

Vol.122 著作権侵害と非侵害、その境界とは

知財高裁（平成24年（ネ）第10027号）

原審 東京地裁（平成21年（ワ）第34012号）

「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、前記(2)ウのとおり、他の釣りゲームにも存在するものである上、実際の水中の映像と比較しても、ありふれた表現といわざるを得ない。・・・省略・・・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(2)ウのとおり、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。・・・（省略）・・・以上のとおり、被告作品の魚の引き寄せ画面は、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原告作品の魚の引き寄せ画面と同一性を有するにすぎないものというほかなく、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はできないから、翻案に当たらない。」

「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。」

（下線は筆者による。）（以上）