

中国におけるオンラインゲーム著作権侵害訴訟  
～ゲーム実況が著作権侵害に該当するか否か～  
中国特許判例紹介(79)

2018年6月11日

執筆者 所長弁理士 河野 英仁

広州網易コンピュータシステム有限公司  
原告

v

広州華多インターネット科技有限公司  
被告

## 1. 概要

近年オンライン上で多数のユーザが参加してゲームをプレーするオンラインゲームが普及している。原告は西遊記をベースとした“夢幻西游”と称するオンラインゲームを多数のユーザに提供している。

本事件では被告が、多数のユーザが同時に参加しているオンラインゲームのプレーの様子をライブ配信する Web ページを開設していたところ、著作権侵害が成立するか否かが問題となった。

広州知識産権法院は、多数のユーザが同時にオンラインゲームをプレーしている連続画面についても著作権を認め、被告に対しライブサービスの停止と、2000 万元(約 3 億 4 千万円)の損害賠償金の支払いを命じた。

## 2. 背景

広州網易コンピュータシステム有限公司(原告)は、“夢幻西游”と称するオンラインゲームを提供している。このオンラインゲームは西遊記をベースとするものであり、多数のプレーヤーがオンラインで同時に参加するゲームである。原告の当該オンラインゲームのサービスは既に 10 年を超えている。



原告のオンラインゲーム<sup>1</sup>

一方、広州華多インターネット科技有限公司(被告)は、2012年頃から被告のWebサイト「www.yy.com」にて原告のオンラインゲームのライブ配信を開始した。被告のサイトでは多数のプレイヤーのプレー内容について、メインキャスターが解説を行っている。また被告のサイトでは多数の広告が掲載され、被告は多大な利益を得ている。

原告は被告の行為が著作権侵害に該当するとして、ライブ配信行為の停止及び損害賠償を求めて、広州知識産権法院に提訴した。

### 3. 広州知識産権法院での争点

**争点 1: オンラインゲームのプレー状態を示す連続画面に著作権が認められるか否か**

**争点 2: ライブ行為に著作権侵害が成立するか否か**

### 4. 広州知識産権法院の判断

**判断 1: オンラインゲームの連続画面は映画類作品に該当する。**

最初に人民法院は、オンラインゲームの連続画面に著作権が成立するか否か検討した。人民法院の判断は以下のとおりである。

<sup>1</sup> 梦幻西游 HP より 2018年6月4日 <http://xyq.duowan.com/1310/246019921388.html>

対象電子ゲームはオンラインのものであり、多人数が相互に参加するオンラインインターネットゲームである。ユーザは、ログイン後、ゲームの規則支配に従い、その中の役割で、相互に参加し、ゲーム過程は互いに影響しあい、対抗性を有する。

この種のゲームは、ゲームエンジンとゲームリソースライブラリに分けることができ、前者は、命令シーケンスにより組成されたコンピュータソフトウェアプログラムであり、後者は、各種素材クリップにより組成されたデータベースであり、各種オーディオ、ビデオ、写真、文字等のファイルを含み、プログラム、オーディオ、ビデオ、写真、ドキュメント等の総合体とみなすことができる。

対象電子ゲームは、ユーザにより、端末装置上でログインされ、操作後、ゲームエンジンシステムは自動またはユーザの要求に応じて、リソースライブラリの素材を呼び出し、端末装置上に表示し、音を伴うあるいは無音の一連の連続画面を生成する。

全体的に言えば、これらの画面は文学作品《西遊記》中のストーリーと役割を用い、“人”、“仙”、“魔”の三大種族間に発生するストーリーと役割、情景を示し、豊富なストーリーと鮮明な人物イメージと独特の作品風格を有し、創作者の独特の思想・個性を表現し、かつ有形で複製することができ、映画作品の表現形式と同一である。

この種のゲームの創作過程を考察すると、ゲームプランナーがストーリー、ゲーム規則等全体設計を行い、アートワークがゲーム原画、シーン、役柄等の素材に対し設計した後、プログラマーは実現すべき機能に基づき、具体的にコード編集を行った後に形成されるものである。

ここでの創作過程は、役柄、脚本、美術、音楽、服装デザイン、道具等多種の手段をまとめており、“撮影映画”の方法に類似している。それゆえ、対象電子ゲームが端末装置上で実行し表現している連続画面は、撮影映画に類似する方法で創作された作品と認定することができる(以下、映画類作品という)。

指摘しておかなければならないのは、対象電子ゲームは、ユーザが登録して実行する過程において現れる連続画面において、伝統的な映画作品または映画類作品と明確に異なるのは、前者はインタラクティブ性を有し、異なるユーザが対象電子ゲームを操作し、あるいは、同一ユーザが異なる方法でゲームを操作し、異なる動作画面が現れる。特に多くのユーザが参加している状況下では、往往にして異なる結果が生じ、それが尽きることがない。しかしながら、著作権法における映画類作品に対する認定要件は、必ずし

も連続画面の一方向性のものに限定していない。

その上、ゲームシステムの開発者は、すでにゲームの役柄、シーン、人物、音楽及びその異なる組み合わせをプリセットしており、これには人物間の関係、ストーリー関係が含まれ、異なる動作画面は、単に異なるユーザがプリセットされたシステム中の異なる操作/選択により現れた結果であり、ユーザは動作画面の形成過程中、著作権法意義上の創作労働はない。

さらに、プリセットゲームシステムでは、特定の場面の变化またはキャラクタの動作のような機械的比較の視覚的な認識によって得られた画面の視覚的な差異は、ゲームタスクの全体的に一貫性を妨げることはない。したがって、ゲームの連続画面は、ユーザのインタラクションへの参加の結果であるものの、依然としてその全体画面を、映画類作品として認定することができる。

ビデオゲームに関わる「包括的な」ものとして、その基本的な存在形態はコンピュータソフトウェアである。上記のように関与したビデオゲームの創作過程に基づけば、対象電子ゲームの端末装置上で動作する映画類作品については、その過程でユーザは著作権法上の意味で創造的な仕事をしていないため、当該映画類作品の「プロデューサ」は、ゲームソフトウェアの所有者に帰属しなければならない。

著作権民事紛争案件の審理における法律の適用に関する最高人民法院の解釈によれば、当事者が提供した対象著作権に関する原稿、原本、合法出版物、著作権登記証書、認証機構が発行した証明書、権利取得契約等は、証拠として使用することができる。

作品または製品に署名した自然人、法人またはその他の団体は、別段の証明がない限り、著作権や著作権に関連する権利の所有者とみなされる。

原告は、対象電子ゲームコンピュータソフトウェアの著作権を有すると主張しており、著作権登記証等の証拠を有することを間違いなく証明でき、被告がこれを覆す証拠もないことも認定できる。

以上の理由により、人民法院は、対象電子ゲームの進行により画面形成される映画類作品の著作権は、原告が所有すると認定した。

**判断 2: ゲームのライブ行為は、中国著作権法の“その他著作権を侵害する行為”に該**

## 当する。

続いて人民法院は、被告のオンラインゲームのライブ行為が著作権侵害に該当するか否か検討した。

網易会社が提出した公証書等証拠に基づけば、被告は、インターネットライブプラットフォーム（www.yy.com, www.yy.tv, www.huya.com）上において、“夢幻西游 2”のインターネットゲーム過程をライブ配信している。

また、該ネットページの、ホスティングスタッフの利益分配システム、ライブプログラムの予告、及び“夢幻西游”ゲームのホスティングスタッフのランキングとレビュー、おすすめ情報などに基づけば、該ネット上の“夢幻西游”ライブは、必ずしもゲームユーザーが、該インターネットプラットフォームを利用する一方向の行為ではなく、被告がライブウィンドウを開設し、ホスティングスタッフを組織してそのネット上でゲームライブを行っているということを証明するのに足りる。

被告が運営するライブプラットフォームに関わる対象電子ゲームの表示状況から見れば、ライブウィンドウは主にゲームの連続画面を表示し、ユーザーのゲーム操作の必要性に基づいて、ゲーム処理における機能設定および選択ページを表示し、またディスプレイの角にサムネイル形式でホスティングスタッフを表示する。

このことから、対象電子ゲームは、ユーザーにより操作されて進行過程中に現れる連続画面を、インターネットを通じてリアルタイムで放送し、Web ページの閲覧者に閲覧させている。この種の行為は、原告の電子ゲームに現れる画面の映画類作品としての著作権を侵害する。

まず、著作権法では、著作権、複製権、流通権など、著作権者が享受すべき他の権利を合計 17 項目定めている。具体的に言えば、本案との関係では放映権、放送権及び情報ネットワーク伝播権に該当する可能性がある。

第 1 に、この種の行為は、ユーザーがゲームシステムに参画して操作後に現れる画面を伝播するものであり、放映機、プロジェクター等の技術設備を経て映画類作品を公開再現する範疇に属さない。すなわち、放映権の調整範囲には属さない。

第 2 に、この種の行為は、インターネットを通じてリアルタイムで伝播され、無線方式による公開放送または伝播、有線伝播または中継方式による公衆への伝播放送、拡声器または類似する機器により公衆に伝播放送するものではない。すなわち、放送権の調

整範囲には属さない。

第3に、この種の行為は、リアルタイム情報ストリームを通じた伝播作品であり、公衆は、個人の任意に選定した時間に作品を見るすべはなく、すなわち情報ネットワーク伝播権の調整範囲に属さない。それゆえ、本作品は、現行著作権法に列挙する“定義された”権利の一つには属さず、“著作権者が享受するその他の権利”に属するべきである。これに対応して、対象の侵害行為は情報ネットワーク環境において、オンラインWebページ閲覧者の作品に対する新たなタイプの伝播行為であり、現行著作権法が列挙する“定義された”の侵害行為にも属さず、“その他著作権を侵害する行為”に該当する。

次に、上述したように、対象電子ゲームの大型、多人数参加型インターネットゲーム等、その創作には、開発者の心血が凝縮されており、ゲーム画面はインターネットゲームという“総合体”中の組成部分である。創作者のその作品に対するライブのライセンス/非ライセンスという排他性権利を保護しないとすれば、開発者のインセンティブ形成に資するものではなく、それによって社会全体のスマートな製品産出を促進するのに不利であり、社会主義精神文明に有利であり物質文明の建設に資する作品の創造を奨励するという、著作権法の立法目的を満たすものではない。

その上、著作権者として、原告は、対象電子ゲーム及びそこに現れる画面の放送に対し、ライセンスするまたはライセンスしないという権利を有し、対象電子ゲーム登録窓口において権利宣言を行っており、《プレイヤーール》において明確にこの種の行為を、事前に書面を経たライセンスを得るよう告知している。

最後に、ゲーム画面の放送は、ユーザが登録後に操作して示される結果である。オンラインゲームの多人数参加型ゲームとして、その運営そのものは情報ネットワークの環境が必要であり、インターネット環境は、確かに条件を提供して異なるユーザのオンライン交流を促進することができる。

ユーザ（プレイヤー）及び閲覧者からすれば、その体験は、連続画面を通じて得ることができ、またゲーム中プリインストールされた“クリア”または“レベルアップ”等の操作結果という二つの方面を追求することができる。後者の体験活動において、ゲーム画面の存在価値が変わったように見えるが、たとえこのような状況下でも、ゲーム画面の放送は依然、前提として存在し、回避することができないものである。

“クリア”または“レベルアップ”の操作結果は、ゲームの表示画面の基礎上における漸進的追求とみなすことができ、ゲームとその表示画面が共同で、電子ゲームの多次

元的価値を体現している。

まとめると、被告は、インターネットプラットフォーム上でライブ窓口を開設し、ホスティングスタッフを組織して対象電子ゲームのライブを行い、原告のゲーム画面の映画類作品として享有する“その他の権利”を侵害しており、中国著作権法第 47 条第 11 項に規定する“その他著作権を侵害する行為”に属し、侵害責任を負うべきである。

## 5. 結論

広州知識産権法院は、著作権侵害を認定し、また被告に対し 2000 万元の損害賠償を命じる判決をなした。

## 6. コメント

多人数参加型のオンラインゲームについて、これをライブ配信する行為に著作権侵害が成立すると判断された。ユーザのプレーにより連続画面は変化するものの、あらかじめプリセットされたストーリー内での表現であり映画類作品としての著作権が認められた。

中国ではオンラインゲームの市場規模が急拡大しており、オンラインゲームの収益は 2017 年第 2 四半期において 590 億元(約 1 兆 30 億円)<sup>2</sup>を超えている。原告は本ゲームについて著作権登録を行い、また被告のライブ行為についても早い段階で警告書を送付するなど著作権保護に対する意識が非常に高い。今後もオンラインゲームの市場は拡大することから非常に参考となる事例である。

以上

---

<sup>2</sup> VALUES HP より 2018 年 6 月 5 日  
<https://www.valuesccg.com/knowledge/china/marketing/010/>