

SOFTIC 平成26年度知財判例ゼミ 第6回
野球SNSの著作権侵害事件
(東京地裁 平成23年(ワ)第29184号)

2014年12月18日

株式会社NTTデータ
技術開発本部 知的財産室
小西 桃

株式会社日本総合研究所
法務部
中村 佑

概要

1. 事案説明

1. 当事者
2. 原告ゲーム／被告ゲーム
3. 経緯
4. 事案の概要
5. 争点及び裁判所の判断
6. 当事者の主張
7. 裁判所の判断

※注：記載されている会社名、商品名、サービス名は各社の登録商標または商標です。

1. 事案説明

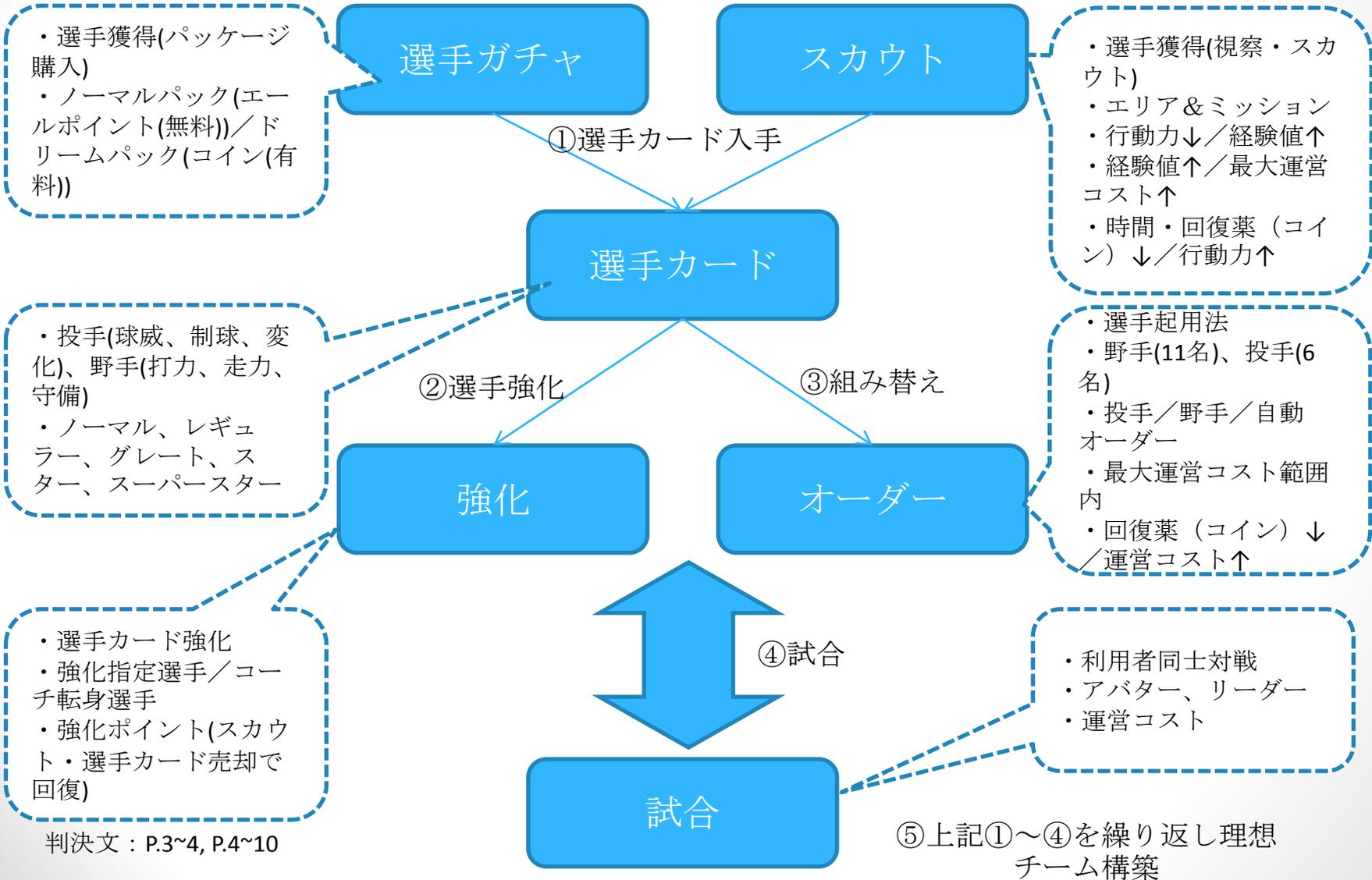
1. 当事者

	原告	被告
名称	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	株式会社 g l o o p s
概要	ソーシャルゲーム，オンラインゲーム，家庭用ゲームソフト，アミューズメント機器，カードゲーム，携帯端末向けコンテンツ，玩具・ホビー，音楽・映像ソフト等の企画，制作，製造及び販売等を業とする会社	インターネットを利用したコンテンツの作成，配信等を業とする会社

1. 事案説明

2. 原告ゲーム

- ・「プロ野球ドリームナイン」
- ・野球SNSゲーム・基本料金無料
- ・GREE・選手実名・H23.4正式版配信

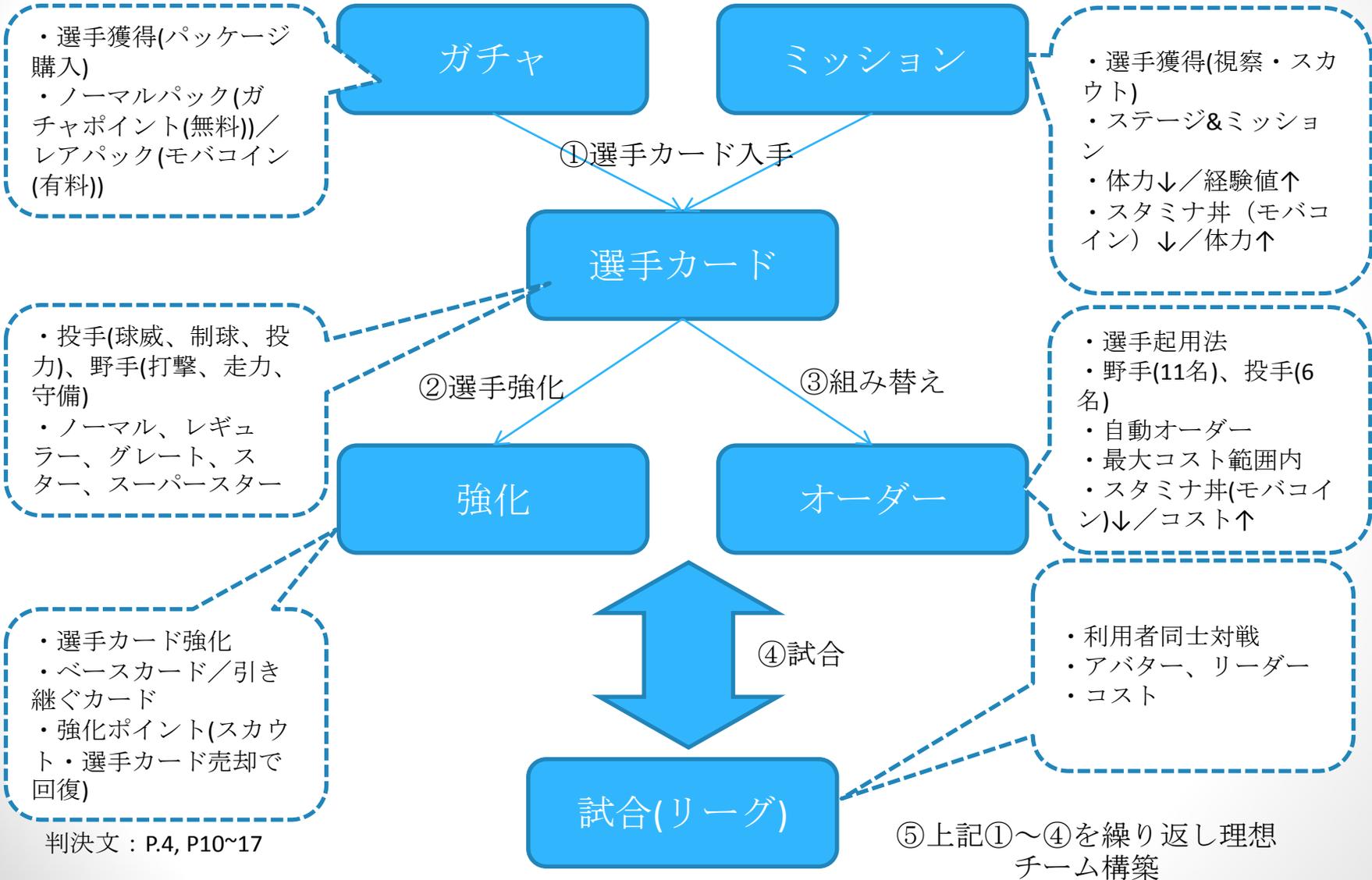


判決文：P.3~4, P.4~10

1. 事案説明

2. 被告ゲーム

- ・「大熱狂！！プロ野球カード」
- ・野球SNSゲーム・基本料金無料
- ・Mobage・実名実写真・H23.8配信



1. 事案説明

3. 経緯

日付	内容
平成23年3月4日	原告ゲーム、GREEに事前登録(前提事実)
平成23年3月30日	原告ゲーム、オープンデータ版の提供・配信開始(前提事実)
平成23年4月18日	原告ゲーム、正式版の提供・配信開始(前提事実)
平成23年6月11日	原告ゲーム、利用登録者100万人突破(原告主張)
平成23年8月11日	原告ゲーム「GREE Platform2011年上半期優秀アプリ表彰式」総合大賞受賞(原告主張)
平成23年8月18日頃	被告ゲーム、提供・配信開始(前提事実)
平成23年8月26日頃	被告ゲーム、仕様変更（「視察」→「ミッション」等）(原告主張)
平成23年8月26日	被告ゲーム、会員数50万人突破(原告主張)
平成23年9月5日	被告ゲーム、会員数70万人突破(原告主張)
平成23年9月21日	訴状送達

1. 事案説明

4. 事案の概要

- 主意的請求

- 被告が原告ゲームを複製ないし翻案して、自動公衆送信することによって、原告の有する著作権（複製権、翻案権、公衆送信権）を侵害している、また、原告ゲームの映像や構成は周知又は著名な商品等表示若しくは形態であるところ、被告ゲームの映像や構成等は、原告ゲームの映像や構成と同一又は類似しているから、不正競争防止法（以下「不競法」という。）2条1項1号ないし3号の不正競争に該当すると主張して、被告に対し、著作権法112条1項又は不競法3条の規定に基づき、被告ゲームの配信（公衆送信、送信可能化）の差止めを求めるとともに、著作権侵害による不法行為に基づく損害賠償請求、又は不競法4条に基づく損害賠償請求として5595万1875円」の支払等を求めた。

- 予備的請求

- 被告が行う被告ゲームの提供・配信は、原告ゲームを提供・配信することによって生じる原告の営業活動上の利益を不法に侵害する一般不法行為に該当すると主張して、不法行為に基づく損害賠償請求として1716万4696円」の支払等を求めた。

1. 事案説明

5. 争点及び裁判所の判断

	争点	裁判所の判断
1	被告ゲームの制作・配信行為は原告の著作権を侵害するか	侵害しない
2	被告ゲームの配信行為は不競法2条1項1号又は2号の不正競争に該当するか	該当しない
3	被告ゲームの配信行為は不競法2条1項3号の不正競争に該当するか	該当しない
4	被告ゲームの配信行為は不法行為に該当するか（予備的請求）	該当しない
5	損害発生の有無及びその額	-

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(1)）

- 原告の主張
 - 創作性の判断
 - 表現に選択の余地がある場合には，当該表現はアイデアにすぎないということとはできない。
 - 原告ゲームの各演出あるいは全体の創作性を検討するに際しては，原告ゲームが市場に出る以前の「野球ゲーム」あるいは「野球カード」においてどのような表現が用いられていたかを比較検討しなければならない
 - 新たなゲーム制作に要する期間（3か月間）を経過後にリリースされたゲームについては，先行ゲームに接し，依拠した上で作成されたといえる
 - 著作物が小さいサイズで表示されることを考慮する必要がある

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(1)）

- 原告の主張
 - 個別の表現について 判決文：P.19~36
 - ①選手ガチャ，②強化，③試合，④選手カードに係る個別の表現について著作物性が認められる
 - 被告ゲームは，原告ゲームにおける①選手ガチャ，②強化，③試合，④選手カードに係るいずれの個別の表現とも表現が同一又は類似する
 - 原告ゲームにおける上記の個別表現については，一つのまとまった表現としてみるべきであり，それを前提にして判断すると，いずれも創作性が認められるべきである。
 - まとまった表現の類似性について、被告ゲームは，原告ゲームにおける①選手ガチャ，②強化，③試合，④選手カードに係る表現のいずれとも表現が同一又は類似するものである。
 - ゲーム全体について 判決文：P.36~38
 - ゲームの各要素について
 - 原告ゲームの「選手ガチャ」，「スカウト」，「強化」，「オーダー」及び「試合」の各要素における画面（影像）の表現や配列は，数多くある選択肢の中から原告が選択し，配列したものであり，原告ゲームの本質的特徴を表すものである
 - ゲームの類似性について
 - 原告ゲームと被告ゲームは，いずれも単なるカードゲームではなく，あたかも利用者が野球チームを運営するかのような表現をしており，創作的な表現部分において同一又は類似するゲームとなっている

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(1)）

- 原告の主張

- 依拠 判決文：P.39

- 原告ゲームは、平成23年4月18日に正式版の提供・配信が開始されており、被告においても原告ゲームに接する機会があった。
- 原告ゲームは、原告ゲームは極めて著名なゲームであった。
- かかる事実に鑑みれば、被告が、利用者に極めて高い人気を有している原告ゲームに依拠して被告ゲームを製作したことは明らかである

- 著作権侵害 判決文：P.39

- 被告ゲームは、その個別表現について、さらにゲーム全体についても、同一であるか、少なくとも被告ゲームに接した者が原告ゲームの本質的特徴を直接感得することができるから、原告ゲームを複製ないし翻案したものであり、原告ゲームの複製権ないし翻案権を侵害している。
- 被告は、被告ゲームをM o b a g eにおいて配信して自動公衆送信しており、公衆送信権を侵害している。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(1)）

- 被告の主張
 - 創作性の枠組みに対し 判決文：P.39~40
 - 著作物の翻案が成立するか否かを判断するためには、まず、原告ゲームと被告ゲームとで同一ないし類似している部分を抽出した上で、これらが単なるアイデアなどの表現それ自体ではない部分であるのか、又は、ありふれた表現であるなど表現上の創作性がない部分なのかを判断する必要がある。被告ゲームと原告ゲームに接する者が表現全体から受ける印象を異にする場合は、被告ゲームから原告ゲームの本質的特徴を直接感得することはできないから、被告ゲームは原告ゲームの翻案ということとはできない
 - 一定のジャンルのゲームでありふれた表現を、別のジャンルのゲームに採用したとしても、それは、ありふれた表現といわざるを得ない。
 - 原告ゲームの配信以前に配信されたゲームは原告ゲームと被告ゲームとの共通点と同様の共通点を有する演出やルールを採用しているものが数多く存在していることから、原告ゲームの配信以後、又は配信から3か月以降に配信開始されたゲームであっても、原告ゲームを調査・研究の上制作されたものとは限らない。
 - 表示できる画面が小さいということは、表現の選択の幅が狭められることを意味するもの

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(1)）

- 被告の主張
 - 個別表現に対し 判決文：P.41~46
 - 「選手ガチャ」、「強化」、「試合」、「選手カード」、いずれも、共通点は単にアイデア又はありふれた表現であり、また多数の相違点があってこれに接するものに対して異なる印象を与えるもの
 - ゲーム全体に対し 判決文：P.46~51
 - ゲームの各要素
 - 「選手ガチャ」、「スカウト」、「強化」、「オーダー」及び「試合」の各要素における画面（映像）の表現や配列は、単なるウェブページの遷移方針というアイデアの共通性を挙げるにすぎず、著作権侵害は成立し得ない。
 - ゲーム全体について 判決文：P.50~51
 - 原告が原告ゲームの全体の著作物であると主張する、選手ガチャ・スカウトを実行して所持カードを増やす、経験値や強化に必要なポイントを獲得する、選手カードを強化する、他の利用者のチームと対戦する、といったものは全てゲームのルールである。ゲームのルールは著作権の保護の対象外であって、主張自体失当である。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(2)）

- 原告の主張
 - 原告ゲームの商品表示性 判決文：P.51~58
 - 原告ゲームの商品等表示は，原告ゲームの進行及びゲームの影像と同進行に伴う変化の態様である
 - SNSゲームである原告ゲームは，利用者が携帯端末を用いてアクセスすることで容易に利用でき，また，無料で遊べるものであるところ，利用者には，まずなによりもゲームをプレイしてもらって原告ゲームを認識してもらい，ゲームを進めるにつれ，より深く，または，有利にゲームを進めるために料金を支払ってもらおうという点に特徴がある。
 - 原告ゲームは，選手ガチャ，スカウト，オーダー，強化，試合という五つの要素を含むゲームの進行について，他のゲームでは見ることができない特徴を有する日本で初めてのSNS野球ゲームであり，かかる進行に伴って原告ゲームのゲーム影像が変化していくことから，利用者は原告ゲームをプレイし，ゲーム影像及びその変化の態様を見れば，それが原告ゲームであると識別する。
 - 原告ゲームの進行及びゲームの影像と同進行に伴う変化の態様は，原告ゲームの商品等表示といえる。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(2)）

- 原告の主張
 - 商品等表示の類似性 判決文：P.58~59
 - ゲームの進行について
 - 被告ゲームは、利用者が、選手ガチャ、スカウト、オーダー、強化、試合等を選択してゲームを進めていくものであり、ゲームの進行は原告ゲームのものと全く同一である
 - ゲームの映像とゲーム進行に伴うその変化の態様について
 - 被告ゲームは、ガチャ、強化、リーグ、ミッション、オーダーの各要素において、ゲーム映像とその変化の態様が、原告ゲームのものと同一又は類似する
 - 周知性または著名性 判決文：P.59
 - 原告ゲームの映像及びその変化の態様は、他の実在するプロ野球選手の写真等を表示したカードを用いて行う野球ゲームにおいては存在しない
 - 会員数100万人を突破し「GREE Platform 2011年上半期優秀アプリ表彰式」で総合大賞を受賞している。
 - 原告ゲームは、周知又は著名なゲームである。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(2)）

- 被告の主張 判決文：P.59~60

- 原告が商品等表示として主張するもののうち、選手ガチャ、スカウトを実行して所持カードを増やす、経験値や強化に必要なポイントを獲得する、選手カードを強化する、他の利用者のチームと対戦するといったものは、全てゲームのルールであり、これを不競法によって保護することは、公開されたゲームのルールを独占させることになり、かえって公正な競争を確保するという不競法の立法目的を損なうものである。原告ゲームのルールは、他のゲームを単純に組み合わせたものであり、トレーディングカードを用いたSNSゲームにおいて一般的に採用されているものである。したがって、原告ゲームについて商品等表示性は否定されるべきである。
- ゲーム影像是、商品の出所表示を本来の目的とするものではないから、ゲーム影像是商品等表示と認められるには、当該ゲーム影像是本来の商品等表示と同等の商品等表示機能を備えるに至り、商品等表示として需要者から認識されることが必要である。しかるに、原告ゲームの影像是、極めてありふれた表示であって、何らの独特の特徴も有していない。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(3)）

- 原告の主張
 - 商品形態の意義 判決文：P.60
 - 商品の形態とは、需要者が通常の用法に従った使用に際して知覚によって認識することができる商品の外部及び内部の形状並びにその形状に結合した模様、色彩、光沢及び質感をいう（不競法2条4項）ところ、原告ゲームのようなSNSゲームは、映し出される表示画面を知覚することによってゲームを認識することができるものであり、かような表示画面によって、ゲームの形状、模様、色彩が表されている。
 - また、本号の趣旨は、他人の商品形態を模倣した商品を譲渡等する行為を不正競争行為の一つに定めることで、当該商品形態に対して資本や労力の投下を行った者の利益を保護する点にあるところ、原告ゲームのような無形物においても、その要保護性は変わらない。
 - したがって、原告ゲームの画面表示も「商品形態」に該当するということができる。
 - 原告ゲームの「形態」 判決文：P.61
 - 原告ゲームのように複数の表示画面が順次表われ、これらが遷移することでストーリーが展開していくゲームにおいては、①主要な表示画面の展開の組み合わせ、及び②その各表示画面内の表示をもって、ゲームの「形態」というものと解するべき
 - 模倣 判決文：P.61~62
 - 「模倣する」とは、他人の商品の形態に依拠して、これと実質的に同一の形態の商品を作り出すことをいう（不競法2条5項）。被告ゲームが原告ゲームに依拠して作りだされたことは明らかで、また、原告ゲームの「形態」と実質的に同一である。
 - 不正競争行為 判決文：P.62
 - 被告は、M o b a g eにおいて、被告ゲームを貸し渡し、または貸し渡しのために展示することで、不正競争行為を行っている。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(3)）

- 被告の主張 判決文：P.62
 - 不競法2条1項3号は、同項1号及び2号のように「電気通信回線を通じて提供」する行為を規定していないから、被告ゲームを配信する行為は、不競法2条1項3号の不正競争に含まれない。
 - 不競法2条1項3号の「商品の形態」は有体物に限られると解すべきである。原告ゲームや被告ゲームのように携帯電話機の画面に表示される電磁的記録は、有体物ではないから、上記「商品の形態」には当たらない。まして、原告が主張する各表示画面の選択及び配列が上記「商品の形態」に当たらないことは明らかである。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(4)）

- 原告の主張 判決文：P.62~65

- 原告ゲームにおいては上記のような特徴があり、売上に繋げるべき創意工夫が施されており、課金による高い収益が望めるものであるところ、被告は、原告ゲームと同じプロ野球選手カードゲームを、ゲームシステムやゲームバランスにとどまらず、細部にわたるまで、完全に原告ゲームを模倣して、原告ゲームと実質的に同一の被告ゲームを作成し、かかる被告ゲームをSNSゲームという原告と競合する商圈において配信した。
- 被告は、被告ゲーム以外にも多数のSNSゲーム（以下「他の被告ゲーム」という。）を制作・配信しているが、登録会員数300万人を突破しているゲームは、平成24年6月14日現在、被告ゲームのみである。被告は、原告ゲームのゲームシステムを完全に模倣したからこそMoba gameにおいて、リリースから僅か31日間という、他の被告ゲームと比較して圧倒的な速さで登録会員数100万人を達成し、さらには300万人を超える会員を集めることができた。
- このように、被告は原告ゲームのゲームシステムを完全に模倣することによって、原告のように費用・労力をかけることなく高い収益が望める被告ゲームを作成、配信することができており、かかる行為は、先行者の築いた開発成果にいわばただ乗りする行為である、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逸脱するものである。

1. 事案説明

6. 当事者の主張（争点(4)）

- 被告の主張

判決文：P.65~66

- 著作権法は、著作物の利用について、一定の範囲の者に対し、一定の要件の下に独占的な権利を認めるとともに、その独占的な権利と国民の文化的生活の自由との調和を図る趣旨で、著作権の発生原因、内容、範囲、消滅原因等を定め、独占的な権利の及ぶ範囲、限界を明らかにしている。また、不競法も、事業者間の公正な競争等を確保するため不正競争行為の発生原因、内容、範囲等を定め、周知商品等表示について混同を惹起する行為の限界を明らかにしている。そうすると、ある行為が著作権侵害や不正競争に該当しないものである場合、当該著作物を独占的に利用する権利や商品等表示を独占的に利用する権利は、原則として法的保護の対象とはならないとされるべきである。したがって、著作権法や不競法が規律の対象とする著作物や周知商品等表示の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成するものではない。
- これを本件についてみると、原告が原告ゲームの独自の創意と工夫と主張している点と主張する点は、いずれも原告ゲーム配信開始以前から存在していたルールであり、原告ゲームをみるとその細部において、著名なゲームや多数のSNSゲームと一致しており、そこに原告独自の創意と工夫というものは認められない。したがって、被告ゲームが原告ゲームとゲームシステム等が共通するとしても、そのことが本件において不法行為が認められるような特段の事情には当たらないといふべきであり、他に上記特段の事情は認められない。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

- 裁判所の判断の流れ
 1. 判断の前提（著作物性、複製及び翻案に対する考え方）
 2. 個別表現における著作権侵害の成否
 3. まとまった表現についての検討
 4. ゲーム全体の著作権侵害
 1. 画面遷移の検討
 2. ゲーム全体の検討
- 結論 判決文：P.120
 - 個別の表現においても、表現全体においても、アイデアなど表現それ自体でない部分又はありふれた表現において共通するにすぎないと認められるから、被告ゲームについて複製権を侵害した、または翻案権を侵害したということとはできず、公衆送信権を侵害したということもできない。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

1. 判断の前提（著作物性、複製及び翻案に対する考え方） 判決文：P.72~73
 - 複製とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に再製することをいうところ（著作権法2条1項15号参照）、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し、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
 - 著作物の翻案とは、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
 - 最高裁平成11年（受）第922号同13年6月28日第一小法廷判決・民集55巻4号837頁参照

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

1. 判断の前提（著作物性、複製及び翻案に対する考え方） 判決文：P.73

- 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であ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、作者の何らかの個性が表現されたもので足りるというべきであるが、他方、表現が平凡かつありふれたものである場合には、作者の個性が表現されたものとはいえないから、創作的な表現であるということとはできない。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 1（選手ガチャ）

項目	裁判所の判断		
共通点	<p>①画面上にパッケージが現れ、クリックすると当該パッケージはその上部が横方向に破られて開封され、すると、在中する選手カードがせり上がり、当該パッケージの開封部から当該選手カードの上部が露出し、続けて、当該パッケージが下方向に移動して画面下部に消えるとともに、当該選手カードは当該パッケージから上方向に移動し、</p> <p>②画面全体が一瞬白く光り、</p> <p>③当該選手カードが上部に「NEW」という表記を伴って画面上に現れ、その背景には金色の後光が差している</p>		
差異	項目	原告ゲーム	被告ゲーム
	パッケージ	<ul style="list-style-type: none">・その中央部に選手表示（上部に投手（1名）、下部に打者（2名））・その下部に「プロ野球ドリームナイン」と白抜き黒字で表記	<ul style="list-style-type: none">・灰色のV字が左上角部から中央下部、中央下部から右上角部に描かれ、そのV字の中で白く光を放つ・中央部には「大熱狂！」と白抜きの赤字で上段に小さく、その下段に「プロ野球カード」と白抜きの黒字で二段に表記

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 1（選手ガチャ）

項目	裁判所の判断		
差異	項目	原告ゲーム	被告ゲーム
	開封時	<ul style="list-style-type: none">・パッケージは画面上に浮遊・クリックすると前にせり出して一旦固定してから、当該パッケージの上部が水平方向に切り取られ、切り取られた部分が右向きに90度回転してから右方向に移動するようにして破り捨てられる・その後選手カードがその上部が若干見える程度にせり上がり、一拍置いてから、全体が白色となって全体が現れ、そのまま光りつつ回転しながら上昇する・次いで、画面全体が白く光ると、選手カードが画面中央に現れ、ふわふわと浮遊している。	<ul style="list-style-type: none">・パッケージは画面中央に固定・クリックすると、位置はそのままにして当該パッケージの上部が水平方向に切り取られ、そのまま水平方向に移動するようにして破り捨てられる・その後選手カードが、球団のロゴマークや稀少度を示す背景が判別できる程度に上部を露出させるまでせり上がり、続けて全体が徐々に白くなり、白色になると急激に上昇して画面上部へと消える。・その後当該選手カードが画面上部から下りてきて、当該選手カードの下部にある背番号、星印、選手名といった記載が見えたところで、画面が白くなり、当該選手カード全体が画面中央に、後光の中から現れ、しかも、この後光は画面全体にわたるものではなく、その上部は選手カードに隠れて見えない。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 1（選手ガチャ）

項目	裁判所の判断
複製の成否	<p>具体的な表現には多くの相違点が認められ、<u>原告ゲームと被告ゲームとは具体的表現において表現上の本質的な特徴の同一性を維持しているとはいえないから、被告ゲームは原告ゲームの複製に当たらない</u></p>
翻案の成否	<p>共通点①...実際に販売若しくは頒布されているトレーディングカードにおいてパッケージに封入されたカードを取り出す方法をそのまま表現しているにすぎないものと認められるから、単なる事実の表現若しくはありふれた表現にすぎないというべきである。ex)「プロ野球カードスタジアムキミ★スタ」</p> <p>共通点②...選手カードの出現の直前に画面全体を白く光らせる表現は出現する選手カードに対する利用者の期待感を高めるものとして表現上特別の工夫があるとはいえない。ありふれた表現にすぎない。ex)「プロ野球カードスタジアムキミ★スタ」「カードファイト!! ヴァンガード」「D r a m a t i c 巨人軍」</p> <p>共通点③...金色の後光が差しているような表現は新たな選手カードの登場に迫力を持たせ、利用者に抱かせた期待感に応えるためのものとして表現上の特別の工夫があるとはいえない。「プロ野球カードスタジアムキミ★スタ」「D r a m a t i c 巨人軍」等にも採用されたありふれた表現にすぎない。新しく出現したカードに「NEW」と表記することは表現上の特別の工夫とはいえず、単なるアイデア若しくはありふれた表現にすぎない。</p> <p><u>その共通する部分は、アイデアにすぎないか、ありふれた表現として創作性がない表現にすぎず、そもそも翻案に当たらない</u></p>

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 1（選手ガチャ）

項目	裁判所の判断
仮に共通する部分に創作性が認められるとして も・・・	原告ゲームと被告ゲームとは、「選手ガチャ」において、その具体的表現をみれば、パッケージの表示内容のみならず、パッケージの登場の仕方や開封の具体的な態様、在中する選手カードの登場の仕方に至るまでことごとく相違しており、前記認定の共通点の創作性の程度を加えてこれを全体的に観察すれば、被告ゲームの「選手ガチャ」は原告ゲームとの対比において、 <u>表現全体から受ける印象を異にし、原告ゲームの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできない</u>

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 2（強化）

項目	裁判所の判断
共通点	画面上に2枚の選手カードが左右両端に各1枚ずつ配置され、それら2枚のカードがそれぞれ中央に移動し、それら2枚の選手カードは重なり合っている時点においては光っており、そのうち強化される1枚の選手カードが一旦小さくなってから大きくなるように表示される
その他の表現	原告ゲームではカードが回転するのに対して被告ゲームでは回転することなく半透明になりつつ重なり合うなど、具体的表現が大きく異なっているほか、背景となる画面表示も原告ゲームでは電光掲示板様の模様が配置されているのに対して、被告ゲームでは青白い閃光様の流線が流れているなども相違
複製の成否	具体的な表現には多くの相違点が認められ、原告ゲームと被告ゲームとは具体的表現において表現上の本質的な特徴の同一性を維持しているとはいえないから、被告ゲームは原告ゲームの複製に当たらない
翻案の成否	共通する部分は、アイデアにすぎないか、ありふれた表現として創作性が認められないからそもそも翻案に当たらない
仮に共通部分に創作性が認められる場合も	表現全体から受ける印象を異にし、原告ゲームの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 3（試合(リーグ)）

項目	裁判所の判断
共通点	①試合開始に先立って、選手カードが野球フィールド上に、予め設定したオーダーに従って各ポジションに配置される（利用者→相手方の順） ②試合中は、利用者と相手方の各チームの選手カードが相対して整列される ③試合中にコンボシステムが発動すると、稲妻が走り、選手カードが光る ④試合終了時に画面全体が白く光る ⑤試合結果として対戦スコア、勝った場合「WIN」及び月桂冠が表示され、負けた場合「LOSE」と表示される
その他の表現	試合開始時における選手カードの登場の仕方から、試合中における選手カードの配置の仕方、コンボ発動時の稲妻の走る位置や選手カードの動き、試合終了直前の演出など、試合開始前から試合終了に至るまで各場面にわたって具体的表現が異なっている
複製の成否	具体的表現において表現上の本質的な特徴の同一性を維持しているとはいえないから、被告ゲームは原告ゲームの複製に当たらない
翻案の成否	共通する部分は、アイデアにすぎないか、ありふれた表現として創作性が認められないから、そもそも翻案に当たらない
仮に共通部分に創作性が認められる場合も	表現全体から受ける印象を異にし、原告ゲームの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

2. 個別表現における著作権侵害の成否 4（選手カード）

項目	裁判所の判断
共通点	①選手カードの左上角の球団ロゴマーク ②選手カードの下部のローマ字氏名及びその背番号 ③選手カードの稀少度を星印の数 ④「スターカード」及び「スーパースターカード」のファイアーモチーフ ⑤選手画像が二重写しにされている選手カードの残影のようにした表示 ⑥4選手のカードのポーズや構成
その他の表現	①所属球団を表す配色の有無、②背番号選手名の配置、③ファイアーモチーフの色等の具体的な表現において相違し、4選手以外のポーズや構成も相違している
複製の成否	具体的表現において表現上の本質的な特徴の同一性を維持しているとはいえないから、被告ゲームは原告ゲームの複製に当たらない
翻案の成否	共通する部分は、ありふれた表現にすぎないか又は創作性のない表現であり、そもそも翻案に当たらない
仮に共通部分に創作性が認められる場合も	表現全体から受ける印象を異にし、原告ゲームの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

3. まとまった表現についての検討（1）

項目	裁判所の判断
選手ガチャ	<p>【原告】 パッケージの出現から選手カードの出現までの表現について、これを一連のまとまった表現としてみるべき</p> <p>【裁判所】 仮にこれを原告が主張するように一連のまとまった表現として著作物性が認められるとしても、被告ゲームのそれとは具体的表現に相違点が認められるから、複製とはいえず、また、両ゲームの共通点は、いずれも、単なる事実の表現若しくはありふれた表現にすぎないと認められるから、被告ゲームはその翻案には当たらない</p>
強化	<p>【原告】 選手カードの出現から強化された選手カードの出現までの表現について、これを一連のまとまった表現としてみるべき</p> <p>【裁判所】 仮にこれを原告が主張するように一連のまとまった表現として著作物性が認められるとしても、被告ゲームのそれとは具体的表現に相違点が認められるから、複製とはいえず、また、両ゲームの共通点は、トレーディングカードにおけるアイデアか、同様のゲームにおけるありふれた表現にすぎないから、被告ゲームはその翻案には当たらない</p>

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

3. まとまった表現についての検討（2）

項目	裁判所の判断
試合（リーグ）	<p>【原告】 選手カードが野球フィールド上に配置されることから，試合終了後に結果が画面に表示されるまでの表現について，これを一連のまとまった表現としてみるべき</p> <p>【裁判所】 仮にこれを原告が主張するように一連のまとまった表現として著作物性が認められるとしても，被告ゲームのそれとは具体的表現に相違点が認められるから，複製とはいえず，また，両ゲームの共通点は，いずれも，アイデアかありふれた表現にすぎないと認められるから，被告ゲームはその翻案には当たらない</p>
選手カード	<p>【原告】 躍動感のあるポーズや二重に大きく選手を掲載して，臨場感を高めるとともに，選手の英字の選手名や背番号，所属球団のロゴマーク，さらにはファイアーモチーフや稀少性を表す星印を組み合わせるなど，個々に独創性のある特徴を多く組み合わせしており，かかる表現は著作物性が認められるべき</p> <p>【裁判所】 仮に原告が主張するような表現に著作物性が認められるとしても，両者には相違点があるから，複製とはいえず，また，両ゲームの共通点もありふれた表現にすぎないか又は創作性のない表現であり，そもそも翻案に当たらない 酷似しているカードは240種類のうちごく一部であり選手カード全体についてみると類似すると認めるに足りず、共通部分もありふれた表現にすぎない</p>

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

3. まとまった表現についての検討（3）

項目	裁判所の判断
原告の反論について	<p>【原告の反論】 原告ゲームや被告ゲームのようなカードゲームには、多くの題材が存在し、スポーツの中にも様々な題材があるが、その中で、原告ゲームにおいて特に「プロ野球」という題材を選択して表現しているのであるから、原告ゲームの各演出あるいは全体の創作性を検討するに際しては、原告ゲームが市場に出る以前の「野球ゲーム」あるいは「野球カード」においてどのような表現が用いられていたかを比較検討しなければならない</p> <p>【裁判所の判断】 原告ゲームをみても、選手カード自体は他のトレーディングカードゲームと同様にトレーディングカードとしての位置付けであるし、その試合における並べ方をみても他のトレーディングカードゲームと比べて表現上の特別な工夫がされているとは認められず、先に認定した個々の場面をみても他にプロ野球を題材にしたからこそその表現上の特別な工夫がトレーディングカードゲームに施されたと認めるべき点は見当たらない。したがって、原告ゲームの創作性を判断するに当たって野球ゲームや野球カードを題材とするゲームに限るべき理由はない</p>

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（判断の前提）

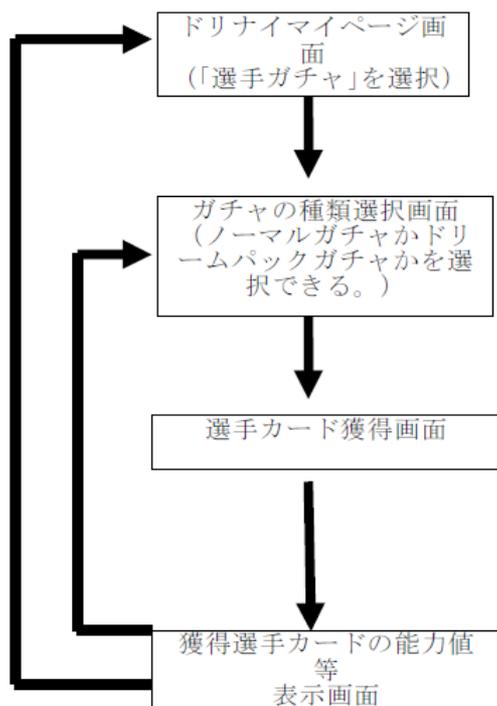
- 携帯電話機は、画面が小さく、通信速度がパソコンのインターネット環境と比較して遅いため、利用者の操作性を考慮して、携帯電話機では、画面遷移を少なくすること、画面の移動が縦スクロールを中心とすることから、重要なリンクを上から配置することといったものは、携帯電話機向けのウェブサイトを構築するに当たって多くの場合に行われていることが認められる。
- 原告ゲームや被告ゲームが配信された時点においては、画面表示が小さく、限られた範囲の中で情報を表示することから、画面上における表現の選択の幅は、その分だけ狭くなるものと考えるのが相当である

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（選手ガチャ）



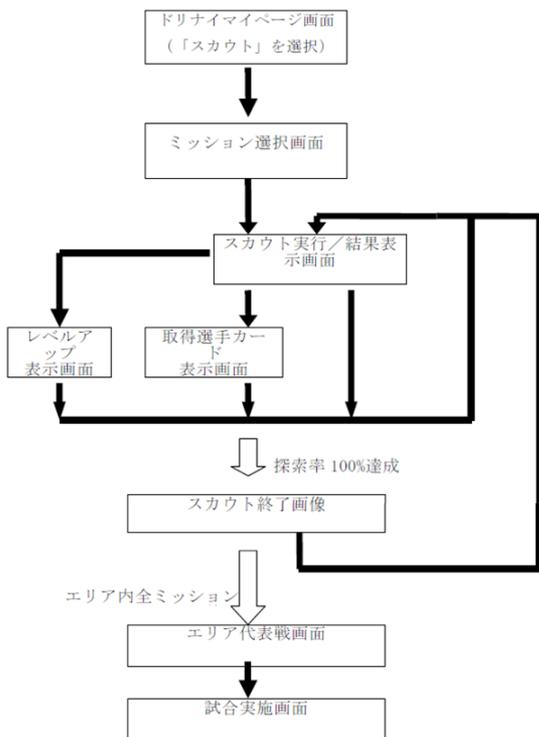
- カードの獲得場面であるガチャのメニューを選択して、まず無料か有料かガチャの種類を選択してから、カードを獲得する場面を経て、獲得したカードの内容の表示に至ることは、トレーディングカードゲームのカード獲得場面における社会的事実を取り込み、一連の流れに即して配列したものであり、それ自体はアイデアにすぎない。
- これを画面上に表現するとしても、上記のとおりその流れが一連のものとして定まっている以上、画面の選択・配列及びその流れについてはその選択の幅は狭いから、上記アイデアに従ってそれを表現しようとするれば基本的には上記の流れに沿った画面遷移とならざるを得ない
- 上記のような画面遷移はトレーディングカードゲームとしてのSNSゲームではありふれた表現にすぎない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（スカウト）



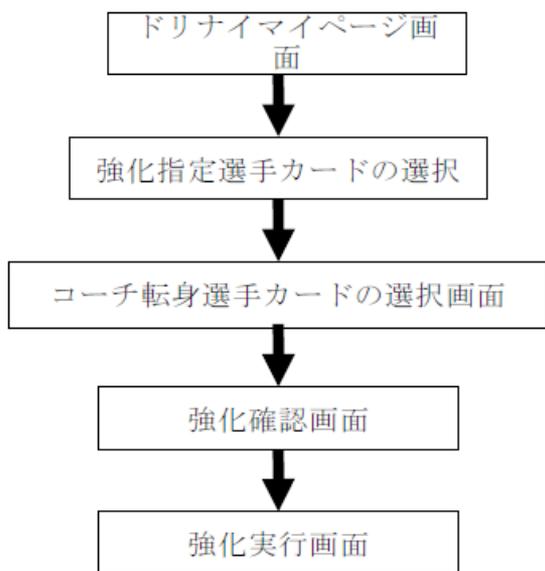
- カード取得の手段としてミッションがあり、ミッションは複数のものであり、ミッションをこなすとカードを取得し、あわせて経験値を取得して規定値に達するとレベルが上昇し、一定数のミッションをこなすと、ボスが登場して対戦するというものであり、それ自体はトレーディングカードゲームとしてのSNSゲームにおけるルールであり、アイデアにすぎない。
- これを画面上に表現するとしても、その基礎となるルールが上記の各場面を順序立てて一連のまとまったものである以上、画面の選択・配列及びその流れについてはその選択の幅は狭いから、上記アイデアに従ってそれを表現しようとするれば基本的には上記の順序に沿った画面遷移とならざるを得ない
- 上記のような画面遷移はトレーディングカードゲームとしてのSNSゲームではありふれた表現にすぎない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（強化）



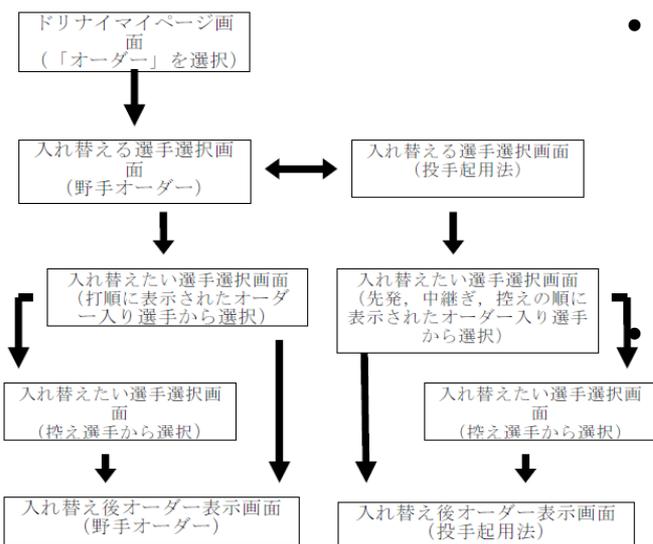
- 所持するカードから強化したいカードとこれに合成させて消滅するカードをそれぞれ選択し、選択に訂正がないことを念のため確認してから、合成を実行すること自体は、トレーディングカードゲームにおけるルールであり、アイデアにすぎない。
- これを画面上に表現するとしても、上記のルールが上記の過程を順序立てたものである以上、画面の選択・配列及びその流れについてはその選択の幅は狭いから、上記アイデアに従ってそれを表現しようとするれば基本的には上記順序に沿った画面遷移とならざるを得ない
- 上記画面遷移はトレーディングカードゲームとしてありふれた表現にすぎない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（オーダー）



- 構築したデッキを所持するカードで改めるときには、デッキから特定のカードを選択し、所持するカードから特定のカードを選択して入れ替え、これをもってデッキを再構築すること自体は、トレーディングカードゲームにおけるルールであり、アイデアにすぎない。

これを画面上に表現するとしても、上記のルールが上記の過程を経て行われるものである以上、画面の選択・配列及びその流れについてはその選択の幅は狭いから、上記アイデアに従ってそれを表現しようとするれば基本的には上記過程に沿った画面遷移とならざるを得ない

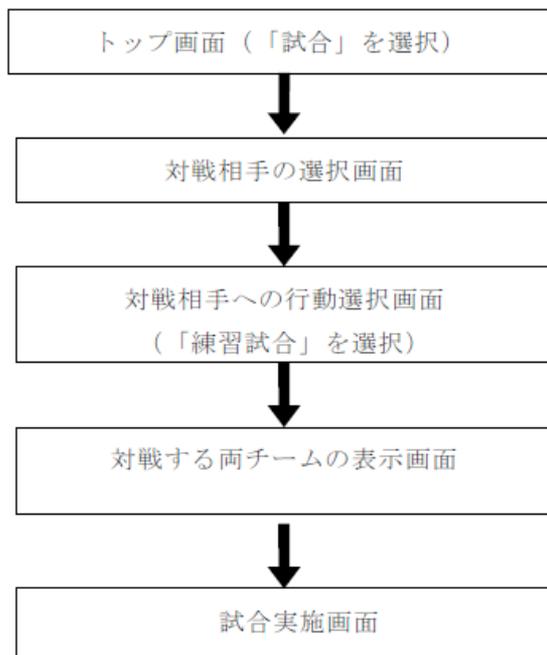
- 原告ゲームの画面遷移はトレーディングカードゲームとしてありふれた表現にすぎない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

1. 画面遷移についての検討（試合）



- トレーディングカードゲームを題材とするSNSゲームであり、所持するカードで構築したデッキで対戦相手と対戦することとし、その前提としてバトルごとにポイントを消費するのでバトルに敗北したときにはポイントを浪費する結果となるため、勝利の見込みがある対戦相手を選択する必要があるから、利用者の自由な選択に委ねることとし、また、対戦中は互いに構築したデッキを相対して並べることとする自体は、トレーディングカードゲームを題材とするSNSゲームにおけるルールであり、アイデアにすぎない。
- これを画面上に表現するとしても、上記のルールが上記の過程を順序立てたものである以上、画面の選択・配列及びその流れについてはその選択の幅は狭いから、上記アイデアに従ってそれを表現しようとするれば基本的には上記順序に沿った画面遷移とならざるを得ない
- 上記画面遷移はトレーディングカードゲームを題材とするSNSゲームとしてありふれた表現にすぎない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

2. ゲーム全体についての検討

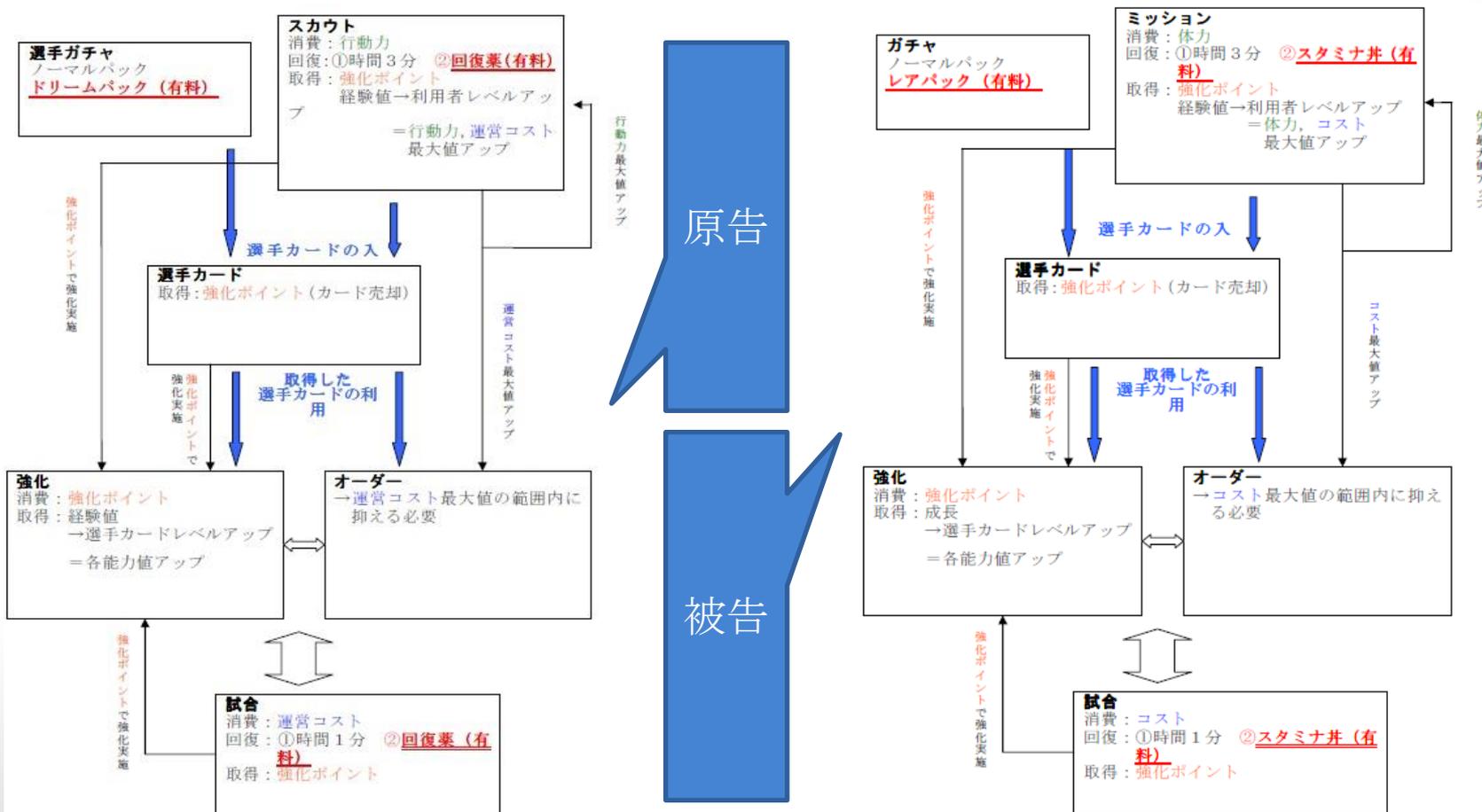
- 原告の主張する原告・被告ゲーム全体の共通点
 - ① 利用者は、「選手ガチャ」及び「スカウト」を実行して、所持する選手カードを増やしていく。併せて、「スカウト」の実行により、利用者のレベルを上げるため必要な経験値や下記②の強化に必要なポイントを獲得する。
 - ② 利用者は、上記①によって集めた選手カードのうち強化したい強化選手カードを選択し、かかる強化選手カードに他の選手カードを併せることで、所持する選手カードを強化していく。
 - ③ 自己の望んだ選手カードや能力値の高い選手カードなどを入手した場合などは、現在の野手オーダーや投手起用法（先発、中継ぎ、抑え）を見直し、オーダーの入れ替えを行う。
 - ④ 利用者は、上記①ないし③によって作成、強化した自己のチームを、携帯電話回線等を通じて、他の利用者などのチームと対戦させる。これによって、上記②の強化に必要なポイントを獲得できる。
 - ⑤ 利用者は、上記選択肢のうち必要と思われる行為を適宜選択し、これを繰り返しながらチームを強化し、理想とするチームを作り上げていく。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断 (争点(1))

4. ゲーム全体の著作権侵害について

2. ゲーム全体についての検討



1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(1)）

4. ゲーム全体の著作権侵害について

2. ゲーム全体についての検討

- 裁判所の判断

- 原告ゲームと被告ゲームとの間に①ないし⑤の共通点があるとしても、原告ゲームと被告ゲームは具体的表現において相違点が多数認められるところであるから、被告ゲームは原告ゲームの複製には当たらない。
- そもそもゲームソフトは通常の映画とは異なり、利用者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、利用者が必要とする情報を表示し、又は利用者の選択肢を表示するための画面や操作手順を表示する必要があるところ、このような利用者の便宜のための画面や操作手順は、利用者の操作の容易性や一覧性等の機能的な面を重視せざるを得ないため、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ないばかりか、特に、本件における原告ゲーム及び被告ゲームは、野球という定型的で厳格なルールの定められたスポーツを題材とし、しかもプロ野球界の实在の球団及び選手を要素として使用し、かつトレーディングカードという定型的な遊び方のあるゲームを前提として構成されたSNSゲームであるから、そこには、野球というスポーツのルールに由来する一定の制約、プロ野球界の实在の球団及び選手の画像等を利用することに由来する一定の制約、トレーディングカードゲームの形態やルールに由来する一定の制約があるから、特に特徴的な点あるいは独自性があると認められない限り、創造性は認められない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(2)）

- 原告ゲームの進行及びゲームの映像と同進行に伴う変化の態様
 - ゲームの進行
 - ゲームの進行なるものは、抽象的な観念にすぎず、それを基礎として具体的な表示となるものとしてゲームの映像とその変化の態様が商品等表示性が認められることがあり得るとしても、ゲームの進行自体が独立して取引の対象とされて周知または著名な商品等表示として認めるに足りる的確な証拠はない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(2)）

- 原告ゲームの進行及びゲームの映像と同進行に伴う変化の態様
 - 原告ゲームの映像とその変化の態様
 - 判断の前提
 - ゲームの映像が他に例を見ない独創的な特徴を有する構成であり、かつ、そのような特徴を備えた映像が特定のゲームの全過程にわたって繰り返されて長時間にわたって画面に表示されることなどにより、当該映像が需要者の間に広く認識されているような場合には、当該映像が不競法2条1項1号にいう「商品等表示」に該当することがあり得る
 - 当該映像が著名といえる場合には、当該映像が不競法2条1項2号にいう「商品等表示」に該当することがあり得るものと解される。

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(2)）

- 原告ゲームの進行及びゲームの映像と同進行に伴う変化の態様
 - 原告ゲームの映像とその変化の態様
 - 本件のあてはめ
 - 原告ゲームは、P.41に示す制約があるばかりか、原告ゲームの「選手ガチャ」、「スカウト」、「強化」、「オーダー」及び「試合」といった各個別の項目における表現及び遊び方についても類似のゲームが既に採用している表現及び遊び方を採用しているにすぎないから、それらをどのように選択し、組み合わせて配列・構成したとしても、それらの諸要素を利用したゲームであれば、相当程度似通ったものとならざるを得ないというべきであるから、原告ゲームは、個々の要素を個別に判断しても、また、その配列・構成を全体的に観察しても、他に例を見ない独創的な特徴を有するものであると認めることはできない。
 - 利用者が課金される時点において、既に原告ゲームの全過程を繰り返し長時間にわたって視聴することはあり得るが、そのことは当該利用者にとってのことにとすぎないのであり、需要者の間で原告ゲームの映像及びその変化の態様が広く認識された、または著名であると認めるには足りないといわざるを得ない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(3)）

- 判断の前提

- 不競法2条1項3号は、他人の労力、資金の成果を、他の形態をとる選択肢があるにもかかわらず、ことさら商品を完全に模倣して、その他人と競争する行為を不正競争行為として規制するものであるところ、不競法における「商品の形態」とは、需要者が通常の用法に従った使用に際して知覚によって認識することができる商品の外部及び内部の形状並びにその形状に結合した模様、色彩、光沢及び質感をいうところ（同法2条4項）、それは知覚によって認識することができる有形的な商品の具体的な形状をいうものであり、無形のアイデア、商品の機能及び商品の抽象的な形態の特徴は含まれないと解すべきである。

- 本件への当てはめ

- 原告が主張する原告ゲームの「選手ガチャ」、「スカウト」、「強化」、「オーダー」、「試合」の五つの要素における各画面表示の展開の組み合わせといったものは、原告ゲームの遊び方、進行方法若しくはゲームのルールであって、それ自体無形のアイデア、商品の機能若しくは抽象的な形態の特徴にとどまるというべきであるから、不競法2条1項3号の「形態」に当たると認めることはできない

1. 事案説明

7. 裁判所の判断（争点(4)）

● 判断の前提

- 著作権法は、著作物の利用について、一定の範囲の者に対し、一定の要件の下に独占的な利益を認めるとともに、その独占的な利益と国民の文化的生活の自由との調和を図る趣旨で、著作権の発生原因、内容、範囲、消滅原因等を定め、独占的な利益の及ぶ範囲、限界を明らかにしていることからすれば、ある著作物が同法による保護を受ける著作物に該当しないものである場合、当該著作物を独占的に利用する権利は法的保護の対象とはならないものと解すべきであるから、著作権法による保護を受けない著作物の利用行為は、同法の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に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成するものではないと解するのが相当である

● 最高裁平成21(受)第602号、同23年12月8日第一小法廷判決・民集65巻9号3275頁参照

● 本件への当てはめ

- 原告ゲームの個別的、全体的な表現、若しくはゲームの遊び方、進行方法、ゲームのルールといったアイデアや抽象的な特徴に基づく利益と何ら異なるものではないところ、それらの点が著作権法及び不競法によっては保護されないものであることは前記判示のとおりであり、また、本件全証拠を精査しても、被告が被告ゲームを配信し、収益を得る行為がことさら原告に損害を与えることを目的として行われたなどの自由競争の範囲を逸脱する行為であると認めるに足りる事実も窺われない。
- そうすると、被告が被告ゲームを制作しこれを配信する行為には、著作権法の規律の対象とする著作物の利用若しくは不競法の定める不正競争行為の規制による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情は認められないといふべき