

**ネットワークゲームの著作権侵害
～ゲームの「皮換え」行為が著作権侵害に該当するか否か～
中国著作権判例紹介(1)**

2021年1月8日

執筆者 所長弁理士 河野 英仁

成都天象インタラクティブ科技有限公司、北京爱奇艺科技有限公司
上訴人(原審被告)

蘇州蜗牛数字科技株式有限公司
被上訴人(原審原告)

1. 概要

ネットワークゲームも中国著作権法上の作品の一種として保護を受けることができる。

しかしながら、ゲーム中のゲーム規則、操作インターフェース等の基本的構成はそのままに、単にキャラクターのイメージ、音楽等の表面的要素だけを変更する所謂「皮換え」盗作行為が問題となっている。

本事件では先行ゲームに対し皮換え盗作を行った後発ゲームの著作権侵害が成立するか否かが争点となった。江蘇省高級人民法院は著作権侵害を認め、ゲームの提供行為の差し止め及び3000万元(約4億8千万円)の損害賠償を認めた一審判決¹を維持した²。

2. 背景

(1)訴訟の経緯

蜗牛公司(原告)は、スマートフォン上でプレー可能な《太極熊貓》と称するネットワークゲームをユーザに提供している。一方、天象公司及び爱奇艺公司(被告)は、人気ドラマ「花千骨」をモチーフとしたオンラインゲーム《花千骨》をユーザに提供している。

原告は、被告のオンラインゲーム《花千骨》はキャラクター及び音楽等は相違するものの、ゲーム中のゲーム規則、操作インターフェース等は原告の《太極熊貓》と実質的に同一であり、著作権侵害に該当するとして被告を江蘇省蘇州市中級人民法院に提訴した。

¹ 江蘇省蘇州市中級人民法院 (2015)蘇中知民初字第00201号

² 江蘇省高級人民法院 2019年12月31日判決 (2018)蘇民終1054号

中級人民法院は被告の「皮換え」盗作行為は著作権侵害に該当するとして、オンラインゲームの提供行為の差し止め及び3000万元の損害賠償を命じる判決をなした。被告は判決を不服として江蘇省高級人民法院に提訴した。

3.高級人民法院での争点

争点:「皮換え」盗作が著作権侵害といえるか否か

4.高級人民法院の判断

判断:

(1)《太極熊貓》ゲームが著作権法による保護を受けることができる作品であるか否か
高級人民法院は、最初に《太極熊貓》ゲームが著作権法上の作品に該当するか否か検討した。

《著作権法实施条例》第2条は以下のとおり規定している。

著作権法实施条例 第2条

著作権法にいう作品とは、文学、芸術及び科学領域内で獨創性を有し、かつ、ある種の有形の形式をもって複製可能な知力成果をいう。

ARPG（アクションロールプレイングゲーム）類のネットワークゲームの設計は、物語のプロット、ゲーム方法の規則、装備パラメータ、画面美術技術、音響設定、インターフェース配置等、多方面の獨創性ある要素及び内容を含み、ゲーム設計チームの大量の知力成果を包括し、ゲーム運行時のゲーム方法規則とその他各種要素との組み合わせによる表現、絶え間なく変化する具体的場面の表現及び範疇を予め設定し、かつゲーム全体の運用環境が、有形の複製を実現している。

従って、《太極熊貓》ゲームは、著作権法に規定する文学、芸術及び科学領域内で獨創性を有する知力成果に属し、著作権法による保護を受けることができる。

また、ネットワークゲームは文字、音楽、図、映像及び特定ゲーム方法規則等の多要素の集合体であり、コンピュータソフトウェアプログラムを通じてゲーム方法規則の実現及び執行をサポートし、ゲーム方法規則もまた不変の獨立存在とはならず、多数の条件項目の設定により、異なる規則、異なる要件間の複雑多様な同類または類をまたぐ要

素の組み合わせを通じて、組み合わせ要素の具体的表現を区別し継続して感知することができるものである。さらに、ゲームの操作に依拠してゲーム画面、音楽、映像等の素材が形成する独創的で、変化があり、連続して運行するゲーム画面を取得することができるものでもある。

ゲーム全体の運行画面は、ゲーム方法規則及びそれが有するゲーム素材の結合により形成される有機的で、連続する、動態作品表現である。確かに、ネットワークゲームに対する権利保護は、その要素の異なる文字作品、美術作品、音楽作品またはコンピュータソフトウェア作品等の角度からそれぞれ行うが、これらの細かな権利の保護は単に、ネットワークゲーム中のある一つの要素の類別を保護するだけであり、完全性の特徴を有するネットワークゲームに対する十分な保護と実質的な保護を実現するには足りない。

これでは、侵害者が容易に全体ゲーム中のある一つの要素を回避、変換する方式で権利侵害責任を回避できてしまう。このような状況下、一審法院は、ゲームのゲーム方法規則及び全てのゲーム素材のゲーム運行全体画面をもって対比の基礎とし、ネットワークゲームに対する全体保護の実現を達成しており、現行法律体系のフレーム内で合理的な判断を行っており、相応する事実基礎及び法律依拠を有する。

次に著作権法実施条例第4条（十一）は以下のとおり規定している。

著作権法実施条例第4条（十一）

（十一）映画著作物及び映画撮影に類似した方法により創作された著作物とは、一定の媒体上に撮像製作したもので、音声を伴い又は音声を伴わない一連の画面で構成され、且つ、適当な装置を利用して上映又はその他の方式により伝達される著作物をいう。

本案において、《太極熊貓》ゲームの異なる役柄、役柄間のインタラクティブ、ゲーム全体の物語プロット等の内容設計は、映画創作過程中的脚本創作に類似する。ゲームの操作に応じて形成される全体の運行画面は、映画での脚本のフレーム下で行われる撮影とイメージング過程に類似し、かつゲームの操作後に表示される表現もまたゲーム開発者の設定範囲の境界内にある。

同時に、該ゲーム全体画面は、一連の音楽を伴う、あるいは無音のゲーム画面を含み、パソコン等のデジタル放送設備を通じて伝播することができる。それゆえ、現在の我が国の著作権法における作品形式に対し、列挙する方式を採用している状況下、《太極熊貓》ゲームの全体運行画面を撮影映画の方法に類似する創作作品として認定したことは、

必ずしも不当ではない。

まとめると、《太極熊貓》ゲームの全体運行画面は、撮影映画の方法に類似する創作的作品として認定でき、著作権による保護を受けることができる。

(2) 《花千骨》ゲームが、《太極熊貓》ゲームに対する「皮換え」盗作を実施したと認定できるか否か

「皮換え」盗作は、一般に後発ゲームが、先行ゲームに対し、異なるキャラクターイメージ、音楽等の要素を使用し、ゲーム方法の規則、数値計画、技能体系、操作インターフェース等の方面において、完全に先ゲームと同一あるいは実質的に同一であることをいう。

ゲーム方法の規則、数値計画、技能体系、操作インターフェースは、ゲームの核心内容である。同時に、先ゲームに対する“皮換え”盗作を通じて、ゲームの開発コスト投入を大幅に減少し、ゲームの開発期間を短縮することができる。本案において、原告が提出した大量の証拠は既に、《花千骨》ゲームが《太極熊貓》ゲームに対する「皮換え」盗作を実施したことを証明することができる。

《花千骨》ゲームと《太極熊貓》ゲームは戦闘の副本、役柄技能、装備及び武神システム等の ARPG ゲームの核心ゲーム方法及びその対応する表現内容上、数多くの点で実質的に類似し、その上 47 の装備の 24 の属性数値上、同一または同一比例で微調整した対応関係を示している。

同時に、ある設計の欠陥上、《花千骨》ゲームと《太極熊貓》ゲームとはまた完全に一致し、さらに一歩進んで“皮換え”盗作行為を実施したことを証明できる。例えば、《太極熊貓》“鍊星”インターフェース上、主体部分の八卦図の 8 つのサークル中、実際には下面の 2 つのサークルを使用しているだけであり、真にクリックできるのは最下方の一つだけであり、全体画面の大部分が浪費されており、これは原告のインターフェース設計上の失敗によるものであるが、《花千骨》ゲーム中でもまた該設計を複製している。

(3) 《花千骨》ゲームが、《太極熊貓》ゲーム中のゲーム方法規則の特定表現内容を実質的に利用し、著作権侵害を構成するか否か

次いで高級人民法院は、「皮換え」盗作というこの行為に対し、著作権侵害行為として認定できるか否かについて検討した。

最初に、被告は上訴において、原告が主張するゲームのゲーム方法規則は“思想”の範疇に属し、著作権法保護の客体に属しないと主張している。

これに対し高級人民法院は以下のとおり判断した。上述のとおり、《太極熊貓》においては、独創性のあるゲームを展開する具体的なゲーム方法規則のインターフェース文字、布局、交互構成ゲームのゲーム方法規則の特定表現方式を有しており、著作権法による保護客体として認定することができる。

具体的なインターフェース図形及びインターフェース文字等の内容は、具体的な“表現形式”と認定でき、その上で進行する層の抽象と概括は、ある特定の具体的なゲーム方法規則の具体的な設定を演繹することができ、この層レベルの内容は“表現内容”として認定でき、同様に著作権法の保護客体として認定できる。当然、この上のさらに一歩進んで抽象と概括からさらに上のレベルのゲーム方法及び規則は、“思想”の範疇に属すると認定すべきである。本件中一審法院は保護を必要とする《太極熊貓》ゲーム中のゲーム方法規則の特定表現方式は依然として“表現内容”の層レベルに属し、それゆえ“思想”の範疇に必ずしも属さず、著作権法による保護を受けることができると認定している。

また、被告はさらに上訴で以下のように主張している。《花千骨》ゲームと《太極熊貓》ゲームとは、物語背景、美術設計、音楽設定、サウンドトラック等の方面は共に完全に異なり、それゆえ、たとえゲームにおいてゲーム方法規則に部分的に類似が存在するとしても、両者の構成が全体的に類似するとは認定すべきではなく、《花千骨》ゲームが《太極熊貓》ゲームの著作権を侵害していると認定すべきではない。

当該主張に対し、高級人民法院は以下のとおり判断した。あるネットワークゲームの設計、そのゲーム構造、ゲーム方法規則、数値計画、技能体系、インターフェース布局及び交互等の設計は、全ゲーム設計中の核心内容に属し、ゲームの骨格に相当し、ゲーム役柄イメージ、音楽設定、サウンドトラック等の内容はイメージ設計に属し、ゲームの皮膚と衣服に相当する。

それゆえ業界内では、単にキャラクターイメージ、音楽等の要素だけを変え、ゲーム方法規則、数値計画、技能体系、操作インターフェース等方面において実質的に類似する行為を「皮換え」盗作と呼んでいる。《花千骨》ゲームは戦闘副本、役柄技能、装備及び武神システム等の ARPG ゲームの核心ゲーム方法上、《太極熊貓》ゲームにおいて数多くの点で実質的に類似し、その上部分的には非常にそっくりな部分が存在し、優に

偶然創作されたという可能性を超えている。それゆえ《花千骨》ゲームは《太極熊貓》ゲームの具体ゲーム方法規則により設計された特定表現に対し、全体的に模倣と複製を行っており、著作権侵害を構成する。

著作権法第 10 条第（十四）及び第 12 条は以下のとおり規定している。

著作権法第 10 条（十四）

十四、翻案権、即ち著作物を改変し、獨創性を有する新たな著作物を作り出す権利

著作権法第 12 条

既存の著作物を翻案、翻訳、注釈、整理することにより生じた著作物の著作権は、その翻案、翻訳、注釈、整理をした者が享有する。但し、著作権を行使するにあたっては、原著作物の著作権を侵害してはならない。

本案において、《花千骨》ゲームはキャラクターイメージ、音楽、物語プロット等方面において《太極熊貓》ゲームと相違するが、特定の核心となるゲーム方法上において、《太極熊貓》ゲームに対して盗作を行ったという権利侵害認定を必ずしも変えることはできない。一審法院がゲームのキャラクターイメージ、音楽、物語プロットを改変する行為を《太極熊貓》ゲームの翻案権を侵害すると認定したことは、相応の事実及び法律依拠を有する。

まとめると、《花千骨》ゲームは、《太極熊貓》ゲームに対し、「皮換え」盗作行為を実施しており、著作権侵害を構成する。

5. 結論

高級人民法院は、著作権侵害を認めた一審判決を維持した。

6. コメント

中国ではゲームの方法規則、インターフェース配置等の基本的構成が実質的に同一ではあるが、キャラクター、音楽、ストーリー等だけを変えた「皮換え」盗作が問題となっている。中国著作権法では「思想」については保護されないが、当該基本的構成は、皮の部分である具体的な「表現形式」と「思想」との間にある「表現内容」であり、著作権法により保護されると判示された。

下記動画³は《太極熊貓》（上側）と《花千骨》（下側）とを同時にプレーして比較したものである。



戦闘時における放射状の攻撃ボタンの配置を示している。両者の基本的インターフェース構成は共通している。

³ Bilibili HP より 2020 年 12 月 22 日 <https://www.bilibili.com/video/av2795125/>



装着する武器・防具を設定する際の入力インターフェース及びキャラクター表示を示している。キャラクター自体は相違するが武器・防具の設定インターフェース、及び、キャラクターのアドバイス構成が非常に類似していることが理解できる。

判決日 2019年12月31日

以上