

生田哲郎◎弁護士・弁理士／森本晋◎弁護士

## 携帯電話機用釣りゲームの画面表示について 翻案権侵害を否定した事例

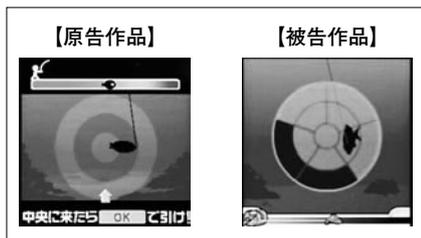
[知的財産高等裁判所 平成24年8月8日判決 平成24年(ネ)第10027号]

### 1. 事案の概要

本件は携帯電話機用ゲームの著作権侵害をめぐる業界の大手2社が争った事件であり、社会的に注目を集めたケースです。

第一審原告は、第一審被告らが携帯電話機用インターネット・ゲーム「釣りゲータウン2」(以下、被告作品)を共同で製作し公衆に送信している行為が、第1審原告の製作にかかる携帯電話機用インターネット・ゲーム「釣り★スタ」(以下、原告作品)の著作権等を侵害すると主張し、被告の行為の差し止めや損害賠償を請求しました。

本件の最大の争点は、被告作品の「魚の引き寄せ画面」が原告作品の「魚の引き寄せ画面」を翻案したものといえるか否かです。以下、翻案権侵害の争点に絞って解説します。



### 2. 第一審判決の判断

第一審判決(東京地判平成24年2月23日)は、以下のとおり述べて翻

案権侵害を認め、原告の請求を一部認容しました。

「原告作品は、この魚の引き寄せ画面について、上記……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(甲3)、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」

### 3. 知財高裁判決の判断

(1) 知財高裁は、原告作品と被告作品の共通点を以下のように認定しました。

「原告作品と被告作品とは、いずれも携帯電話機向けに配信されるソーシャルネットワークシステムの釣りゲームであり、両作品の魚の引き寄せ画面は、水面より上の様子が画面から捨象され、水中のみが真横から水平方向に描かれている点、水中の画像には、画面のほぼ中央に、中心からほぼ等間隔である三重の同心円と、黒色の魚影及び釣り糸が描かれ、水中の画像の背景は、水の色を含め全体的に青色で、下方に岩陰が描かれている点、釣り針にかかった魚影は、水中全体を動き回すが、背景の画像は静止している点において、共通する」(2) しかし、知財高裁判決は以下のように述べて、原告作品と被告作品の前記共通点は、ありふれた表現であるか、アイデアにすぎないとしました。

「そもそも、釣りゲームにおいて、まず、水中のみを描くことや、水中の画

像に魚影、釣り糸及び岩陰を描くこと、水中の画像の配色が全体的に青色であることは、前記……のとおり、他の釣りゲームにも存在するものである上、実際の水中の影像と比較しても、ありふれた表現であるといわざるを得ない。

次に、水中を真横から水平方向に描き、魚影が動き回る際にも背景の画像は静止していることは、原告作品の特徴の1つでもあるが、このような手法で水中の様子を描くこと自体は、アイデアというべきものである。

また、三重の同心円を採用することは、従前の釣りゲームにはみられなかったものであるが、弓道、射撃及びダーツ等における同心円を釣りゲームに応用したものというべきものであって、釣りゲームに同心円を採用すること自体は、アイデアの範疇に属するものである。そして、同心円の態様は、いずれも画面のほぼ中央に描かれ、中心からほぼ等間隔の三重の同心円であるという点においては、共通するものの、両者の画面における水中の影像が占める部分が、原告作品では全体の約5分の3にすぎない横長の長方形で、そのために同心円が上下両端にややみ出して接しており、大きさ等も変化がないのに対し、被告作品においては、水中の影像が画面全体のほぼ全部を占める略正方形で、大きさが変化する同心円が最大になった場合であっても両端に接することはなく、魚影が動き回っている間の同心円の大きさ、配色及び中央の円の部分の画像が変化するという具体的表現において、相違する。しかも、原告作品における同心円の配色が、最も外側のドーナツ形状部

分及び中心の円の部分には、水中を表現する青色よりも薄い色を用い、上記ドーナツ形状部分と中心の円部分の間部分には、背景の水中画面がそのまま表示されているために、同心円が強調されているものではないのに対し、被告作品においては、放射状に仕切られた11個のパネルの、中心の円を除いた部分に、緑色と紫色が配色され、同心円の存在が強調されている点、同心円のパネルの配色部分の数及び場所も、魚の引き寄せ画面ごとに異なり、同一画面内でも変化する点、また、同心円の中心の円の部分は、コインが回転するような動きをし、緑色無地、銀色の背景に金色の釣り針、鮮やかな緑の背景に黄色の星マーク、金色の背景に銀色の銚、黒色の背景に赤字の×印の5種類に変化する点等において、相違する。そのため、原告作品及び被告作品ともに、『三重の同心円』が表示されるといっても、具体的表現が異なることから、これに接する者の印象は必ずしも同一のものとはいえない。

さらに、黒色の魚影と釣り糸を表現している点についても、釣り上げに成功するまでの魚の姿を魚影で描き、釣り糸も描いているゲームは、前記……のとおり、従前から存在していたものであり、ありふれた表現というべきである。しかも、その具体的表現も、原告作品の魚影は魚を側面からみたものであるのに対し、被告作品の魚影は前面からみたものである点等において、異なる」(3)そして、知財高裁判決は、以下のように述べて、被告作品は原告作品の翻案には当たらないと判断しました。

「以上のとおり、抽象的にいえば、原

告作品の魚の引き寄せ画面と被告作品の魚の引き寄せ画面とは、水面より上の様子が画面から捨象され、水中のみが真横から水平方向に描かれている点、水中の画像には、画面のほぼ中央に、中心からほぼ等間隔である三重の同心円と、黒色の魚影及び釣り糸が描かれ、水中の画像の背景は、水の色を含め全体的に青色で、下方に岩陰が描かれている点、釣り針にかかった魚影は、水中全体を動き回すが、背景の画像は静止している点において共通するといえるものの、上記共通する部分は、表現それ自体ではない部分又は表現上の創作性がない部分にすぎず、また、その具体的表現においても異なるものである。

そして、原告作品の魚の引き寄せ画面と被告作品の魚の引き寄せ画面の全体について、同心円が表示された以降の画面をみても、被告作品においては、まず、水中が描かれる部分が、画面下の細長い部分を除くほぼ全体を占める略正方形であって、横長の長方形である原告作品の水中が描かれた部分とは輪郭が異なり、そのため、同心円が占める大きさや位置関係が異なる。また、被告作品においては、同心円が両端に接することはない上、魚影が動き回っている間の同心円の大きさ、パネルの配色及び中心の円の部分の図柄が変化するため、同心円が画面の上下端に接して大きさ等が変わることもない原告作品のものとは異なる。さらに、被告作品において、引き寄せメーターの位置及び態様、魚影の描き方及び魚影と同心円との前後関係や、中央の円の部分に魚影がある際に決定キーを押すと、円の中心部分の表示に応じてアニ

メーションが表示され、その後の表示も異なってくるなどの点において、原告作品と相違するものである。その他、後記……のとおり、同心円と魚影の位置関係に応じて決定キーを押した際の具体的表現においても相違する。なお、被告作品においては、同心円が表示される前に、水中の画面を魚影が移動する場面が存在する。

以上のような原告作品の魚の引き寄せ画面との共通部分と相違部分の内容及や創作性の有無又は程度に鑑みると、被告作品の魚の引き寄せ画面に接する者が、その全体から受ける印象を異にし、原告作品の表現上の本質的な特徴を直接感得できるということとはできない」

(4) なお、第一審判決が重視した、魚を引き寄せる（決定キーを押す）タイミングの点について、知財高裁判決は、以下のとおり、アイデアにすぎないと述べています。

「しかしながら……静止した同心円と動き回る魚影の位置関係によって釣り糸を巻くタイミングを表現することは、ゲームのルールであり、画面全体を素早くかつ不規則に動き回る対象物が、画面上に設けられた一定の枠内にあるときに決定キーを押すことを成功とし、一定回数成功した場合等に当該ステージをクリアとすることは、ゲームのルールにほかならず、いずれもアイデアの範疇に属するものである」

(5) 結論として、知財高裁判決は、翻案権侵害を否定し、第一審原告の請求を棄却しました（上告）。

#### 4. 考察

(1) 翻案についてのリーディング

ケースは、最判平成13年6月28日民集55巻4号837頁〔江差追分事件〕です。

同事件最高裁判決によれば、翻案に該当するか否かは、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かどうかで判断されます。そして、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とされます。

(2) 本件では、知財高裁判決と第一審判決は、いずれも、江差追分事件最高裁判決で示された判断基準を採用しました。

しかし両判決は、翻案に当たるか否かの結論を異にしました。

第一審判決は、「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」という原告作品の特徴を、従来の携帯電話機用釣りゲームには見られなかったものとして重視しました。

これに対して、知財高裁判決は、従来の携帯電話機用釣りゲーム等についての証拠をより詳細に検討したうえで、上記の原告作品の特徴は、ありふれた表現であって表現上の創作性がな

いものであるか、アイデアであって著作権法によって保護されるべき表現それ自体ではないと判断しています。

さらに、知財高裁判決は、被告作品では、同心円の大きさ、配色および中央の円の部分の画像が変化するなどの、より細かなレベルでの表現を検討して、原告作品と被告作品との間の具体的表現における差異を認定し、被告作品からは原告作品の表現上の本質的な特徴を直接感得できないと結論づけています。

大変微妙な事案ですが、両判決の結論の分かれ道は、従来の携帯電話機用釣りゲーム等と比較した場合に、原告作品の特徴を、従来にない斬新なものとして評価するか、それとも、ありふれた表現やアイデアにすぎないと評価するかという、評価の差にあったと考えられます。

この点、判決に表れている証拠番号からしますと、第一審被告は、従来の携帯電話機用釣りゲーム等に関する証拠を、控訴審において多数補充したことが推測され、結果的にはこれが功を奏したと考えられます。

このように従来の著作物等を大量・詳細に検討し、証拠提出して、原告著作物（著作物性に争いがある場合も含め）の創作的価値を低く見積もらせるという立証活動が、著作権侵害訴訟の被告側として大変重要であることを、実務的な教訓として感じさせられる判決です。

#### いくた てつお

1972年東京工業大学大学院修士課程修了。技術者としてメーカーに入社。82年弁護士・弁理士登録後、もっぱら、国内外の侵害訴訟、ライセンス契約、特許・商標出願等の知財実務に従事。この間、米国の法律事務所に勤務し、独国マックス・プランク特許法研究所に在籍。

#### もりもと しん

東京大学法学部卒業。2002年弁護士登録。生田名越高橋法律特許事務所にて、知的財産権侵害訴訟案件等に従事。日本弁理士会特定侵害訴訟代理業務能力担保研修講師。