

ディスカッションポイント

- ・本件の結論に賛成ですか、反対ですか。その理由を教えてください。

(ディスカッションより)

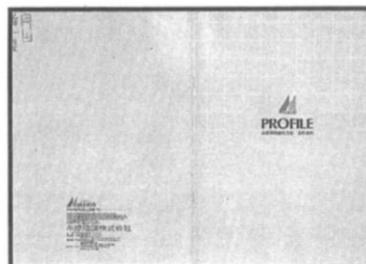
- ・何の権利によってゲームを保護していくのかは難しい問題であるもの、本事案の結論としては妥当であるという意見が多かった。

■ゲームについて

- ・以下の画像は、類似したパンフレットについて著作権の侵害が認められた事案のものです。が、本件の事案と結論を分けた点はどのような点にあると考えますか。

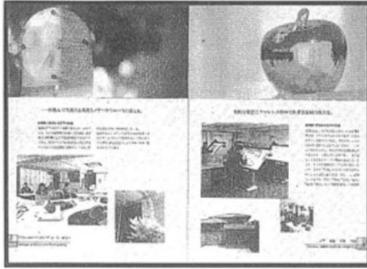


左：原告会社案内表1、表4
下：被告会社案内表1、表4



左：原告会社案内3頁、4頁
下：被告会社案内3頁、4頁





左：原告会社案内5頁、6頁
下：被告会社案内5頁、6頁



本件の画像の一部





(ディスカッションより)

・比較対象の判決が釣りゲーム事件等よりも古く平成初期の事案であることを措くとしても、ゲームかパンフレットかで「本質的特徴」がなんであるかは異なっているためパンフレットにおいてその構造等が類似していて違反が認定されている一方で本事案において違反が認定されないということにあまり違和感はない、という意見があった。

・本件における「基本的構成」「具体的構成」「利用規約」「ゲーム全体」について、それぞれ「ありふれた表現または単なるアイデア」とし著作権侵害を認められなかったことについて、賛成ですか、反対ですか。

・本件の判断枠組みでは、個別の著作物性が否定され、著作物ではない個別の表現を組み合わせた「まとまった表現」も当然、著作物性が認められない、といった解釈も可能のように見受けられるが、妥当な判断枠組みだと考えますか。

・たとえば、クレジットカードの Web システム、インターネットバンキング、ATM 等の画面や画面遷移において、著作権侵害が争われた場合、著作権侵害が認められる可能性はあるでしょうか。また、認められる場合、どの程度、認められるべきでしょうか。

・現行の判断枠組みに基づくと、ゲームについては著作権侵害が認定されにくいように発表者は感じていますが、どう考えますか。

・何らかの形で自社のゲームの権利を保護しようとした際、企業ができることは何があるでしょうか。企業が依拠できる法律としては何があるでしょうか（不正競争防止法？ 不法行為？）

（ディスカッションより）

・裁判例の傾向としては原告に不利なものが多いものの、ゲームの保護のために訴訟を行う場合はやはり著作権による場合や不法行為による場合が多い。

・スマートフォンゲームは流行り廃りが激しいため不正競争防止法 2 条 1 項 1 号の混同惹起行為や著名表示冒用行為として請求をたてようにも、周知性・著名性の要件を満たすことが難しい場合があるという意見があった。

・訴訟を提起する側からするとゲームの配信を差し止めることを主な目的であることもあるとの意見があった。（本件においても、被告は自主的にゲームの配信を終了している。）

→訴えられた側のゲームはいわくのあるゲームとしてユーザーに認識され売上げが落ちてしまうということであれば、被告としては当該ゲームの開発コスト等に見切りをつけられるのであれば撤退することが合理的な場合もあり、そうすると必ずしも裁判で損害賠償まで認められなくてもよいのかもしれない。

・他方で、仮に被告ゲームが著作権侵害のない場合に、本件訴訟により売上げが減少したり配信差し止めせざるを得ない状況に追い込まれた場合に、それにより生じた損害はどうか評価されるのか、という意見があった。

■プログラムについて

・本件では、プログラムの著作物性の判断について、「プログラムの具体的記述において、指令の表現自体、その指令の表現の組合せ、その表現順序からなるプログラムの全体に選択の幅があり、それがありふれた表現ではなく、作成者の個性が表れていることが必要である」との規範が示されていますが、これについてどう考えますか。

・本件では、原告・被告プログラムにおいて「AUTHOR」（作成者）の記述や日付が一致していたり、特定のプログラムとの類似度が 90%強であったりと、被告が原告のプログラムをそのままってきたことをうかがわせる事情があると考えていますが、侵害が認められ

ないというのはなぜでしょうか。(その結論は妥当だと考えますか。)

(講師のコメントより)

・プログラム著作権について制定されたころには、機械資源を効率的に動作させたり可読性を向上させたりするような工夫が属人的に行われており「この人が書いたプログラム」というのが読めばわかる程度に特徴的であり、そのようなケースにおいてプログラム著作権が認められやすいという指摘があった。

→現代において、コーディング規約を作りそれをみんなで守るような形でプログラムを作成することで個性が発揮しづらくなったり、ライブラリを活用したりするような形で作成され機械資源の効率的利用といった観点からの工夫が薄いプログラムについては、どの程度保護を受ける余地があるのか気になった。

・プログラムの著作物性を考えるにあたっては、些細な一文があることでそのプログラムの挙動が大きく変わることがあるため、つぶさに観察する必要がある旨指摘があった。

・本件の判断枠組みにおいては、スマートフォンゲームの場合において、画面遷移やデータ処理の「選択の幅のない」プログラムを盗用したうえで、具体的な表現（イラスト・ストーリー等）を書き換えてしまって類似のゲームを発売することが可能であるように考えられますが、その結論は妥当と考えますか。

・ゲームを著作物として保護することの度合いとして適切といえるでしょうか。

(講師のコメントより)

・ゲームは最近の裁判例の傾向ではやはり著作権として保護することは難しい場合があり、ゲームに限らず知的財産の権利は不正競争防止法や特許・実用新案・意匠や契約等、複合的に保護することを考えることを意識するべきとの指摘があった。

・著作権法の対象はプログラムに限らず絵画等の美術や音楽や映画等を含むものであるため、プログラムに対する判断は他の伝統的な著作物の判断をも背負って行わなければならないところに難しさがあること、またフェアユース的な規定が日本法にあればその中で認められる利用法の解釈を広げていくことも行いやすいのだがそういった規定がないため難しさがあることについての指摘があった。