

携帯電話機用釣りゲームについて、被告作品の魚の引き寄せ画面の表現から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はできず、被告作品の画面の変遷ならびに素材の選択および配列の表現から原告作品の当該表現上の本質的な特徴を直接感得することはできないとして翻案権等の侵害を否定した事例

## —携帯電話機用釣りゲーム事件—

知財高判平成24年8月8日 平成24年(ネ)第10027号 (判時2165号42頁)

神奈川大学法学部兼任講師・弁理士 中川 浄宗

### ◆事案の概要

第一審原告X(控訴人兼被控訴人)は、インターネットを利用した各種情報提供サービスなどを業とする株式会社である。Xは、ソーシャル・ネットワーク・サービス(以下、SNS)を提供するインターネット・ウェブサイト「GREE」を携帯電話機およびパーソナルコンピュータ向けに運営している。

第一審被告Y<sub>1</sub>(被控訴人兼控訴人)は、インターネットを利用した各種情報処理サービスなどを業とする株式会社である。Y<sub>1</sub>は、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」を携帯電話機およびパーソナルコンピュータ向けに運営している。

第一審被告Y<sub>2</sub>(被控訴人兼控訴人)は、ゲームソフトの企画制作などを業とする株式会社である。

Xは、平成19年ごろ、釣りを題材とした「釣り★スタ」と題する携帯電話機用インターネット・ゲーム(以下、X作品)を制作し、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、X作品の公衆送信による配信を開始した。X作品には、トップ画面、釣り場選択画面、キャスト画面、魚の引き寄せ画面および釣果画面が存在する。また、平成21年2月7日からX作品の魚の引き寄せ画面の影像を用いた広告が行われた。

Y<sub>1</sub>およびY<sub>2</sub>(以下、Yら)は、「釣りゲータウン」と題する携帯電話機用インターネット・ゲーム(以下、Y作品)を共同で制作し、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。Y作品にもX作品と同様に、トップ画面、釣り場選択画面、キャスト画面、魚の引き寄せ画面および釣果画面が存在する。

また、携帯電話機向けモバゲータウンにおいて、Y作品で遊んだことのないユーザーがY作品を検索すると、Y作品を紹介する画面が表示され、当該画面にはY作品の配信開始前からY作品の魚の引き寄せ画面の影像が掲載されている。

さらに、Y<sub>2</sub>のホームページにはY作品を紹介する画面が存在し、当該画面にはY作品の配信開始に近接してY作品の魚の引き寄せ画面の影像が掲載されている。

本件では、Yらによる上記の行為について、①著作権(翻案権、公衆送信権)および著作者人格権(同一性保持権)の侵害の該当性、②不正競争防止法2条1項1号所定の混同惹起行為の該当性、および③民法上の不法行為の該当性について争われているが、本稿では特に争点①を取り上げることとする。

本件の著作権法上の主要な争点は、以下のとおりである。

争点1：Y作品における「魚の引き寄せ画面」がX作品における「魚の引き寄せ画面」に係るXの著作権および著作者人格権を侵害するか否か。

争点2：Y作品における主要画面の変遷などがX作品における主要画面の変遷などに係るXの著作権および著作者人格権を侵害するか否か。

原判決(東京地判平成24年2月23日)<sup>\*1</sup>は、Y作品における「魚の引き寄せ画面」がX作品における「魚の引き寄せ画面」を翻案したものであると認め、X作品に係るXの著作権および著作者人格権を侵害するとして、Y作品の公衆送信などの差止めおよびウェブサイトなどからY作品の影像の抹消請求を認容するとともに、損害賠償請求の一部を認容した。

本件は、Xが原判決を不服として控訴するのに合わせて損害賠償請求を拡張し、Yらもまた原判決を不服として控訴したものである。

## ◆判旨——一部取消・一部控訴棄却・追加請求棄却—

## 1. 「魚の引き寄せ画面」に係る著作権および著作者人格権の侵害の成否について

「X作品とY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、水中全体を動き回るが、背景の画像は静止している点において、共通する。

しかしながら、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……、他の釣りゲームにも存在するものである上、実際の水中の映像と比較しても、ありふれた表現といわざるを得ない。

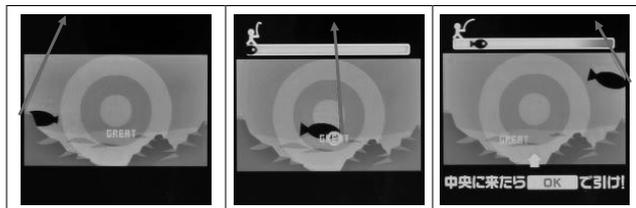
次に、水中を真横から水平方向に描き、魚影が動き回る際にも背景の画像は静止していることは、X作品の特徴の1つでもあるが、このような手法で水中の様子を描くこと自体は、アイデアというべきものである。

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である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映像が占める部分が、X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、Y作品においては、水中の映像が画面全体のほぼ全部を占める略正方形で、大きさ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

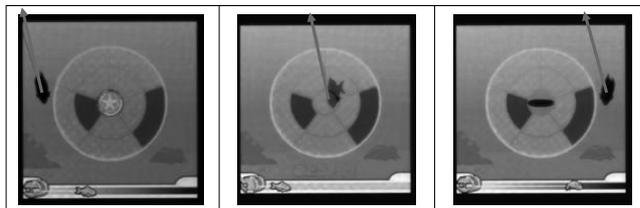
が動き回っている間の同心円の大きさ、配色及び中央の円の部分の画像が変化するという具体的表現において、相違する。しかも、X作品における同心円の配色が、最も外側のドーナツ形状部分及び中心の円の部分には、水中を表現する青色よりも薄い色を用い、上記ドーナツ形状部分と中心の円部分の間の部分には、背景の水中画面がそのまま表示されているために、同心円が強調されているものではないのに対し、Y作品においては、放射状に仕切られた11個のパネルの、中心の円を除いた部分に、緑色と紫色が配色され、同心円の存在が強調されている点、同心円のパネルの配色部分の数及び場所も、魚の引き寄せ画面ごとに異なり、同一画面内でも変化する点、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、X作品及びY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、……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、X作品の魚影は魚を側面からみたものであるのに対し、Y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。

以上のとおり、抽象的にいえば、X作品の魚の引き寄せ画面とY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、水中全体を動き回るが、背景の画像は静止している点において共通するとはいうものの、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



【X作品】



【Y作品】

の具体的表現においても異なるものである。

そして、X作品の魚の引き寄せ画面とY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、Y作品においては、まず、水中が描かれる部分が、画面下の細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X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、Y作品においては、同心円が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、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X作品のものとは異なる。さらに、Y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、X作品と相違するものである。その他、……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、Y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X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や創作性の有無又は程度に鑑みると、Y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、X作品の表現上の本質的な特徴を直接感得できるといえることはできない。

……Y作品の魚の引き寄せ画面の表現から、X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はできない。よって、Yらが魚の引き寄せ画面を含むY作品を製作したことが、XのX作品に係る翻案権を侵害するものとはいえず、これを配信したことが、著作権法28条による公衆送信権を侵害するということもできない。また、同様に、Yらが魚の引き寄せ画面を含むY作品を製作したことが、XのX作品に係る同一性保持権を侵害するということもできない]

## 2. 主要画面の変遷に係る著作権および著作人格権の侵害の成否について

「X作品とY作品とは、いずれも、『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』及び『釣果画面（釣り上げ成功時又は釣り上げ失敗時）』が存在し、その画面が、ユーザーの操作に従い、①『トップ画面』

→②『釣り場選択画面』→③『キャスト画面』→『魚の引き寄せ画面』→④『釣果画面（釣り上げ成功時）』又は『釣果画面（釣り上げ失敗時）』の順に変遷し、上記④『釣果画面（釣り上げ成功時）』又は『釣果画面（釣り上げ失敗時）』から上記①の『トップ画面』に戻ることなくゲームを繰り返すことができる点において、共通する。

しかし、X作品及びY作品は、いずれも携帯電話機用釣りゲームであり、釣り人の実際の行動という社会的事実を立脚し、釣りの準備のため釣り場の情報を収集し、目的の魚種に適した釣具を選んだり購入したりして装備を整え、釣り場に行き釣りを行い、釣果を確かめ、同じ釣り場で引き続き釣りをするかどうかを決め、違う獲物を狙う場合には装備を改めたり釣り場を変えたりするなど、基本的な釣り人の一連の行動を中心として、この社会的事実の多くを素材として取り込み、釣り人の一連の行動の順序に即して配列し構成したものである。

……上記のような画面を備えた釣りゲームが従前から存在していたことにも照らすと、釣りゲームであるX作品とY作品の画面の選択及び順序が上記のとおりとなることは、釣り人の一連の行動の時間的順序から考えても、釣りゲームにおいてありふれた表現方法にすぎないものといえることができる。また、Y作品には、X作品にはない決定キーを押す準備画面や魚が画面奥に移動する画面があり、逆にX作品にある海釣りか川釣りかを選択する画面や魚をおびき寄せる画面がないなどの点においても異なること、X作品とY作品とはその他にも具体的相違点があることも併せ考えると、上記の画面の変遷に共通性があるからといって、表現上の本質的な特徴を直接感得することができるとはいえない。

……以上のとおり、Y作品の画面の変遷並びに素材の選択及び配列は、アイデア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X作品のそれと同一性を有するにすぎないものというほかに、これに接する者がX作品の画面の変遷並びに素材の選択及び配列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から、翻案に当たらない。

Y作品の画面の変遷並びに素材の選択及び配列の表現から、X作品のそ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。よって、YらがY作品を製作したことが、XのX作品に係る翻案権を侵害するものとはいえず、これを配信したことが、著作権法28条による公衆送信権を侵害するということもできない。また、同様に、YらがY作品を製作したことが、XのX作品に係る同一性保持権を侵害するということもできない]

## ◆評釈

## 1. 本判決に対する賛否——結論賛成・理由賛成

## 2. 本判決の位置づけ

まず、本判決は、著作物の翻案の意義および翻案に該当しない場合について、最判平成13年6月28日「江差追分事件<sup>\*2</sup>」を引用しており、翻案の成否に係るその基本的な判断枠組みを踏襲するものである。併せて本判決は、同一性保持権侵害の意義について、最判昭和55年3月28日「モンタージュ写真事件<sup>\*3</sup>」を引用するものである。

次に、本判決と同様に、主としてコンピュータに表示される画面表示またはゲームソフトについての著作権（複製権ないし翻案権）および著作物人格権（同一性保持権）が争われた事例としては、大阪地判平成12年3月30日「積算くん事件<sup>\*4</sup>」、東京地判平成14年9月5日「サイボウズ事件<sup>\*5</sup>」、東京地判平成15年1月28日「PIMソフトウェア事件<sup>\*6</sup>」、および東京高判平成16年11月24日「ファイヤーエンブレム事件<sup>\*7</sup>」などがある。

上記の各事例は、本判決と同様に、前掲「江差追分事件」における翻案の判断枠組みに基づき翻案の成否を判断している。

すなわち、まず、前掲「積算くん事件」は、建築積算アプリケーションソフトに係る表示画面について、原告の表示画面と被告の表示画面には異なる表現が多々存在しており、かつ、両表示画面において共通する表現にも原告の創作的な表現はないと判示して、著作権の侵害を否定する。

同様に、前掲「サイボウズ事件」も、グループウェアに係る表示画面について、原告と被告の表示画面の間で表現上の創作的特徴は共通しないと判示して、著作権の侵害を否定する。

また、前掲「PIMソフトウェア事件」も、スケジュール管理ソフトに係る表示画面について、原告製品の表現上の創作性を有する部分が被告製品と実質的に同一であるか、または被告製品から原告製品の表現上の創作性を有する部分の表現上の本質的な特徴を直接感得できなければならないとしたうえで、両製品に存在する相違点に基づいて著作権の侵害を否定する。

そして、前掲「ファイヤーエンブレム事件」は、ゲームソフトの翻案について、当該ゲームソフトに係る表示画面についても検討したうえで、原告のゲームソフトと被告のゲームソフトは表現それ自体でない部分または創作性の乏しい表現について共通するにすぎないと判示して、著作権の侵害を否定する。

本件は、上記の各事例に対して、とりわけゲームを構成する一部の表示画面についての翻案の成否が争われた点に特徴があると考えられる。

## 3. 翻案の意義について

本判決は、まず、前掲「江差追分事件」における翻案の判断枠組みに沿って、X作品とY作品における「魚の引き寄せ画面」などについて、Y作品はアイデアなどの表現それ自体でない部分または表現上の創作性がない部分においてX作品における当該画面などと同一性を有するにすぎず、Y作品に接する者がX作品における当該画面など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ため、翻案に該当しないと判示する。

著作権法の保護対象である著作物が思想または感情を創作的に表現したものであるとされていることからすれば（著作権法2条1項1号）、著作権法による保護もまた、著作物における創作性のある表現の再生についてのみ及ぶこととなる（TRIPs協定9条2、WIPO著作権条約2条）。

そうであれば、前掲「江差追分事件」の判示するように、自己の作品における表現ではないアイデアの部分、またはありふれた表現のような創作性のない表現が相手方の作品に利用されていたとしても著作権などの侵害とはならない<sup>\*8</sup>。ここで、当該アイデアまたは創作性のない表現が自己のものであるか、歴史的な事実などの公有のものであるかは特に問題とならない<sup>\*9</sup>。

よって、前掲「江差追分事件」の判示する翻案の成否に係る基本的な判断の枠組みは妥当であり、この枠組みは言語以外の著作物にも当てはまると解される<sup>\*10</sup>、本判決がこの枠組みに基づき翻案の成否を判断したことは妥当である。

そうすると、前掲「江差追分事件」の判示する「表現上の本質的特徴」とは、一般に自己の著作物における創作的な表現のことをいい、また翻案とは当該自己の著作物における創作的な表現が相手方の著作物にも維持されていることをいうとされる<sup>\*11</sup>。

抽象的には翻案を上記のように意義づけることができるものの、著作物を構成しているいかなる要素をもって「表現上の本質的特徴」と捉えるかについては、実際には個別具体的な判断によらざるを得ないところである<sup>\*12</sup>。もっとも、著作物を構成する要素は著作物の種類によって異なることを考慮すると、少なくとも著作物の種類に着目して、すなわち本件でいえば「携帯電話機用ゲーム」という作品の性質に着目して、「表現上の本質的特徴」を導き出す作業が必要となろう<sup>\*13</sup>。

## 4. アイデアに属する問題について

そうすると、まず、上記「表現上の本質的特徴」には抽象的なアイデアは含まれないので、翻案の成否を判断するにあたって抽象的なアイデアそのものの同一性は問題とならない<sup>\*14</sup>。

仮に抽象的なアイデアの同一性を問題とするならば、翻案権すなわち著作権の及ぶ範囲が不当に拡張されることになり、結果的に前記のように著作権法による保護の対象とならない抽象的なアイデアを保護することにつながる危険性がある<sup>\*15</sup>。

もっとも、前記のように思想または感情を創作的に表現したものが著作物であることからすれば、この創作的な表現に表出されている限りにおいてアイデアの同一性を対比することは、翻案の成否を判断するにあたって必要であろう<sup>\*16</sup>。

本件でいえば、X作品の魚の引き寄せ画面における水中を真横から水平方向に描くことなどは、ゲームを構成している画面を描くためのいわば描画方法にすぎず、アイデアに属する問題であると考えられる。よって、仮に、このことがX作品の特徴であったとしても、それはあくまでもアイデアとしての特徴であるにすぎず、表現上の本質的特徴とはいえないであろう。

同様に、X作品における画面変遷の態様については、X作品が携帯電話機用釣りゲームであるという性質からすれば、遊戯者が携帯電話機を用いて釣りゲームを行う際に遊戯を行いやすくする必要がある。そうであるならば、その必要に応じて、実際に釣りを行う際の行動パターンに沿って画面を変遷させることもまたアイデアに属する問題であって、表現上の本質的特徴ではないと考えられる。

## 5. ありふれた表現に属する問題について

次に、前掲「江差追分事件」の判示する「表現上の本質的特徴」には、ありふれた表現、すなわち創作性のない表現は含まれず、翻案の成否を判断するにあたって創作性のない表現の同一性は問題にならない<sup>\*17</sup>。これは、創作性のない表現が著作物として著作権法による保護を受けることができないことと平仄ひょうそくを合わせるものである<sup>\*18</sup>。

本件でいえば、まず、X作品における「魚の引き寄せ画面」について水中のみを描くことなどは、他の同種の著作物である多数の釣りゲームにおいて採用されていることからすれば、ありふれた表現であると考えられる。

次に、三重の同心円を採用することについても、遊戯者が標的を捕らえるゲームにおいて、標的を捕らえるための目安を画面に描画すること自体は前述のアイデアに属する問題である。また、本判決も判示するように、少なくとも遊戯者が標的を捕らえるという目的では、同種のゲームである弓道、射撃およびダーツなどにおいてこのような目安を同心円によって描くものがあつたことからすれば、ありふれた表現であると思われる。

これに対して、一審判決は、三重の同心円を採用することについて、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である点を重視している。しかしながら、創作者が近似のゲームから表現上のインスピレーションを得ることは十分に考えられることからすれば、ありふれた表現であるか否かを判断するにあたって検討すべき対象がやや狭きに失するものであろう。

同様に、X作品における画面変遷の態様についても、特に同様の画面変遷がX作品と同種の作品である釣りゲームにも採用されていることからすれば、ありふれた表現であると考えられる。

仮に、このような画面変遷を「表現上の本質的な特徴」と捉えるならば、比較的少ないステップ数をもって、かつ、自然な順序で一連のゲームを完結できるよう、合理的に画面を変遷させることを求められている携帯電話機用ゲームの分野において、X以外の者は、あえて必要な画面を削除したり、逆に不要な画面を付加したり、あるいは不自然な順序にすることを強要されることになり、極めて非合理的な内容を伴う携帯電話機用釣りゲームを提供せざるを得なくなるおそれがある<sup>\*19</sup>。

## 6. 結語

最後に、本判決は、このようなアイデアないしありふれた表現を捨象した要素について、X作品では当該同心円の大きさ等が変化しないのに対し、Y作品では当該同心円の大きさが変化することなどの相違点がある旨を判示する。

本判決では、当該部分がX作品における「表現上の本質的な特徴」である旨の判示はなく、また両作品の相違点であるからその判示も不要と考えたのかもしれないが、当該部分が上記のようなアイデアないし釣りゲームなどにおけるありふれた表現でもないとするれば、とりわけ当該釣りゲームの遊戯者に与える視覚的印象は必然的に大きく異なるものと思われる<sup>\*20</sup>。

ここで、本件について、Y作品ほどX作品に類似させなくても釣りゲームを創作することは可能であり、Y作品を翻案としなければゲーム創作への動機づけを損なうとする見解もある<sup>\*21</sup>。

しかしながら、上記のとおり、X作品において採用されているアイデアないし、ありふれた表現をYらに回避させる合理的な理由はなく、これらを回避させなければならないとするれば、かえってゲーム創作への動機づけを損なうとも考えられよう。

以上のことから、Y作品の「魚の引き寄せ画面」などに接する者が、X作品の「魚引き寄せ画面」などにおける表現上の本質的な特徴を直接感得することができないとして、Y作品がX作品の翻案であることを否定した本判決は、妥当である<sup>\*22</sup>。

- ※1) LEX/DB文献番号25444386
- ※2) 民集55巻4号837頁。
- ※3) 民集34巻3号244頁。
- ※4) LEX/DB文献番号28050754
- ※5) 判時1811号127頁。
- ※6) 判時1828号121頁。
- ※7) LEX/DB文献番号28100049
- ※8) 島並良・上野達弘・横山久芳『著作権法入門』(有斐閣・2009年) 54頁・251～257頁、田村善之『著作権法概説 [第2版]』(有斐閣・2001年) 58頁、田村善之『知的財産法 [第5版]』(有斐閣・2010年) 441頁、および田村善之《判批》(法協119巻7号) 1433～1434頁。前掲「サイボウズ事件」および前掲「ファイヤーエンブレム事件」も同旨。
- ※9) 田村 前掲《判批》1435頁。
- ※10) 高部眞規子《判解》(最判解民事篇平成13年度) 562頁、および長沢幸男「二次的著作物をめぐる問題点」牧野利秋他編『知的財産権の理論と実務 (第4巻)』(新日本法規出版・2012年) 137頁。反対 渋谷達紀《判批》(判評517号) 28頁。渋谷達紀『著作権法』(中央経済社・2013年) 185～186頁は、当該「翻案の定義は、言語の著作物に関しては、普遍的に妥当することがないという意味において適切ではない」と述べる。
- ※11) 高林龍『標準著作権法』(有斐閣・2010年) 81頁、高部眞規子「判例からみた翻案の判断手法」(著作権研究・No.34) 17頁、高部眞規子「著作物性と著作物の複製・翻案」高林龍他編『知的財産法の実務的發展』(日本評論社・2012年) 260頁、高部眞規子『実務詳説著作権訴訟』(きんざい・2012年) 261頁、田村善之《判批》(知的財産法政策学研究・No.42) 90頁、中山信弘『著作権法』(有斐閣・2007年) 465頁、橋本英史「著作権(複製権、翻案権)侵害の判断について(上)」(判時1595号) 29頁、橋本英史「著作物の複製と翻案について」『現代裁判法体系(26)知的財産権』(新日本法規出版・2000年) 382頁、横山久芳「翻案権侵害の判断構造」野村豊弘他編『現代社会と著作権法—斉藤博先生御退職記念論集』(弘文堂・2008年) 291頁、および島並ほか 前掲書54頁。
- ※12) 高部 前掲判解562頁。
- ※13) 渋谷 前掲書181～182頁。
- ※14) 大野聖二「翻案権侵害について」『知的財産法の理論と実務・第4巻 [著作権法・意匠法]』(新日本法規出版・2007年) 199頁、高部 前掲判解562頁、高部 前掲論文15～16頁、高部 前掲書253頁、田村 前掲《判批》92頁、中山 前掲書466頁、および横山 前掲論文291頁。
- ※15) 大野 前掲論文199～200頁。
- ※16) 橋本英史「著作権(複製権、翻案権)侵害の判断について(下)」(判時1596号) 15頁、および橋本 前掲論文395頁。
- ※17) 渋谷達紀『知的財産法講義 [第2版]』(有斐閣・2007年) 56頁、高部 前掲判解566頁、高部 前掲論文15～16頁、高部 前掲書259頁、中山 前掲書466頁、および横山 前掲論文291頁。
- ※18) 高部 前掲判解562頁、高部 前掲論文15～16頁、および高部 前掲書259頁。
- ※19) 滝井朋子「コンピュータ・スクリーン表示の法的保護」(工所法13号) 33～34頁は、「著作権法の予定する『思想又は感情の表現』は、むしろ多方向に展開する性質を有し、効率の上下のような一方向での価値評価になじまないものであるように思われる」と述べたうえで、「ゲームのスクリーン画面表示のように、……空想的美的要素提供の目的をも有するスクリーン表示の場合は、映画の著作物に準じて考えるべきものと思う」と述べる。
- ※20) 横山 前掲論文295頁は、「直接感得性の判断においては、主に被告著作物を享受する一般的な鑑賞者の視点を考慮すべきであろう」と述べる。渋谷 前掲書183頁。
- ※21) 田村 前掲《判批》105頁。
- ※22) なお、本件は、本判決の後、上告受理申立てがなされたものの、不受理の決定がなされている。

(なかがわ きよむね)