

SOFTIC Yゼミ 2012(第1回)
2012年6月14日

グリー対DeNA釣りゲーム著作権侵害事件
H21(ワ)34012号 著作権侵害差止請求事件

発表者

内田・鮫島法律事務所
弁護士 伊藤 雅浩

株式会社NTTデータ
知的財産室 西川 英毅

今回のゼミの狙い

- ソフトウェアの画面等の著作権侵害の判断ができるような感性を身につける
- 著作権の侵害訴訟における損害額を算出するポイントを理解する



アジェンダ

1. 本件事案
2. 裁判所の判断
3. 考察(1) 「魚の引き寄せ画面」の著作権侵害について
4. 考察(2) 「主要画面の変遷」における著作権侵害について
5. 考察(3) 原告の損害について



1. 本件事案



1.1 当事者

原告

- グリー株式会社
- SNSを提供するインターネット・ウェブサイト「GREE」を、携帯電話機向け及びパソコン向けに運営している。

被告ディー・エヌ・エー

- 株式会社ディー・エヌ・エー
- ポータルサイト・サービス兼SNSを提供するインターネット・ウェブサイト「モバゲータウン」を携帯電話機向け及びパソコン向けに運営している。

被告ORSO

- 被告ORSO
- インターネット、コンピュータ、携帯電話、テレビゲーム機器等のシステム開発及びコンサルタント業務並びにゲームソフトの企画制作、製造、販売及び配給に関する業務等を業とする株式会社。

1.2 事案の概要

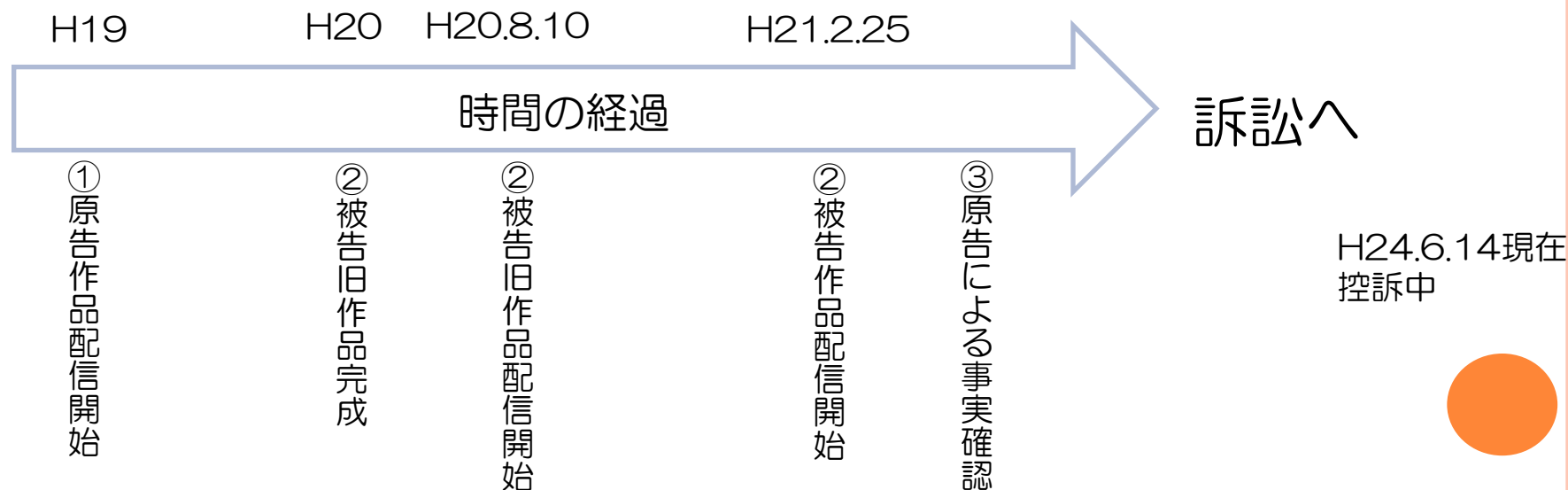
- ① 原告は、平成19年ころ、釣りを題材とした携帯電話機用インターネット・ゲームソフトである原告作品を製作し、SNSのコミュニケーション機能と連動させたSNS連動型ゲームの第1弾として、平成19年5月24日から、携帯電話機向けGREEにおいて、その会員に対し、原告作品の公衆送信による配信を始めた。
- ② 被告らは、平成20年ころ、原告作品と同じく釣りを題材とした携帯電話機用ゲームソフトである「釣りゲータウン」を共同製作し、同年8月20日ころ、携帯電話機向けモバゲータウンにおいて、その会員に対し、公衆送信による配信を開始した。なお、被告旧作品は、個々の画面の表現等について、原告作品との類似性は低いものであった。
被告らは、被告旧作品の続編として被告作品を共同製作し、平成21年2月25日、携帯電話機向けモバゲータウンにおいて、その会員一般に対し、公衆送信による配信を開始した。



1.2 事案の概要

- ③ 携帯電話機向けモバゲータウンにおいて、被告作品で遊んだことのないユーザーが被告作品を検索すると、被告作品を紹介する画面が表示される。同画面には、別紙映像目録1記載のとおり、被告作品の魚の引き寄せ画面の映像が掲載されている。

被告ORSOのホームページには、被告作品を紹介する画面が存在する。同画面には、別紙映像目録2記載のとおり、被告作品の魚の引き寄せ画面の映像が掲載されている。



1.3 争点

- 争点1-1

被告作品における「魚の引き寄せ画面」は、原告作品における「魚の引き寄せ画面」に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

- 争点1-2

被告作品における主要画面の変遷は、原告作品における主要画面の変遷に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

- 争点2

被告らのウェブページに被告作品の魚の引き寄せ画面を掲載する行為は、他人の商品等表示として周知のものと同一又は類似の商品等表示を電気通信回線を通じて提供し、他人の商品又は営業と混同を生じさせる行為（不競法2条1項1号）に当たるか。

- 争点3

被告作品を製作し公衆に送信する行為は、原告の法的保護に値する利益を侵害する不法行為に当たるか。

- 争点4

原告の損害。

- 争点5

被告らによる謝罪広告の要否。



2. 裁判所の判断



2.1 争点1-1

被告作品における「魚の引き寄せ画面」は、原告作品における「魚の引き寄せ画面」に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

裁判所の判断

携帯電話機用釣りゲームにおける魚の引き寄せ画面は、釣り針に掛かった魚をユーザーが釣り糸を巻くなどの操作をして引き寄せる過程を、映像的に表現した部分であり、この画面の描き方については、①水面より上や水面、水面下のうちどの部分を、どのような視点から描くか、②仮に、水面下のみを描くこととした場合、魚の姿や魚の背景をどのように描くか、③魚が釣り針に掛かった時から、魚が釣り上げられる又は魚に逃げられるまでの間、魚にどのような動きをさせ、どのような場合に魚を引き寄せやすいようにするか（ユーザーが釣り糸を巻くタイミングをどのように表現するか）などの点において、様々な選択肢が考えられる。



原告作品



被告作品



2.1 争点1-1

被告作品における「魚の引き寄せ画面」は、原告作品における「魚の引き寄せ画面」に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

裁判所の判断

原告作品は、この魚の引き寄せ画面について、上記(2)ア(エ)のような具体的表現を採用したものであり、特に、水中に三重の同心円を大きく描き、釣り針に掛かった魚を黒い魚影として水中全体を動き回らせ、魚を引き寄せるタイミングを、魚影が同心円の所定の位置に来たときに引き寄せやすくすることによって表した点は、原告作品以前に配信された他の釣りゲームには全くみられなかったものであり、この点に原告作品の製作者の個性が強く表れているものと認められる。



原告作品



被告作品



2.1 争点1-1

被告作品における「魚の引き寄せ画面」は、原告作品における「魚の引き寄せ画面」に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

裁判所の判断

他方、被告作品の魚の引き寄せ画面は、上記のとおり原告作品との相違点を有するものの、**原告作品の魚の引き寄せ画面の表現上の本質的な特徴**といえる、「水面上を捨象して、水中のみを真横から水平方向の視点で描いている点」、「水中の中央に、**三重の同心円を大きく描いている点**」、「水中の魚を黒い魚影で表示し、魚影が水中全体を動き回るようにし、水中の背景は全体に薄暗い青系統の色で統一し、水底と岩陰のみを配置した点」、「魚を引き寄せるタイミングを、魚影が同心円の一定の位置に来たときに決定キーを押すと魚を引き寄せやすくするようにした点」についての同一性は、被告作品の中に**維持されている**。



原告作品



被告作品



2.1 争点1-1

被告作品における「魚の引き寄せ画面」は、原告作品における「魚の引き寄せ画面」に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。

裁判所の判断

したがって、被告作品の魚の引き寄せ画面は、原告作品の魚の引き寄せ画面との同一性を維持しながら、同心円の配色や、魚影が同心円上のどの位置にある時に魚を引き寄せやすくするかという点等に変更を加えて、新たに被告作品の製作者の思想又は感情を創作的に表現したものであり、これに接する者が原告作品の魚の引き寄せ画面の表現上の本質的な特徴を直接感得することができるものと認められる。また、これらの事実に加えて、被告作品の製作された時期は原告作品の製作された時期の約2年後であること、被告らは被告作品を製作する際に原告作品の存在及びその内容を知っていたことを考慮すると、被告作品の魚の引き寄せ画面は、原告作品の魚の引き寄せ画面に依拠して作成されたものといえ、原告作品の魚の引き寄せ画面を翻案したものであると認められる。



原告作品



被告作品



2.2 争点1-2

被告作品における主要画面の変遷は、原告作品における主要画面の変遷に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。（画面遷移について）

裁判所の判断

原告作品と被告作品は、いずれも、①「トップ画面」、「釣り場選択画面」、「キャスト画面」、「魚の引き寄せ画面」、「釣果画面（釣り上げ成功時）」及び「釣果画面（釣り上げ失敗時）」を備えること、②これらの画面は、ユーザーの操作に従い、「トップ画面」→「釣り場選択画面」→「キャスト画面」→「魚の引き寄せ画面」→「釣果画面（釣り上げ成功時）」又は「釣果画面（釣り上げ失敗時）」の順に遷移すること、③ゲームを繰り返し行いたいと考えるユーザーは、「トップ画面」に戻らなくとも、「釣果画面（釣り上げ成功時）」又は「釣果画面（釣り上げ失敗時）」から「釣り場選択画面」ないし「キャスト画面」（被告作品の場合は「キャスト画面」の前に「決定画面」）に戻ることにより、ゲームを繰り返すことができること、が認められる。



2.2 争点1-2

被告作品における主要画面の変遷は、原告作品における主要画面の変遷に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。（画面遷移について）

裁判所の判断

原告作品と被告作品とは、画面の選択において、少なからず相違点が認められる上、他の携帯電話機用釣りゲームにおいて設けられている画面の状況や、現実の釣り人の行動様式等を考慮すると、携帯電話機用釣りゲームを製作するに当たって上記アの5つの場面を設け、これを上記アのとおり配列すること自体は、ありふれたものであって、原告作品においてこれらの画面を選択、配列したことに創作性は認められず、被告作品がこのように創作性の認められない画面の選択と配列において類似していることは、被告作品が原告作品の翻案物であることを何ら根拠付けるものではないというべきである。

原告作品



トップ画面



海釣り川釣り
選択画面



釣り場選択画面



キャスト画面



魚の引き寄せ画面



釣果画面

被告作品



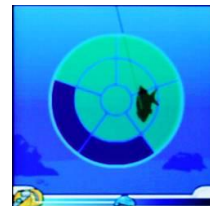
トップ画面



釣り場選択画面



キャスト画面



魚の引き寄せ画面



釣果画面



決定キー画面
船釣り画面



2.2 争点1-2

被告作品における主要画面の変遷は、原告作品における主要画面の変遷に係る原告の著作権及び著作者人格権を侵害するものか。（画面の素材の選択及び配列について）

裁判所の判断

原告作品と被告作品の画面における素材の選択と配列について両作品が類似する点は、原告が主張画面であると主張する画面と非主要画面であると主張する画面のいずれも、アイデアないし表現上の創作性のない部分において類似するにすぎない。これに加えて、原告の主張する原告作品の主要画面の遷移には上記のとおり創作性が認められないことなどを併せ考えると、被告作品と原告作品における画面の選択と配列及び画面の素材の選択と配列に上記のような類似点があることは、被告作品が原告作品の翻案物であることを何ら根拠付けるものではないというべきである。

原告作品



トップ画面



海釣り川釣り
選択画面



釣り場選択画面



キャスト画面



魚の引き寄せ画面



釣果画面

被告作品



トップ画面



釣り場選択画面



キャスト画面



魚の引き寄せ画面



釣果画面



決定キー画面
船釣り画面



2.3 争点2

被告らのウェブページに被告作品の魚の引き寄せ画面を掲載する行為は、他人の商品等表示として周知のものと同一又は類似の商品等表示を電気通信回線を通じて提供し、他人の商品又は営業と混同を生じさせる行為（不競法2条1項1号）に当たるか。

裁判所の判断

被告作品紹介画面（モバゲータウン）において被告作品を表示するものとして用いられているのは、同画面の最上段のイラストに掲載された「釣りゲータウン2」のロゴ及びその下のハイパーリンクの「釣りゲータウン2」という文字であり、被告作品の魚の引き寄せ画面（モバゲータウン）は、同画像の上下にこれと同一の大きさで並べられている画像と同様に、被告作品の内容を紹介するための画像として使用されているものであり、商品又は営業を表示し自他を識別する商品等表示として使用されているものと認めることはできない。



原告作品



被告作品



2.3 争点2

被告らのウェブページに被告作品の魚の引き寄せ画面を掲載する行為は、他人の商品等表示として周知のものと同一又は類似の商品等表示を電気通信回線を通じて提供し、他人の商品又は営業と混同を生じさせる行為（不競法2条1項1号）に当たるか。

裁判所の判断

被告作品の魚の引き寄せ画面（被告ORSO）についても、上記認定の同画面の掲載態様によれば、被告作品紹介画面（被告ORSO）において被告作品を表示するものとして用いられているのは、同画面の最上段の「釣りゲータウン2」という文字や同画面の下部のイラストに掲載された「釣りゲータウン2」のロゴであり、被告作品の魚の引き寄せ画面（モバゲータウン）は、同画像の右側に掲載された文章とあわせて、被告作品の内容を紹介するための画像として使用されているものであり、商品又は営業を表示し自他を識別する商品等表示として使用されているものとは認められないというべきである。



原告作品



被告作品



2.4 争点3

被告作品を製作し公衆に送信する行為は、原告の法的保護に値する利益を侵害する不法行為に当たるか。

裁判所の判断

仮に、被告らが、被告作品を制作するに当たって、原告作品の魚の引き寄せ画面以外の部分についても参考にした可能性があるとしても、上記著作権侵害が認められる部分を超えて、被告らの行為を自由競争の範囲を逸脱し原告の法的に保護された利益を侵害する違法な行為であるということはできないから、民法上の一般不法行為は成立しないというべきである。原告の主張は理由がない。



2.5 争点4

原告の損害。

裁判所の判断

- ① 被告らがユーザーに被告作品のアイテムを使用させることにより利益を得る方法と、原告がユーザーに原告作品のアイテムを使用させることにより利益を得る方法とは、いずれも、それぞれの作品の魅力により、ユーザーにアイテムを取得するための仮想通貨を入手したいと思わせることを通じて、ユーザーに対価の支払を促し、これによって利益を得るものである点において、**利益を得るための基本的な構造を同じくするものといえる。**
- ② したがって、原告は、被告らが被告作品の魚の引き寄せ画面を製作しこれを公衆送信することによって、原告作品のアイテムを取得しようとする者が減少し、その結果、上記サービスの対価や広告収入等を失うという損害が生じているものといえ、この損害は著作権法**114条2項の「損害」に当たるというべき**である。



2.5 争点4

原告の損害。

裁判所の判断

被告作品の配信が開始された平成21年2月25日から平成23年7月7日までの被告作品の配信による被告ディー・エヌ・エーの売上げが8億6400万円を下らないことについては、当事者間に争いが無い。



被告作品の売上による被告らの限界利益の額は、7億1200万円と認めるのが相当である。

■魚の引き寄せ画面の寄与について

携帯電話機用釣りゲームにおける魚の引き寄せ画面は、釣り針に掛かった魚をユーザーが釣り糸を巻くなどの操作をして引き寄せる過程を映像的に表現した部分であるから、釣りゲームをプレイする者が必ずたどる画面であり、原告作品においても不可欠かつ重要な画面であると認められる。

これらの事情を総合的に考慮すると、被告製品の売上げに対する被告作品の魚の引き寄せ画面の寄与度は、30%とするのが相当である。

7億1200万円 × 30% = 2億1360万円 + 弁護士費用2100万円

2.6 争点5

被告らによる謝罪広告の要否。

裁判所の判断

被告らが被告作品を製作し配信したことによる、原告作品の魚の引き寄せ画面に係る原告の著作権の侵害の内容、態様等に照らすと、上記差止め及び損害に対する賠償金に加えて、原告の名誉、声望を回復するために適切な措置として、原告の請求する謝罪広告を掲載する必要性はないというべきである。



3. 考察(1) 「魚の引き寄せ画面」 の著作権侵害について



3.1 「魚の引き寄せ画面」の著作権侵害についての判断枠組み

判決文における翻案権侵害の判断枠組み

したがって、被告作品の魚の引き寄せ画面は、原告作品の魚の引き寄せ画面との同一性を維持しながら、同心円の配色や、魚影が同心円上のどの位置にある時に魚を引き寄せやすくするかという点等に変更を加えて、新たに被告作品の製作者の思想又は感情を創作的に表現したものであり、これに接する者が原告作品の魚の引き寄せ画面の表現上の本質的な特徴を直接感得することができるものと認められる。また、これらの事実に加えて、被告作品の製作された時期は原告作品の製作された時期の約2年後であること、被告らは被告作品を製作する際に原告作品の存在及びその内容を知っていたことを考慮すると、被告作品の魚の引き寄せ画面は、原告作品の魚の引き寄せ画面に依拠して作成されたものといえ、原告作品の魚の引き寄せ画面を翻案したものであると認められる。

⇒ 江差追分事件（最判 H13.6.28）の判断枠組みをベースとしている。

翻案とは、

- ①既存の著作物に依拠し、かつ
- ②その表現上の本質的な特徴を維持しつつ、
- ③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、
- ④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別の著作物を創作する行為をいう

そして、

- ⑤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言語の著作物と同一性を有するにすぎない著作物を創作する行為は、既存の著作物の翻案に当たらない

3.2 著作権侵害の妥当性について

裁判所の判断

⇒ 原告作品は、この魚の引き寄せ画面について、上記(2)ア(エ)のような具体的表現を採用したものであり、特に、

- ①水中に三重の同心円を大きく描き、
- ②釣り針に掛かった魚を黒い魚影として水中全体を動き回らせ、
- ③魚を引き寄せるタイミングを、魚影が同心円の所定の位置に来たときに引き寄せやすくすることによって表した点

は、原告作品以前に配信された他の釣りゲームには全くみられなかったものであり、この点に原告作品の製作者の個性が強く表れているものと認められる。

⇒ 「他の釣りゲームには全くみられなかった」 = 「ありふれたものではない」 → ①～③について、創作性があると判断している。

⇒ ①～③について、著作権法で保護されない「アイデア」が混在しているとも思える。特に③については、ゲームのルールが共通しているにすぎないのでは？



3.2 著作権侵害の妥当性について

アイデアと表現について

著作権法上の著作物とは

「思想又は感情を創作的に**表現**したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」（著法 2条1項1号）

→ 表現の基礎にある思想又は感情ないしアイデアを保護するものではない。

アイデアと表現の区別

アイデアと表現の境界は、著作権法の保護を受けるものと受けないものとを画する概念であるが、規範的要素が強く、その境界は、必ずしも明確ではなく、これを区別する一般的な基準を定立することには困難な面がある。著作物の種類によっても異なることが考えられ、著作物の創作者を保護し、保護の対象を表現に限定しアイデアを自由利用の対象とすることによって、創作活動を促し文化の発展に寄与することを目的とする著作権法の趣旨（1条）にかんがみ、**事案ごとにそれを検討して、両者を画することになる。**

（高部真規子「著作権訴訟」105頁）



3.2 著作権侵害の妥当性について

アイデアと表現について裁判所の判断

原告作品と被告作品の魚の引き寄せ画面の共通点は、単に、「水面上を捨象して水中のみを表示する」、「水中に三重の同心円を表示する」、「魚の姿を魚影で表す」などといったアイデアにとどまるものではなく、

「どの程度の大きさの同心円を水中のどこに配置し」、

「同心円の背景や水中の魚の姿をどのように描き」、

「魚にどのような動きをさせ」、

「同心円やその背景及び魚との関係で釣り糸を巻くタイミングをどのように表すか」

などの点において多数の選択の幅がある中で、上記の具体的な表現を採用したものであるから、これらの共通点が単なるアイデアにすぎないとはいえない。



3.2 著作権侵害の妥当性について

ソフトウェアの画面、ゲームの映像について、アイデアと表現について言及した裁判例

サイボウズ事件
(東京地判H14
・9・5)

「共有アドレス帳」におけるアドレス一覧画面
原告ソフト及び被告ソフトの「共有アドレス帳」アプリケーションのアドレス一覧画面においては、画面構成が大きく2つに分けられ、上段は検索、下段は情報表示にあてられること、上段においては、名前やふりがな等の検索対象を選択できるようになっており、単純な50音順の検索も可能であること、下段の情報表示部分は、縦軸に氏名等が、横軸に情報項目がとってあり、氏名はリンクになっていて、これをクリックすると直ちに情報編集画面に移動することなどが共通する。

上記の共通点は画面の機能上の発想ないしアイデアを同じくするにとどまるものであって、それにより表現の創作的特徴が共通すると認めることはできない。

ファイアーエム
ブレム トラキ
ア776事件
(東京地判H14
・11・14)

「外伝」が、高い戦闘システムを満喫できるシミュレーションRPGであり、「外伝」のゲームの著作物中には、ゲーム内容の表現形式として、「戦闘マップ」に加えて、主人公等が移動できる全範囲を、全体マップ画面で設定している（縦横3×2画面の計6画面分）こと、全体マップ画面は戦闘が行われるポイントとそれを結ぶルートからなっており、主人公等が移動して敵と遭遇すると直ちに「戦闘マップ」画面に移行すること、敵と遭遇するまでは、全体マップ上で、メインメニューによる行動を選択することができることについては、当事者間で争いがなく、加えて原告らは、「外伝」は、壮大なシナリオを満喫できるものであり、ファイアーエムブレムシリーズの世界観を共通にするゲームの著作物であると主張する。

しかし、上記の共通点はいずれも具体的な表現を離れたアイデアないしゲームのルールにすぎず、表現それ自体ではない点における共通性をいうものにすぎない。

以上からすれば、「外伝」の全体マップ部分と被告ゲームの全体マップ部分とを対比したとき、両者が共通する部分はいずれも表現それ自体ではない部分であって著作権法上保護される部分といえない上、両者が映像として全く相違していることが明らかであるから、被告ゲームの全体マップ部分が「外伝」の全体マップ部分を複製ないし翻案したということとはできない。

3.2 著作権侵害の妥当性について

アイデアと表現について裁判所の判断

原告作品と被告作品の魚の引き寄せ画面の共通点は、単に、「水面上を捨象して水中のみを表示する」、「水中に三重の同心円を表示する」、「魚の姿を魚影で表す」などといったアイデアにとどまるものではなく、
「どの程度の大きさの同心円を水中のどこに配置し」、
「同心円の背景や水中の魚の姿をどのように描き」、
「魚にどのような動きをさせ」、
「同心円やその背景及び魚との関係で釣り糸を巻くタイミングをどのように表すか」

などの点において多数の選択の幅がある中で、上記の具体的な表現を採用したものであるから、これらの共通点が単なるアイデアにすぎないとはいえない。

- ⇒ 他の裁判例を鑑みても、ソフトウェアの画面やゲームソフトの映像について、「アイデア」と「表現」を区別する明確な基準は見受けられない。
- ⇒ 安易に「アイデア」であると判断してしまうと、ゲームソフトの映像について、著作物性が認められづらくなり、携帯電話向けゲームソフトの開発が活発なゲーム業界における保護と利用のバランスがとれない可能性がある。
その点を考慮して、このような判断を下したのかもしれない。



3.3 ディスカッション①

著作権侵害と判断されたでしょうか？



原告絵柄



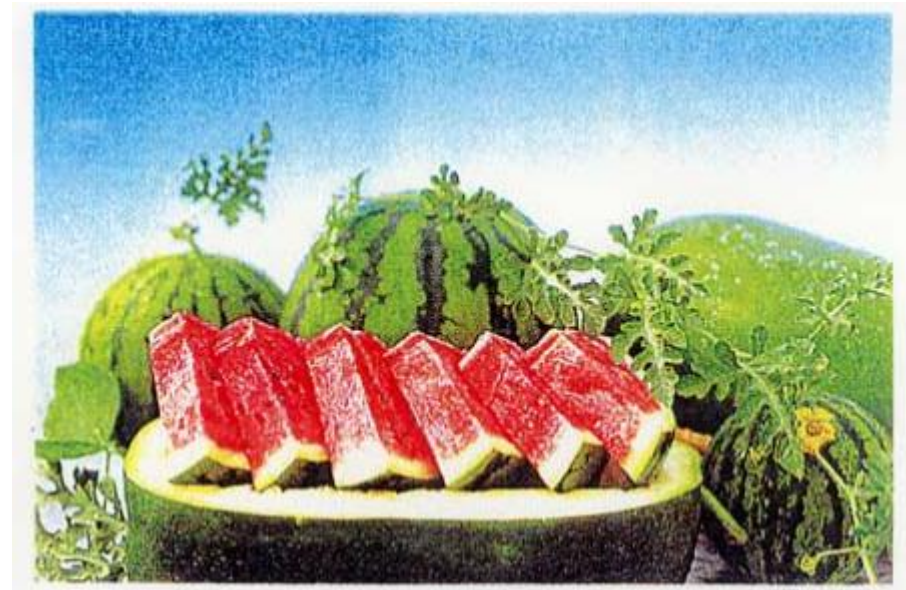
被告絵柄

3.3 ディスカッション①

著作権侵害と判断されたでしょうか？



原告写真

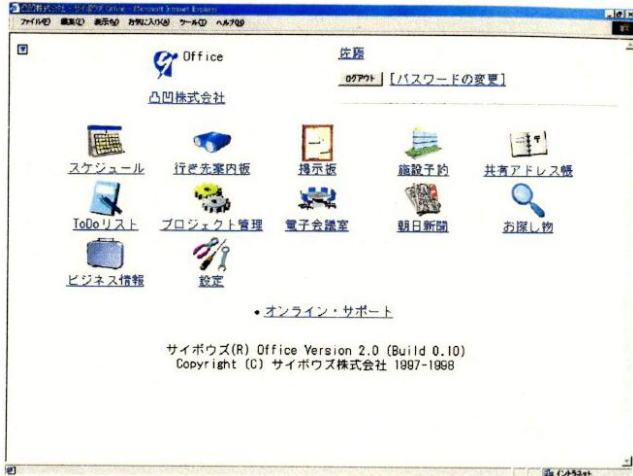


被告写真

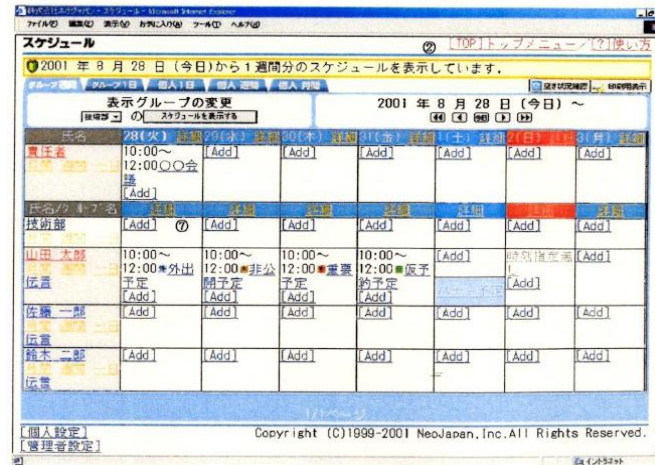
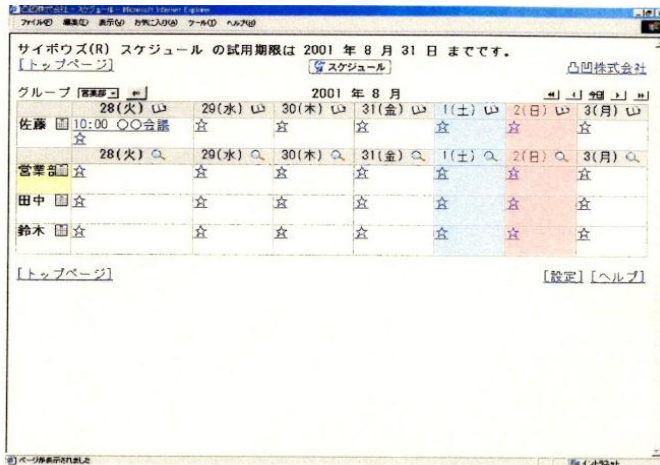
3.3 ディスカッション①

著作権侵害と判断されたでしょうか？

原告画面

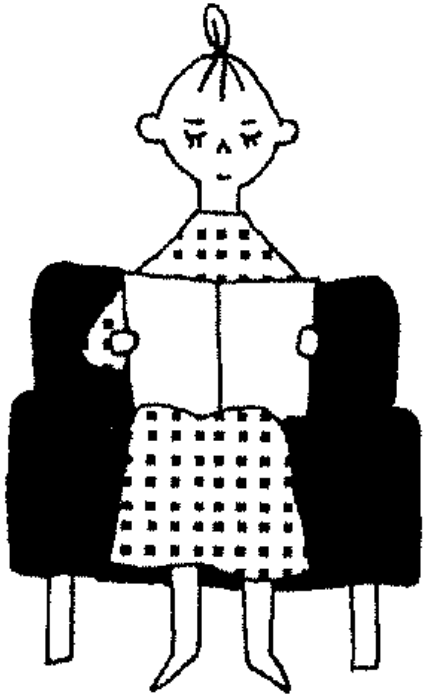


被告画面

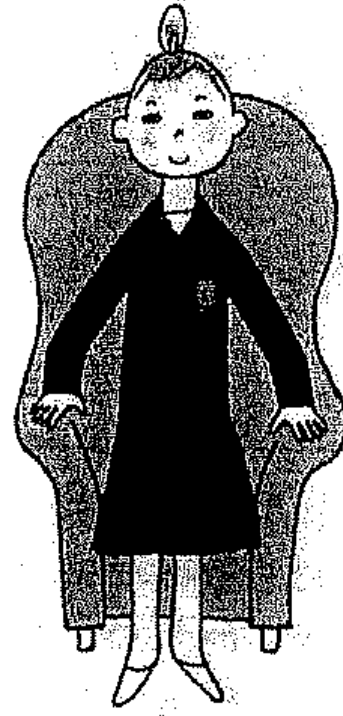


3.3 ディスカッション①

著作権侵害と判断されたでしょうか？



原告イラスト



被告イラスト

4. 考察(2) 「主要画面の変遷」に おける著作権侵害について



4.1 原告の主張とサイボウズ事件について

<p>原告の主張</p>	<p>携帯電話機用ゲームを含むコンピュータ・ゲームが複数の画面の連続により構成される場合、画面と画面とをどのように遷移させるか（画面の選択と配列）によって、ゲームを行う際の見え、ゲームの手順やストーリー等が大きく変わってくるものであり、画面の選択と配列は、ゲームの表現上の特徴を構成する重要な要素である。</p> <p>また、各画面につき、どのような情報を含む素材を選択し、どう配列するかということ（画面の素材の選択及び配列）も、それによって各画面の表現内容が変わってくることから、ゲームの表現上の特徴を構成する重要な要素である。これらは、いずれも、多くの選択肢がある中で作者が工夫を凝らすところであって、その創造性が発揮される。</p> <p>ゲームを構成する画面の中でも、特に、ユーザーがゲームを行う際に必ずたどる画面である主要画面は、ユーザーが必ず目にする表現であり、ゲームの作者は、ゲームで表現しようとするテーマや主たる内容を主要画面で表現しようとする。そのため、主要画面の選択と配列及び主要画面の素材の選択と配列には、ゲームの表現上の本質的特徴が表れる。</p>
<p>裁判所の判断</p>	<p>原告作品と被告作品とは、画面の選択において、少なからず相違点が認められる上、他の携帯電話機用釣りゲームにおいて設けられている画面の状況や、現実の釣り人の行動様式等を考慮すると、携帯電話機用釣りゲームを製作するに当たって上記アの5つの場面を設け、これを上記アのとおり配列すること自体は、ありふれたものであって、原告作品においてこれらの画面を選択、配列したことに創造性は認められず、被告作品がこのような創造性の認められない画面の選択と配列において類似していることは、被告作品が原告作品の翻案物であることを何ら根拠付けるものではないというべきである。</p> <p>原告作品と被告作品の画面における素材の選択と配列について両作品が類似する点は、原告が主張画面であると主張する画面と非主要画面であると主張する画面のいずれも、アイデアなし表現上の創造性のない部分において類似するにすぎない。これに加えて、原告の主張する原告作品の主要画面の遷移には上記のとおり創造性が認められないことなどを併せ考えると、被告作品と原告作品における画面の選択と配列及び画面の素材の選択と配列に上記のような類似点があることは、被告作品が原告作品の翻案物であることを何ら根拠付けるものではないというべきである。</p>

⇒原告の主張は、サイボウズ事件（東京地判H14・9・5）の判断枠組みに沿っている。

4.1 原告の主張とサイボウズ事件について

サイボウズ事件の判断枠組みと結論

判断枠組み	<p>原告ソフトにおける表示画面の選択とその相互の牽連関係（組合せ）に創作性が認められるかどうかは、原告ソフトウェア全体を構成する表示画面全部、又は一定の機能を有する特定のアプリケーションを構成する表示画面全部を基準として判断されるべきものである。</p> <p>そして、仮に原告ソフトの表示画面の選択又は組合せに創作性が認められる場合において、他社ソフトにおける表示画面の選択及び組合せが原告ソフトの複製ないし翻案に当たるかどうかを判断するに当たっては、原告ソフト全体又はそのうちの特定のアプリケーションを構成する表示画面全部における表示画面の選択及びその相互間の牽連関係（組合せ）の創作的特徴が、他社ソフト全体又はそのうちの対応する特定のアプリケーションを構成する表示画面全部における表示画面の選択及びその相互間の牽連関係（組合せ）においても共通して存在し、他社ソフトの表示画面の選択及び組合せから原告ソフトの表示画面の選択・組合せの創作的特徴が直接感得できるかどうかを判断すべきものである。</p>
結論	<p>原告は、原告ソフトにおける個々の表示画面のみならず、相互に牽連関係にある各表示画面の集合体としての全画面も全体として一つの著作物であると主張しているが、被告ソフトは、原告ソフトにないいくつかのアプリケーションを備えているほか、原告ソフトのアプリケーションに対応するアプリケーションを見ても、少なからぬ数の表示画面が付加され、これに対応する牽連関係（リンク）も存在するから、この点をもって、既に被告ソフトは、ソフトウェア全体においても、対応する個別のアプリケーションにおいても、原告ソフトと表示画面の選択と配列を異にするというべきである。さらに加えて、原告が指摘する、原告ソフトと被告ソフトとの間で表示画面とその牽連関係（配列）を共通とする部分を検討すると、それらの部分における表示画面の選択・配列に創作性を認めることができない。したがって、原告ソフトの全体又はこれに含まれる個別のアプリケーションに属する表示画面の選択及び牽連関係（配列）に、創作性を認めることができるかどうかはともかくとしても、被告ソフトにおける表示画面の選択・配列をもって、原告ソフトの複製ないし翻案ということはできない。</p> <p>したがって、原告ソフトの著作権の侵害を理由とする原告の請求は、いずれも理由がない。</p>



4.2 本判決とソフトウェア業界への影響

裁判所の判断について

- ①携帯電話機用釣りゲームは、一般に、ユーザーが携帯電話の画面上において釣り竿を用いて水中の魚を釣り上げようと試みることを楽しむものであり、釣り竿を上げるタイミングなどによって釣り上げに成功するか失敗するかが決まり、その結果（釣り上げに成功したか否か）が画面上に表示されるものであること、
- ②そのため、原告作品以前に配信された携帯電話機用釣りゲームの大半は、「トップ画面」、「キャストイング画面」、「釣果画面（釣り上げ成功時）」、「釣果画面（釣り上げ失敗時）」を備えており、ゲームの遊戯性を高めるために「魚の引き寄せ画面」を備えているものも多いこと、
- ③現実の釣りでは、釣りを行うことが可能な場所は必ずしも1か所に限定されるものではなく、海釣り施設、港や防波堤、砂浜、小磯周りなど様々な場所が想定され、携帯電話機用釣りゲームでも、複数の釣り場の中からユーザーに釣り場を選択させる画面を設けるものが少なからず存在すること、が認められる。

⇒ 携帯電話機用釣りゲームの実情を考慮して創作性の判断をしており、「ありふれたもの」として、創作性を否定している。

⇒ 「魚の引き寄せ画面」の翻案権侵害の判断では、「原告作品以前に配信された他の釣りゲームには全くみられなかった画面」という点を何度か主張していることから、やはり、ありふれたものか否かに重きをおいていると思われる。

ソフトウェア業界、ゲーム業界への影響について

⇒ ビジネスソフトウェアに比べて表現の制約は緩い携帯用ゲームでも、画面遷移についての著作物性が認められなかったことから、今後いずれの業界においても画面遷移についての著作物性を主張することは難しいと考える

⇒ 当該画面遷移について著作物性を認めてしまうと、他の携帯用釣りゲームの開発に対する影響が大きすぎるように思える（同じような画面遷移をすることができなくなる）

⇒ 意匠法が改正された場合は、意匠権での保護を求める動きが活発化する可能性がある（保護されるかどうかは別として）

5. 考察(3) 原告の損害について



5.1 損害額の推定規定について

著作権法114条の規定の趣旨

著作権の侵害があった場合、権利者による損害額の立証が容易ではないため、損害額の推定規定(114条)を設け、立証負担の軽減を図っている。

114条の規定

- 第1項「侵害者の譲渡数量」×「権利者の製品の単位数あたりの利益額」
- 第2項「侵害者の譲渡数量」×「侵害品の単位数あたりの利益額」
- 第3項「著作権の行使に対し受けるべき金銭の額に相当する額」

⇒ 1項ないし3項により算出される額以上の損害額を民法709条によって立証することができるのであれば、請求は可能。



5.2 引き寄せ画面の寄与度について

寄与度

- 損害額を算出する際に、侵害部分がどの程度売上や利益等に影響しているかを定量的に評価するために用いられるもの
- 本判決では、
「これらの事情を総合的に考慮すると、被告製品の売上げに対する被告作品の魚の引き寄せ画面の寄与度は、**30%とするのが相当**である。」と判断されているが、
どのようにして30%と導かれたのか不明確である。
- 特許や意匠における寄与度の算出例
 - 製品全体に対する侵害物品の**原価割合**を基準（ヘアカラークリップ事件 東高判H6・7・19）
 - 部品としての**使用割合**（液体充填機ノズル事件 東高判H17・9・29）
 - 全体意匠において部分意匠が奏する**美観の割合**（椅子式マッサージ器事件 東高判H18・9・25）
- 著作権における寄与度の算出例
 - 書籍全体の頁数のうちの侵害部分の**頁数の割合**（ほぐしのマニュアル事件 東京高判H15・7・18）

整体専門学校生
作成「ほぐしの
マニュアル」事
件
（東京高判H15
・7・18）

本件書籍1の本文部分は106頁であり、19頁ないし20頁にかけて記載されている約1頁にわたる「ほぐし」の一般的な注意事項についての記載、43頁ないし103頁の「第3章〈ほぐし〉基本操作」のうち、「第3章〈ほぐし〉基本操作」とのみ記載された43頁を除き、44頁以降の60頁中、22頁が文章、38頁が写真及び図であり、上記2のとおり、これら文章のほとんどが本件著作物の複製物であることが認められる。本件著作物の複製部分が本件書籍1中に占める寄与度は、本文頁数に対する上記複製部分頁数の割合である21%と推認され、この認定を左右するに足りる証拠はない。

5.3 ディスカッション②

- 本判決における寄与度は「30%」ですが、妥当だと思いますか？
- 著作権の侵害訴訟において損害額を計算する際に、どのようにして寄与度を算出するのが適切でしょうか？
- 研修テキストの著作権侵害が認められるとして、研修受講料（売上）への寄与度はどう考えるべきでしょうか？
- ゲームに有名キャラクターを無断利用していた場合、寄与度はどのように考えるべきでしょうか？



6. 意匠法との関係について

意匠権	登録意匠及び類似意匠の実施を独占できる権利(23条)
実施	意匠にかかる物品の製造，使用，譲渡等(2条3項)
保護の対象	物品の形状，模様若しくは色彩，これらの結合＋美感性
登録要件	著作権と異なり，特許庁の審査を経て登録査定を受けたものに限る（特許と同様）。 新規性，創作非容易性
侵害すると	差し止め，損害賠償のほか，刑事罰もある



6. 意匠法との関係について

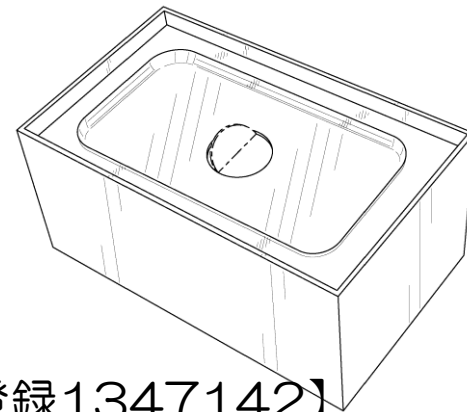
iPhoneの例



【意匠登録1396562】



【意匠登録1384021】



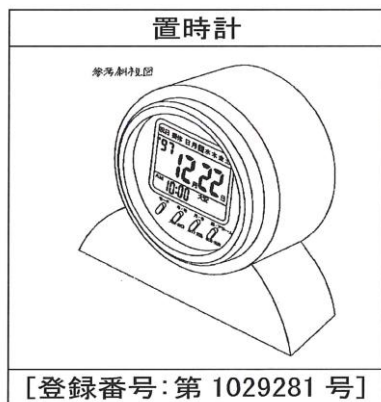
【意匠登録1347142】



6. 意匠法との関係について

- 意匠法で保護される画面デザインは限定的
 - 物品の成立性に照らして不可欠
 - 物品自体の有する機能により表示される
 - 変化する場合については、その変化態様の特定

平成10年改正前

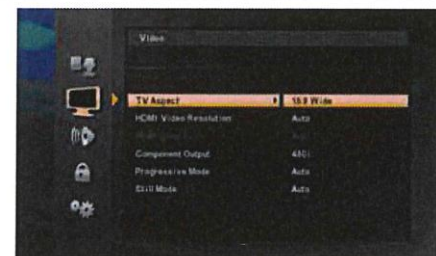


平成10年改正後



部分意匠の導入

平成18年改正後



2条2項の導入



6. 意匠法との関係について

		あらかじめ記録	あとから記録
専用機	組込	携帯電話用組込OS 表示 エレベータ表示	携帯電話用OSアッ プデート表示
	独立創作	携帯電話用プリイン ストールアプリ	携帯電話用アプリ
汎用機	組込	PCのBIOS画面	PCのBIOSアッ プデート表示
	独立創作	PC用OS画面	PC用アプリ

ハードウェアメーカー以外のIT企業にとっては、事実上、意匠登録できる可能性は低い



6. 意匠法との関係について

- 画面デザインそのものを「物品」とみなす方向
- 機能・操作要件を緩和し、「すでに機能を発揮している状態の画像」も保護する



米国意匠特許の例



欧州意匠の例



6. 意匠法との関係について

- 保護の範囲が広がることは歓迎すべきことばかりか？
 - デザイン開発の際に，先行意匠調査の必要性
 - 出願・維持のためのコスト
 - 従来は著作権で保護されていた領域が狭くならないか
 - 現に応用美術と呼ばれる領域では，高い芸術性を要求しているようにみられる

