

中国著作権法に基づく ゲーム著作物の保護に関する考察

富 永 隆 介*
袁 真 富**
周 多***

抄 録 近年、経済産業省を中心に国策としてクール・ジャパン戦略が推進されており、日本のアニメーション・マンガ・ゲームなどのコンテンツ産業が注目されている。とりわけ、その中でも日本が世界に発信するゲーム・コンテンツは、強力なソフトパワーを有し国際社会において圧倒的な競争優位性を維持している。日本国内のゲーム市場の規模は巨大であるが、中国のゲーム市場は近年急速な発展を遂げており、近い将来中国のゲーム市場が日本のゲーム市場の規模を超えることも予測されている。大多数のゲームのプレイヤーにとって、ゲームは既になくってはならない重要な存在になっており、中国においてゲームの著作権侵害をめぐる紛争は増加傾向にある。ゲーム作品の複雑さも日増しに増大しており、中国の裁判所の審理において多くの難題が発生している。そこで、本稿では、中国における著作権法に基づくゲームの保護の現状及び実務上の主要な論点について紹介する。

目 次

1. はじめに
2. 中国における著作権法に基づくゲーム作品の保護に関する論点
 2. 1 ゲーム作品の分類
 2. 2 プレイヤーの行為の著作権法における意義
 2. 3 ゲーム画面の公開伝播行為の著作権法における法的性質
 2. 4 ゲーム画面のライブ中継はフェアユース(合理的使用)に該当するか
 2. 5 ゲームの中のどのような内容(要素)が著作権法による保護を受けることができるか
 2. 6 ゲームの著作権案件の中で、「接触+実質的に相似」規則を適用して著作権侵害を認定すべきか
 2. 7 著作権者が侵害行為の立証証拠を収集することが困難である場合、どのように著作権侵害を構成すると主張すべきか
 2. 8 オンラインゲームを公開するプラットフォームの著作権侵害責任をどのように認定すべきか

2. 9 退職した従業員が転職(独立)して、作成した新ゲームのソースコードは著作権侵害となりうるか
3. おわりに

1. はじめに

近年、経済産業省を中心に国策としてクール・ジャパン戦略が推進されており、その一環として、日本のアニメーション・マンガ・ゲームなどのコンテンツ産業の海外におけるプレゼンスの向上が期待されている。コンテンツ産業が日本経済に占める重要性は日々向上しており、世界中で日本のコンテンツ産業に注目が集まって

* 隆櫻知財コンサルティンググループ 代表
Ryusuke TOMINAGA

** 上海大学知識産権学部 副学部長,
中国知識産権法学研究会理事 Zhenfu YUAN

*** アリババ(阿里巴巴)グループ 中国弁護士,
前北京知的財産裁判所裁判官 Duo ZHOU

いる。とりわけ、コンテンツ産業の中で日本企業が世界に発信するゲーム・コンテンツは、強力なソフトパワーを有し国際社会において圧倒的な競争優位性を維持しており、1個のゲームがヒットすることにより、企業の株価が短期間で高騰することも珍しくない。ゲームをプレイする態様は、従来のゲーム専用機でプレイする態様から、スマートフォンなどの多機能端末でプレイする態様に移行しており、オンラインゲームが現在のゲーム業界の主戦場になっている。オンラインゲームは主に知的財産権の中の著作権により保護されることが多いため、オンラインゲームに関する著作権法による保護の状況を把握することは今後ますます重要になると考えられる。

しかしながら、日本国内のゲーム市場は成熟しつつあるのに対して、中国のオンラインゲーム市場は近年急速な発展を遂げており、オンラインゲーム市場の規模はますます拡大している。例えば、オンラインメディア産業の市場調査を手掛ける調査会社IResearch（艾瑞諮詢）¹⁾によれば、2014年、オンラインゲームの一種であるモバイルゲーム市場はゲーム市場全体の24.9%を占め、オンラインゲームの一種であるウェブサイト上でプレイするゲームの市場はゲーム市場全体の19%を占めた。同社は、今後2年間で中国のオンラインゲーム市場の規模は、日本のオンラインゲーム市場の規模を超えて、世界最大のオンラインゲーム市場になる可能性が高いと予測している。大多数のインターネット利用者にとって、日常生活の中でオンラインゲームはなくてはならない重要な存在になっており、オンラインゲームの著作権侵害をめぐるトラブルも増加傾向にある。オンラインゲームの複雑さも増し、この種の案件は審理において多くの難題が発生している。

そこで、本稿では、中国のオンラインゲーム市場における中国著作権法に基づくオンライン

ゲームの保護の現状及び主要な論点について紹介する。なお、オンラインゲームは、商業的価値が高く、オンラインゲームに採用される技術は日々進化しているため、司法の場におけるオンラインゲームに関する紛争は尽きることがなく、多種多様な紛争に関する判決が継続的に下されているため、いくつかの論点に関して現状では定説がなく、このような論点に関しては複数の学説を紹介した。

2. 中国における著作権法に基づくゲーム作品の保護に関する論点

2.1 ゲーム作品の分類

(1) ゲーム作品が直接的に固定される内容

まず、ゲーム作品の分類及び著作権法がゲームを保護する法的意義について検討する。ゲーム作品が直接的に固定される内容は、ゲームの制御プログラム及びゲームのライブラリーで構成される。これが典型的なコンピュータ・ゲーム作品の構成である。なお、中国のコンピュータソフトウェア保護条例では、コンピュータプログラムとは、「ある結果を得るためにコンピュータなどの情報処理能力を持つ装置で実行するコード化された指令の組み合わせ、コード化された指令の組み合わせに自動的に変換できる符号化された指令の組み合わせ、又は符号化された語句の組み合わせ」であると定義されている。

ゲームの制御プログラムは、固定された内容であり、直接的にゲームのコードとして体现される。つまり、ゲームの制御プログラムは、中国著作権法第3条に例示されるコンピュータソフトウェアの著作物に該当する。この点について、実務上争いはない。一方、ゲームのライブラリーは、ゲームに登場する各素材のリソース・プール・コードを指す。各種の登場人物の名称、写真、文字などの情報は当該ゲームのライブラリーから引用される。ゲームのライブラ

リーは、編集著作物に該当すると解される。なお、中国著作権法第14条において、編集著作物は、「いくつかの著作物、著作物の一部、又は構成されていない作品のデータ又はその他の資料を編集し、その内容を選択又は改編して独創性を体現している著作物」であると定義されている。

(2) ゲームのプレイ中における一時的に出現する内容

ゲームの一部の内容は、直接的には固定されていないが、一種の間接的な方式により「固定」されることも可能である。つまり、プレイヤーがゲームをプレイする過程において、ディスプレイ上に一時的に出現する内容（一時的に「固定」される内容）である。実際には、当該内容はゲームの開発者によりあらかじめ固定された内容に対応している可能性もある。例えば、ゲーム中に一時的に出現する内容と予め設定された内容とが基本的に一致する場合である。

これに対して、インタラクティブ性の高いゲームで出現する内容は、予め設定された内容と比較して非常に大きな差異が存在する場合がある。例えば、非常に複雑なリアルタイム・ストラテジーゲームなどにおいて、ゲームのプレイ中に多くの戦闘画面が出現することがある。例えば、ゲームプログラムの実行中において、又はプレイヤー自身の介入によって、インタラクティブでクリエイティブな画面（創作性のある画面）が出現し、映画のシーンに匹敵することすらありうる。このように、ゲームのプレイ過程において表現される内容には大きな差異があり、著作権法の保護対象として区別すべきであるが、実務上その境界は必ずしも明確ではないことが多い。

上述のように、ゲームの著作権法上の性質について、直接的に固定されたゲームのプログラムは、コンピュータプログラムの著作物に該当すると考えられており、この点について学説上

大きな論争はない。ゲームのライブラリーについて、現行の著作権法で例示列举された作品の分類に基づいて分類すれば、編集著作物²⁾に分類されると解される。

さらに、ゲームのプレイ過程に一時的に出現する内容に関して、当該一時的に出現するゲーム画面は確かに固定されていないが、プレイヤーが反復プレイしても、当該画面の大部分が同一の態様で出現する場合、「有形的に複製可能」であるため、著作権法における作品の保護の基本要件を具備すると解し、当該一時的に出現するゲーム画面は著作権法の保護を受けられると解する学説が有力である。

なお、当該一時的に出現するゲーム画面は「固定」できないものである以上、著作権法の保護を受けられないと解する説もあるが、下述のように、中国著作権法では「固定」を保護要件として要求していないため、当該説について批判がある。

米国著作権法では、「著作権による保護は、本編に従い、現在知られているかまたは将来開発される有形的表現媒体であって、直接にまたは機械もしくは装置を使用して著作物を覚知し、複製しまたは伝達することができるものに固定された（下線は筆者による）、著作者が作成した創作的な著作物に及ぶ。」と規定されており、米国で著作権法による保護を受けるためには、固定要件を具備する必要があるが、中国著作権法では、固定要件を著作権法による保護を受けるための要件にしていない。中国著作権法実施条例では、著作権法において著作物とは、「文学、芸術及び科学の分野における独創性を有し、且つ、ある種の有形的な形式で複製できる知的活動の成果」をいうと規定されている。

反対説として、当該一時的に出現する画面は、プレイヤーの独創性による貢献がないため、著作権法の保護を受けられないとする学説もある。

また、ゲームの画面について著作権法上、新

たなカテゴリーの作品として分類を新設すべきであると主張する学説もあるが、ゲーム画面は視聴作品又は映画の方法によって撮影・制作された作品に該当しうるので、既存の著作権法の枠組みにおいて、単独の分類を新設する必要性がなく、事案の状況に基づきゲーム作品に関する紛争を解決すれば足りると解される³⁾。

2. 2 プレイヤーの行為の著作権法における意義

次に、プレイヤーのゲームのプレイ過程における行為が著作権法における保護の要件を具備するか否かについて検討する。この問題について実務上大きな論争となっている。ゲームプレイヤーはゲームのプレイ過程において競争に勝利することを目的としており、プレイヤーが著作物の創作に全く貢献していないと考える説⁴⁾もあるが、この妥当性について検討する。

(1) 競技类游戏と非競技类游戏の区分

以下、ゲームを競技类游戏と非競技类游戏に分けて検討する。競技类游戏の過程において、プレイヤーは作品を創作するためではなく、最速の方法で敵を打ち負かすために行動すること、又は仲間と連携して相手を倒すことを目的としている。この場合、確かにプレイヤーのプレイ内容は画面において表現されるが、この画面は著作権法上の表現に該当しないと解される。これに対して、非競技类游戏のゲーム過程においては、一般的に個人の創作性を発揮できる部分が存在すると解される。

例えば、ゲームの中で、どのように家を建築するか、どのように城壁を構築するか、どのように内装するかなどの事項に関して、プレイヤーの個性的な選択と独創的な表現に依存する部分が大きい。このため、プレイヤーは思想の表現者であり、単純な技能的な参加者ではなく、最終的なゲーム画面において独創的な貢献をし

ており、著作権法上の著作者になり得ると解される。このため、ゲームの種類の違いが非常に重要となる。

(2) ゲーム過程との相関性

プレイヤーが創作的な表現を目的としてゲームをプレイしているか否かを判断するにあたり、ゲーム過程に注目しなければならない。プレイヤーが実用性或いは効率性のために、ゲームをプレイする場合、このような画面は著作権法において創作性のある表現であると判断すべきではない。

競技类游戏において、ゲーム競技の画面自体を観察するのみでは、この画面に現れている対戦過程は両者が事前に設定したドラマチックな効果のある脚本に基づいて観衆に演じている結果であるか、それとも単に両者が各自に真剣に対戦した結果であるかを判断することは困難である。前者の場合、プレイヤーがゲームの画面を創作性のある表現にしたと評価できるし、後者の場合、プレイヤーは創作性のある表現効果を追求したものではないと評価できる。このように、ゲームの過程を区別することが、ゲームの画面に創作性が有るか否かを判断するための前提になる。

(3) プレイヤーの創作行為の性質

プレイヤーの創作行為は一般的に2種類に分かれる。第一は、ゲーム画面の創作行為である。当該行為を行った者は著作権法上の実演家としての著作権隣接権を享受すると解される。第二は、ゲーム画面の録画行為である。これは、プレイヤーが、ゲームのプレイ過程を記録するために、一時的に出現する画面を録画する行為であり、プレイヤーの創作性のある貢献が認められる可能性があるとして解される。

プレイヤーは「録画制作品」の記録制作者として自己の記録制作したゲームの記録制作画面

に対して一定のコントロールする権利を享受できる可能性がある。すなわち記録制作画面に対して他人の複製、貸出、通信ネットワークによるゲーム画面の伝播する行為を禁止する著作権などを享受できる可能性がある。しかしながら、当該録画行為は、ゲームプログラム自体が提供する録画機能を利用した場合又は第三者が提供するプログラムのゲーム画面を自動的に記録する機能を利用した場合、ゲーム画面を自動的に記録したに過ぎず、プレイヤー個人の独創性のある貢献がないと解される。

また、ゲームのプレイヤーとゲームの開発者は、共同著作権であると考えすることは妥当ではないと解される。中国著作権法において、共同著作について「二人以上の者が共同で創作した著作物の著作権は、共同著作者によって共有される。」と規定されており、共同著作者の間に、共同で創作する意思及び共同で創作した事実が必要であり、プレイヤーと開発者の間には、少なくとも共同でゲームを創作する意思がないと解されるからである。

2. 3 ゲーム画面の公開伝播行為の著作権法における法的性質

次に、ゲーム画面の公開伝播行為の性質について紹介する。現状における主要な公開伝播形式は、各種のゲームの開発者又はゲームのプラットフォームの運営者がゲームのプレイ内容を組織的に公開する伝播形式である。これは、プレイヤーがゲームのプレイ内容を対外的に公開する行為であり、プレイヤーは公衆に対してゲームのプレイ内容を公開しているので、当該行為は著作権法上の公開実演⁵⁾に該当すると解される。なお、合理的使用に該当するか否かは別問題である。

また、オンライン・プラットフォームによりインタラクティブ方式を通じてゲーム画面を伝播することは、ゲーム作品或いは画面の情報ネット

ワーク伝播権の保護範囲に入る可能性がある」と解される。目下非常に人気の高いゲーム画面のオンラインリアル中継行為は、巨大な商業的価値があり、対外的にリアルタイムでライブ配信する場合、著作権者の「その他の著作権」を侵害する行為に認定される可能性が高いと解される。

前述したように、ゲームプレイヤーには創作性のある貢献がないと考える学説もあるが、中継されるゲーム画面とオリジナルのゲーム画面には非常に大きな差異がある場合、オンライン・プラットフォームを利用したゲーム画面のライブ中継行為は、プレイヤーの創作性のある自己表現の手段として認定すべきであると解される。当該行為が、ゲームメーカーの利益に対して損害を与えるか否かに関して、個別の案件ごとにおいて、下記の合理的使用に該当するか否かに基づき判断すべきであると解される。

2. 4 ゲーム画面のライブ中継はフェアユース（合理的使用）に該当するか

次に、ゲームのライブ中継行為が中国著作権法上の合理的使用に該当するか否かを検討する。このフェアユースの分析過程において、中国では米国のフェアユースを分析する際の四要素を参考にすることが一般的である。以下に、当該四要素を列挙する。

(a) 利用の目的と性格（利用が営利性を有すると認められたならば、フェアユースの成立を否定的に、非営利であれば肯定的に見積もり、他の要素の判断を行う。）

(b) 著作権のある著作物の性質（著作物の内容が事実を伝えたり、単にある機能を果すだけの著作物であれば、その著作物の使用にフェアユースが認められる公算は高くなる。反対に著作物の内容が芸術性を多分に帯びたものであれば、フェアユース成立の蓋然性は低くなる。）

(c) 著作物全体との関係における利用された部

分の量及び重要性（著作物の使用量が少なく、また、使用箇所が著作物の核心的部分に触れていない場合、フェアユースが認められやすくなる。）
(d) 著作物の潜在的利用又は価値に対する利用の及ぼす影響（複製物の使用が市場（潜在的な市場を含む）に悪影響を与える場合、フェアユースの成立を不利にする。）

(a) 利用の目的と性格

作品の使用目的から考えれば、絶対多数のプレイヤーは単純に自己の娯楽を目的としており、明確な商業目的はない。しかしながら、プロのゲームプレイヤーは、数万人或いは数十万人のファンがあり、投資者から巨額の報酬を与えられることがある。このため、プロのゲームプレイヤーの大部分は、ゲームをプレイする目的を本来の自己の娯楽目的から商業目的に転換させている。

(b) 著作権のある著作物の性質

ゲームのライブ中継画面が合理的使用に該当する否かの問題において、著作権で保護される作品の性質の認定に関しては、ゲームの中における争点のある部分が著作権保護の核心的な範囲に入るか否か、かつゲームの種類により区別しなければならないと解される。ゲームの音楽、写真、登場人物のイメージなどのゲームのライブ中継画面の中の内容は、著作権保護の最も核心的な内容である。

(c) 著作物全体との関係における利用された部分の量及び重要性

例えば、ゲーム作品画面のライブ中継において、格闘家又は戦車の対戦などのゲームにおいて、實際上通常の映画の画面と変わらないことが多く、この場合表現された内容は開発者がゲームで予め設定された内容と大きな差異が存在する。

(d) 著作物の潜在的利用又は価値に対する利用の及ぼす影響

ゲームのライブ中継プラットフォームにおいて、プレイヤーは多くの報酬を受ける可能性がある。これにより、多くの人はゲームのライブ中継を見た後、自らはプレイしなくなる可能性があると考えられる。この場合、ゲームの開発者の利益にマイナスに影響を及ぼす可能性があると考えられる。反対に、ゲームのライブ中継を見た後、当該ゲームにより一層関心を抱き、自らプレイすることを希望することも生じうると考えられる。この場合、ゲームの開発者の利益にプラスに影響する可能性があると考えられる。

時代の変化により、ゲームのライブ中継も開発者が予め予期した市場とみなされる可能性がある。つまり、ゲームのライブ中継画面はゲームの開発者の予期した市場であり、当該ライブ中継行為は開発者の潜在的利益を害すると判断される可能性がある。個別の案件において、上述の四要素を総合的に考慮して、個別具体的にライブ中継行為が合理的使用に該当するか否かを判断する必要があると考えられる。

2. 5 ゲームの中のどのような内容（要素）が著作権法による保護を受けることができるか

実務において、ゲームの著作権紛争の中で、最もよくあるケースは、後で開発されたゲームが先に開発されたゲームの著作権を侵害することである。先にゲームを開発した著作権者が自己の著作権による保護を望む場合、まずどのような内容（要素）について保護を求めることが可能であるかを認識することが必要である。つまり、ゲームの中のどのような内容（要素）が著作権法による保護を受けることができ、どのような内容（要素）が著作権法による保護を受けることができないかを区別する必要がある。

ゲームは本質的には、ソフトウェアプログラムであり、後に開発されたゲームが先に開発されたゲームのソフトウェアプログラムを解読し複製した場合、先に開発されたゲームのソフトウェア著作権を侵害する可能性が高い。しかしながら、司法実務において、ゲームの著作権者がコンピュータソフトウェア著作権に基づいて他人に対してゲーム全体の著作権の侵害を主張することは稀である。その理由として、国外から輸入されたゲームについて、一般的に国内代理業者はゲームのソースプログラムを取得することはできないからである。また、ゲームの著作権者はゲームのソースコードを商業秘密として取り扱い、他人にソースコードを提供することは非常に少ないからである。

これらのストーリー性のあるゲームは、文学、音楽、美術などの多種の作品の集合体であるともいえる。実務では、原告はゲームの中の登場人物のイメージ、道具・装備、シーン、対話などの単独の要素について著作権を享有すると主張するのみならず、ゲーム画面を美術作品として、又はこれらの単独の要素の視聴・動画の特殊効果を映画作品として、著作権を主張する場合もあり、さらにゲームのルール自体も著作権の保護を受けるべきであると主張する場合もある。

現行の著作権法において、ゲーム全体を一種の作品と認定していないため、ゲーム全体としてコンピュータソフトウェアの著作物として著作権を主張できることを除けば、ゲーム全体が何らかの著作権を享有することを主張することはできない。このため、ゲームを異なるタイプの要素に分解し、著作権法で規定されている種類の作品として個別に著作権を主張することが有効であると考えられる。

著作権者が著作権の保護を主張する要素は、著作権法による保護を受けることができるか否かについて案件の審理の中でも議論が多い点である。必要な機能の実現のために設置された非

常に簡単なゲーム・インターフェース、ゲームのルール、アルゴリズムなどの内容はしばしば思想の範疇⁶⁾に属するが、思想の表現ではないため、著作権法の保護対象に該当しないと解される。また、多くの要素を組み合わせたシーンについて、異なる種類の作品の著作権を同時に主張することもできる。例えば、特定の登場人物を含む特定のシーンについて、著作権者は特定の登場人物についての美術作品としての著作権及び特定のシーンについての美術作品としての著作権を同時に主張することができる。

現状では、ゲームにおける視覚効果・聴覚効果はゲームの断片的な内容であるため、映画作品として保護を受けることができない場合もあると解される。映画作品のようにストーリー全体の内容を体現することができないからである。しかしながら、ゲームが日々複雑な発展を遂げる状況において、将来的にはゲームは映画作品として保護を受けることができる可能性もあると考えられる。

2. 6 ゲームの著作権案件の中で、「接触+実質的に相似」規則を適用して著作権侵害を認定すべきか

ゲームの著作権の侵害態様は、正規版のゲームを解読する態様から、他人のゲームの要素を盗用する態様に移りつつあり、将来的には他人の小説、映画・ドラマ、アニメなどの作品をゲームに無断で改編する態様に変化することが考えられる。著作権の侵害態様がどのように変化しようと、著作権を侵害するか否かを認定する場合、「接触+実質的に相似」の原則に基づいて判断されるべきであると解される。

他人のゲーム作品を無断で別のゲームに改編した案件においても、著作権侵害の認定に関して、無断で改編により制作されたゲームの中の要素と著作権者の作品の中の関連する内容について逐次に対比を行う必要がある。このため、

どのように実質的な相似に該当すると判断し著作権侵害であると認定するかは、著作権侵害行為の複雑性の程度に応じて、その難易度も変化する。台本の著作物の案件^{7)~9)}の審理に類似し、対比過程において、歴史上の登場人物、事件、地名などの著作権による保護を受けることができない内容又は先の他人の作品の中にある内容を除外する必要があると同時に、同一又は近似の内容がゲーム全体に占める割合などを考慮する必要がある。

2. 7 著作権者が侵害行為の立証証拠を収集することが困難である場合、どのように著作権侵害を構成すると主張すべきか

著作権者が被告のゲームの全ステージをクリアできないなどのために、侵害行為の立証証拠を収集することが困難である場合、どのようにゲーム全体が著作権侵害を構成すると主張すべきかについて検討する。このような事案は、有料のゲームにおいて多発する。実務上、著作権者が被告が設定したゲームのステージを全てクリアすることができないことが生じうる。主な原因は、第一に、ステージのクリア難度が高く、証拠収集のためにステージをクリアするのが容易ではないからである。第二に、全てのステージをクリアするためには、高額な費用を支払って装備、ツールなどを購入して、グレードアップする必要があり、費用が高すぎるからである。

「主張する者が、立証する」という立証責任の原則に基づけば、著作権者は他人のゲーム全体が著作権侵害であると主張するためには、他人のゲームと著作権者の作品全体が実質的に相似であることを証明しなければならない。以下の必要な要件を満たす場合、著作権者はゲーム全体の著作権を侵害していると主張することができる。

(a) 初歩的な証拠（立証）により、被告のゲー

ムの一部のステージの内容が著作権者の対応する作品の当該部分の著作権を侵害している可能性が大きいと認定されること

(b) 客観的にみて、著作権者は被告のゲームのステージを全てクリアして、証拠収集をすることが困難であること

(c) 被告のゲームは著作権者のゲームの「改良バージョン」、「グレードアップバージョン」又は「オリジナルバージョンと同一」などの明らかなフリーライド的なキャッチコピーを宣言広告として使用するなど、被告のゲームと著作権者の著作物であるゲームとの間に密接な関係があると証明できること。

以上の要件を満たした場合において、著作権者は被告がゲーム全体の著作権を侵害したと主張し、被告は著作権の侵害を否認するとき、公平な立証責任の分配の観点から、裁判所は立証責任を転換させることができると解される。即ち、裁判官は、被告に対して被告のゲームについて説明させる義務を負わせることが可能である。被告がゲームについて説明しない場合又は説明が十分ではない場合、裁判官は被告に対して全てのステージをクリアするために必要な情報（例えば、全てのステージをクリアしたアカウントなど）の提供を要求し、被告のゲームと著作権者のゲームとの間の全体の相似性について判断する。なお、被告が依然として全てのステージをクリアするために必要な情報の提供に協力しない場合、中国民事訴訟証拠規定第75条に基づく事実推定を行い、被告は著作権者のゲーム全体の著作権を侵害すると認定することができる。

2. 8 オンラインゲームを公開するプラットフォームの著作権侵害責任をどのように認定すべきか

多数のオンラインゲームは、オンラインゲームを公開するプラットフォームを通してゲームの

プレイヤーに提供されるため、プラットフォームのプロバイダーの重要性は日増しに顕著になっている。オンラインゲームに関する著作権紛争のうち、プラットフォームのプロバイダーも共同被告として訴訟で起訴されることも少なくない。オンラインゲームを公開するプラットフォームのプロバイダーの法的責任を認定する場合、「過失責任」原則を採用すべきであると解される。即ち、プロバイダーに過失が存在すれば、相応の著作権侵害の法的責任を負うべきであると解される。過失の有無について、下記の点を考慮する。

(a) オンラインゲームが著作権を侵害していることを知っていたか否か

例えば、著作権者がプラットフォームのプロバイダーに対して著作権侵害の警告書及び侵害を証明する初歩的な証拠を送付した場合、プラットフォームプロバイダーが即時に著作権侵害ゲームをプラットフォームから削除しなかった又は当該著作権を侵害するゲームを公開することを阻止しなかった場合、プロバイダーに過失が存在すると認定される。

(b) オンラインゲームが著作権を侵害することを知りうる状況が存在するか否か

例えば、プラットフォームのプロバイダーの当該ゲームに対して推薦、宣伝キャンペーンを実施し、当該ゲームの最もプレイヤーの注目が集まる部分が明らかに著作権を侵害する内容である場合、プラットフォームプロバイダーは履行すべき注意義務を履行しておらず、著作権侵害行為を発生させたため、プロバイダーに過失の存在が認められる。

オンラインゲームを公開するプラットフォームは往々にして大量のオンラインゲームの集合体である。ダウンロード時は有料であり後続使用も有料であるゲームがあれば、ダウンロード時は有料であり後続使用は無料であるゲームもあり、ダウンロードは無料であり後続使用時は有

料とするゲームもあり、さらにダウンロード及び後続の使用ともに無料であるゲームも存在する。プラットフォームのプロバイダーの多くは、ゲームの収益の分配により運営が成り立っている。多くのオンラインゲームの著作権の侵害態様は複雑であり、隠蔽の程度も高く、単純にオンラインゲーム中で収益を獲得したか否かのみに基づいて、著作権侵害行為の成否を認定するのは合理的ではないと解される。ゲーム中で収益を獲得したか否かは、著作権の侵害が認定された後、プラットフォームのプロバイダーが連帯して損害賠償責任を負うかを判断するときに考慮すべき点であると解される。

2. 9 退職した従業員が転職（独立）して、作成した新ゲームのソースコードは著作権侵害となりうるか

現在のオンラインゲームの著作権の典型的な侵害態様は2種類に分かれる。第1種類は、オンラインゲームからオンラインゲームに対する著作権の侵害であり、主に著作権法による保護が争点となる。著作権法による保護は2つのレベルに分けることができ、第1レベルは「内在的な技術表現」に関するものであり、つまりコンピュータソフトウェアの著作物に関する著作権に関する問題である。第2レベルは「外在的な表現形式」に関するものであり、場面・人物イメージ、キャラクターの道具や服装、登場人物のセリフ、物語のシナリオ、人物関係などに関する著作権法上の問題である。

第1レベルの「内在的な技術表現」のよくある例としては、従業員の転職をきっかけとした著作権の侵害行為が該当する。一例として、2013年、藍港在線は、九合天下のゲーム「恐竜の怒」の画面とプレイ方法とが藍港在線の「王者之劍」のそれらと極めて類似しているため、著作権を侵害するとして九合天下を起訴した。北京市第二中級人民法院が同案件を受理した。

九合天下が2013年4月に発表したオンラインゲーム「恐竜の怒」と、藍港在線が2012年末に発表したオンラインゲーム「王者之劍」のゲーム端末側のソースコード及びサーバー側のソースコードにおいて大量の部分が同一又は相似しており、九合天下はこれらの理由を合理的に説明出来なかった。

さらに、オンラインゲーム「恐竜の怒」の開発に参加した開発エンジニアはかつて藍港在線「王者之劍」プロジェクトチームの責任者であり、当該開発エンジニアは「王者之劍」のソースコードに接触していたと認定される。これらの点をふまえて、当裁判所では九合天下はオンラインゲーム「恐竜の怒」の開発にあたり、藍港在線のオンラインゲーム「王者之劍」のソースコードを複製し、当該行為は著作権の侵害を構成すると判示した。

従業員の離職による著作権に関する紛争の案件は多い。通常の場合、原告が入手できるのは被告のソフトウェアのプログラムであり、場合によってはプログラムすらも入手することができないことがあり、ましてソースコードを獲得することは不可能に近いのが実情である。このような状況において、裁判所はどのように著作権侵害行為を認定すべきであるかという問題の多くは、立証方法に関連する。

一般的に、原告は、被告がゲームの研究開発に関する技術的なバックグラウンドがあること又は管理職などであったことを証明し、かつ離職した従業員が在籍中に担当していた職務と同ゲームの研究開発と関係していたことを立証することが必要である。また、ゲームのインターフェースの対比に関しては、ゲームのインターフェースのデザインがどの程度類似しているか、又は表示される特有の情報が類似しているかを判断する必要がある。例えば、被告のゲームのソースコード中に原告のプログラマーの名前、メールアドレス、住所が出現することなど

が挙げられる。一例として、2015年、莉莉絲がuCoolで発表したゲーム「Heroes Charge」のソースコード中に、明らかに「刀塔伝奇」のソースコードを複製したと認定できる部分が発見された。

このケースでは、裁判所は、被告及び原告に対してゲーム全体のソースプログラムを準備させ、ディスクにコピーして差し替えがないよう封鎖して裁判所に提出することを要求した。裁判所は、両者と時間を取り決めて、両者はそれぞれのエンジニアを裁判所に派遣して、ディスクの保存状況を確認した後、そのディスクを開封してソースプログラムの対比を実施した。この期間、裁判所はパソコンを提供し、ソースプログラムの対比作業が当日で終了しなかったため、2日目も引き続き行い、対比作業が終了するまで継続実施した。

更に別の方法が近年、裁判所で採用されている。裁判所は被告に対して民事裁定書を発行する。裁定書では、被告に3日以内にコンピュータソフトウェアの全プログラムの提出を要求する。この方法はより正式で、厳格で、圧力のある方法である。被告は裁定した要求に基づき全プログラムを提出しなければ、民事訴訟を妨害しただけでなく、発効した裁定の執行を拒絶したとみなされ、情状が深刻である場合、発効した裁定の執行を拒絶した罪に問われる。この方法は現在、北京知的財産裁判所の最新の立証方法の一種である。

第2種類は、ソースコードに関するものであり、主としてソフトウェアの移植に関するものである。具体的には、被告のソフトウェアは原告のソフトウェアの中のある要素に似ているが、例えば原告はC言語を使用し、被告はJava言語を使用しているなど、被告が使用するコンピュータの言語と原告のソフトウェアプログラミングの言語が完全に一致しないケースである。これに関して、両者の表現には非常に大き

な差があるため、北京知的財産裁判所著作権調査研究グループ馮剛グループ長・裁判長¹⁰⁾は、不正競争を構成する可能性があるにしても、著作権を侵害する行為には属しないと解している。

3. おわりに

上記では、中国における著作権法に基づくゲームの保護の現状及び実務上の主要な論点について紹介した。ゲーム作品の制作技術の日進月歩の進化により、ゲーム作品の複雑さも増大し続けている。中国では、著作権に関する民事訴訟の件数は多く、全国各地で様々な訴訟が提訴されている。従来では存在しなかった新たな形態のゲーム作品の著作物に関する紛争が生じ、実務では新たな論点が発生し続けている。中国で生じたゲーム作品の著作物に関する紛争案件に関する中国の学者・裁判官・弁護士などの有識者の見解は、(日本は先進国であり、中国はまだ発展途上段階にあるという国情の相違は存在するが、)日本でも類似の紛争案件が生じた際に、(当然ながら、見解が相違する可能性はあるが)参考になりうると思われる。今後も、中国で生じるゲーム作品の著作物に関する紛争の新たな争点(論点)に関して、注目を続けて

いくことが重要であると考えられる。

注 記

- 1) IResearch (艾瑞諮詢),
<http://www.iresearch.com.cn/view/246301.html>, (参照日2017.7.25)
- 2) 崔国斌, 知识产权, vol2, p.4 (2016)
- 3) 前掲注2) pp.9~10 (2016)
- 4) 前掲注3)
- 5) 前掲注2) p.12 (2016)
- 6) (2011) 武知终字第6号民事判决书
- 7) (2015) 海民(知)初字第32202号民事判决书
- 8) (2013) 海民初字第27744号民事判决书
- 9) (2015) 杨民三(知)初字第55号民事判决书
- 10) 张起灵, 讲谈社,
<http://www.18touch.com/jiangtanshebeiji.html>
(参照日: 2017.10.17)

参考文献

- ・袁真富, 中国专利与商标, vol3, pp.28-29 (2002)
- ・袁真富, 知识产权法总论, p.45 (2005) 知识产权出版社
- ・曹丽萍, 中国知识产权报, p.9 (2015/6/5)
- ・董颖・邹唯宁・高华苓, 电子知识产权, vol11, p.40 (2004)
- ・冯晓青・孟雅丹, 中国版权, vol6, p.36 (2014)

(原稿受領日 2017年8月1日)