- (7) 最三判昭和40年12月7日民集19巻9号2101頁
- (8) 大塚直編『新注積民法（16）債権（9）』346頁〔和田真一〕（有斐閣、2022）
- (9) 知財高判令和4年10月20日判時2588号26頁
- (10) 札幌地判令和6年2月27日金判1696号26頁
- (11) 大阪高判令和6年5月31日裁判所HP
- (12) 東京高判令和6年6月19日 WestlawJapan
- (13) なお、控訴審判決が原審判決を一切引用していないことを指摘するものとして、松尾剛行「《WLJ判例コラム》第342号 棋譜事件控訴審判決（リアルタイムで棋譜情報を配信する動画の配信が不法行為と認定された事案～大阪高裁令和7年1月30日判決～）」（2025.3）がある。
- (14) 阿部・井窪・片山法律事務所編『契約書作成の実務と書式 第2版 企業実務家視点の雛形とその解説』584頁（有斐閣、2019）

（原稿受領 2025.10.17）