

戦いの舞台は



模擬裁判



11月3日（日）14時開延

日本大学法学部 2号館 272講堂

ゲームミュージック事件

「あの世界的音楽家が"パクリ"?!」

世界を股にかける有名ピアニストが作った曲が大手ゲーム企業から訴えられた！

しかしパクリ元と言われるゲームはまだ世間には発売されておらず.....

楽曲の権利を求める戦いはゲームを超えて裁判に！

主催：知的財産法 藤田ゼミナール 10期生

Youthbe : <https://youtube.com/channel/UC73CQP3mZNP2KOpUVBIPKq?feature=shared>


『ゲーム』から『裁判』へ

【目次】


1	目	次	・・・P2
2	あ	ら	す
	じ	・・・P3	
3	キャスト・スタッフ	紹介	・・・P4
4	会	場	の
	説	明	・・・P7
5	事	案	の
	概	要	・
	争	点	・・・P8
6	訴	状	・・・P14
7	証	拠	一
	覧	・・・P25	
8	用	語	集
	・	条	文
	・・・P37		
9	関	連	裁
	判	例	・・・P42
10	担	当	教
	員	コ	メ
	ン	ト	・・・P55
11	編	集	後
	記	・・・P56	



戦いの舞台は『ゲーム』から『裁判』へ



世界的音楽家の新曲が、大手ゲーム企業の未発売タイトルのBGMに酷似しているという不穏な噂が……



まだ公開されていないはずの音楽が、なぜ彼の
新曲に……？偶然か、それとも隠された真実か。
音楽とゲームが交差する謎、その行方は――



LIGHT
OOVE

キャスト・スタッフ紹介

原告側



原告

かんばやし きょうのすけ
神林 響之介



原告証人

ふじわら おとは
藤原 音羽

原告訴訟代理人弁護士

三國 瞳子

杉野 慧人

沼田 一創

岡安 真広



被告側



被告

うたしろ かなで
雅楽代 奏



被告証人

あかね
佐野・エイミー・朱音

被告訴訟代理人弁護士

伴 拓樹

市川 寛人

具志堅 興治

古宇田 耀海

キャスト・スタッフ紹介

裁判所

裁判長 宅森 風坐

裁判官 小山 裕之

裁判官 吉田 向陽

司会・ナレーション

関根 宏樹

PP 担当

新井 崇太



原告 神林 響之介（神谷 幸之介）

大手ゲーム会社 Wicade（株）の開発部長。2012年3月に私立長崎エレクトロン大学の情報科学部システム開発学科を卒業し、同年4月に株式会社 Wicade に入社。『大和魂（スピリッツ）～漢達の戦い～』や『モンスタークロニクル』などの様々なゲームソフトを開発。



原告証人 藤原 音羽（松村 詩月）

2017年、横浜音楽大学を卒業後、音楽制作会社エックスメモリアルに入社するも6ヶ月程で退社。現在はフリーの作曲家として活動している。株式会社 Wicade とは『モンスタークロニクル』のBGM制作に携わったことがきっかけで専属契約を結ぶ。



被告 雅楽代 奏（尾上 航晴）

4歳でピアノを始め、「世界的ピアニスト」と呼ばれるほどに……。数年海外で活動したのち、現在はレコード会社である Fuji Crystal に所属し、ソロとして演奏活動や作曲活動を行う。趣味はゲームでピアノを弾いている以外はほとんどゲームをしているとか……。

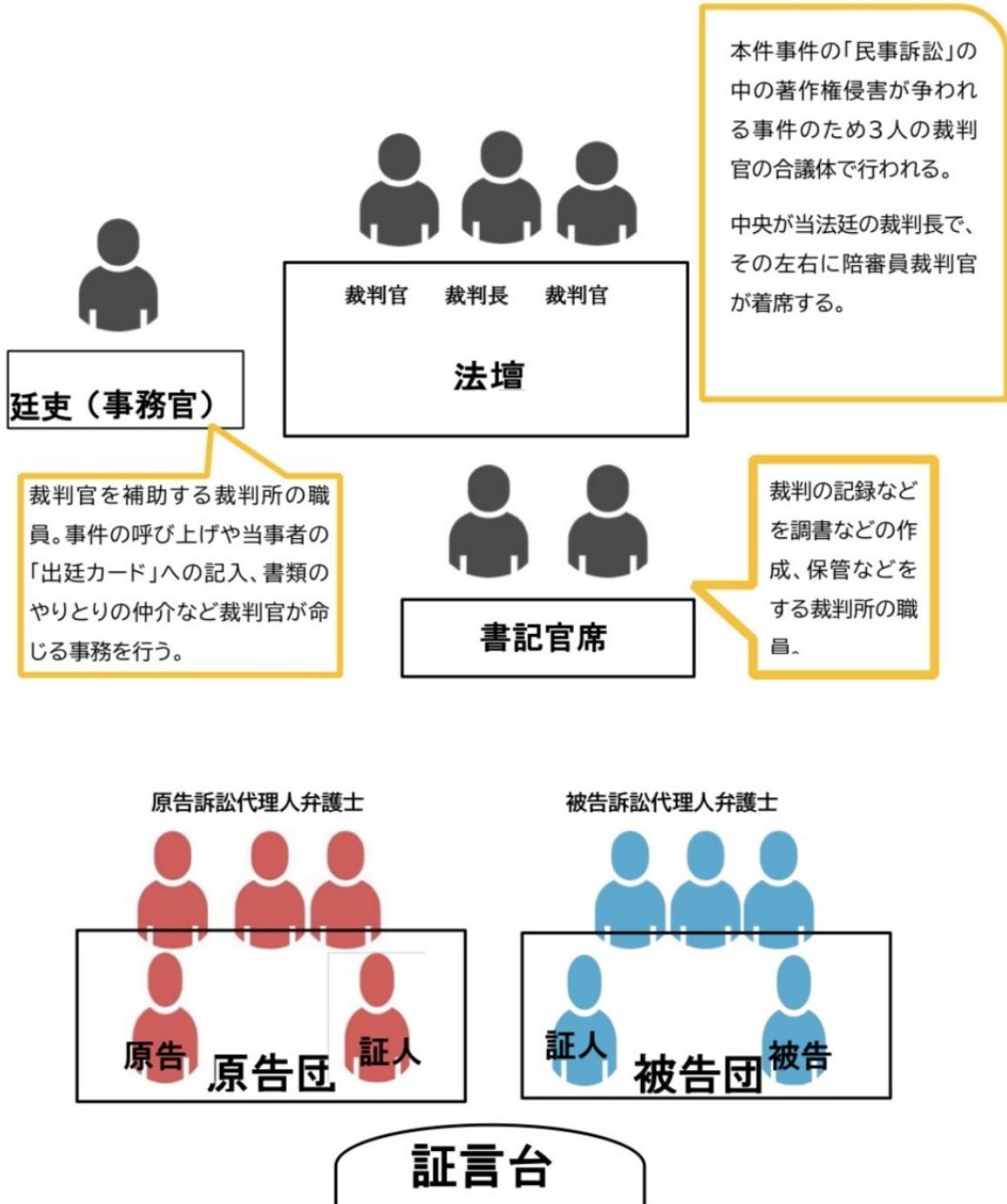


被告証人 佐野・エイミー・朱音（岩井 希）

Fuji Crystal の入社6年目の社員であり、雅楽代の若手敏腕ディレクター。彼女自身もピアノの経験があり、音楽知識が豊富。佐野は入社からクラシック・ジャズに特化したレーベルに配属され、2023年、雅楽代の担当となり、雅楽代の名がさらに広がる。

会場の説明

※当法廷は、以下のような構成になっています。



事件の概要

本件事件の争点は大きく分けて5つ存在し、これらの争点で原告被告それぞれの主張のうち、どちらの主張が裁判所によって認められるかが当法廷で判示されます。

○争点

- ①本件被告楽曲による複製権、翻案権（著作権法21条、同法27条）侵害の有無
- ②本件被告楽曲による公衆送信権、譲渡権（同法23条、同法26条の2）侵害の有無
- ③本件被告楽曲による公表権（同法18条1項）侵害の有無
- ④「引用」の抗弁
- ⑤国外で作曲された著作物の著作権法の適用範囲

争点① 本件被告楽曲による複製権、翻案権侵害の有無

原告側
ゲーム BGM 「Shadow」



原告 神林

被告側
新曲 「Twilight Groove」



被告 雅楽代

サビのメロディラインが同じだ！！
「Shadow」の盗作だ！

これは私の作った新曲だ！
パクったのそっちでしょ！

翻案権（法 27 条）

著作者は、その著作物を翻訳し、
編曲し、若しくは変形し、又は脚
色し、映画化し、その他翻案する
権利を専有する。

複製権（法 21 条）

著作者は、その著作物を複製する権利
を専有する。



原告証人 藤原

Aメロとサビのメロディ・
リズムが全部同じ！！



被告証人 佐野

この旋律は、珍しくないし、音
楽のアイデアに過ぎません！

争点② 本件被告楽曲による公衆送信権、譲渡権侵害の有無



原告 神林

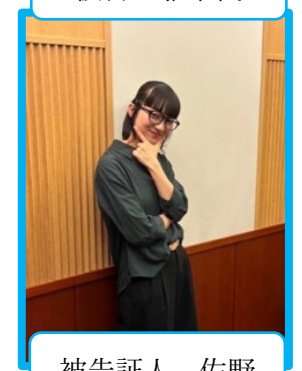


原告証人 藤原

盗作もして楽曲のネット配信と CD 販売もしているじゃないか！！



被告 雅楽代



被告証人 佐野

そりゃあ、WICADE さんの複製・翻案物ではなく「私の」楽曲ですからね！

公衆送信権（著作権法 23 条）

「著作者が自身の著作物について、公衆送信を行う」権利であり、公衆送信とは同法 2 条 1 項 7 号の 2 に公衆によって直接受信されることを目的として無線通信又は有線電気通信を行うこととしている。公衆送信の具体例としては、インターネットを通じて

譲渡権（著作権法第 61 条）

著作権法第 61 条 1 項に「著作者は、その全部又は一部を譲渡することができる」と規定されている。譲渡には原則として「書面」で行うことが求められる。（著作権法第 61 条 2 項）。

争点③ 本件被告楽曲による公表権侵害の有無



原告 神林

未公表だったものを盗作して、勝手に公表しているじゃないか！！



被告 雅楽代

これは「私」の新曲だから、公表権の侵害はそもそも発生しませんから！！



原告証人 藤原

15人のみで非常に小人数だし、秘密厳守って言いましたよね！？



被告証人 佐野

披露会には、不特定多数の人がいたし、公表済みといえるでしょ

公表権（著作権法 18 条）

著作権法 18 条 1 項に「著作権者がその著作物でまだ公表されていないものを公衆に提供し、又は提示する」権利と規定している。著作権者の同意を得ないで公表された著作物も「まだ公表されていないもの」に含まれる。

争点④ 「引用」の抗弁の成否

本件では、仮に被告が原告曲に依拠して創作したもので、複製又は翻案が成立するとしても、被告としては、音楽業界における作曲の手法である、原告曲のオマージュを行ったのであって、これは音楽業界によくある手法であって、「公正な慣行」に合致し、「引用の目的上も正当な範囲内」であり、「引用」の抗弁が成立する、と主張しています。被告曲の原告曲に対するオマージュは、権利制限規定である法32条によって原告の権利行使は認められないかどうか争われます。

引用（著作権法第32条1項）

公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合においてその引用は、**公平な慣行に合致**するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の**目的上正当な範囲内**で行われるものでなければならない。

「引用の抗弁」

著作権法第32条に基づくもので、他人の著作物を引用して使用する場合でも、一定の条件を満たす限り著作権侵害にならないという主張（抗弁）のことである。引用が正当なものとして認められるには、3つのポイントを満たす必要がある。

① 主従関係

主従関係とは、「自分の文章がメイン、引用部分はサブ」ということである。つまり、「他人の文章を長々と載せて、自分のコメントを最後に一言だけ載せる」というのは、正当な引用とは認められない。

② 明瞭区別性

明瞭区別性とは、「自分の文章と引用した文章がはっきりと区別できること」である。つまり、あたかも自分が書いたかのように他人の文章を引用することは許されない。

③ 必然性

必然性とは、「文章の流れ上、他人の著作物を使う必要がある」ということである。ここでのポイントは、「自然な流れで引用部分が紹介されているか」であり、自然な流れで文章が引用されていれば、「必然性がある」と認められる。

争点⑤ 国外で作曲された著作物の著作権法の適用範囲

法の適用に関する通則法（国際司法）第 17 条「不法行為」

第十七条 不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、加害行為の結果が発生した地の法による。ただし、その地における結果の発生が通常予見することのできないものであったときは、加害行為が行われた地の法による。

本件の被告は、被告の楽曲の制作、演奏、録音が全てオーストリアのウィーンで行われたものであって、海外を舞台に創作活動が行われたものであるから、そもそも日本の著作権法の適用範囲外である、と主張しています。

「法の適用に関する通則法」第 17 条の「結果発生地」もしくは「加害行為地」は、本件ではオーストリアであって、本来、オーストリア法が適用される事件であって、日本の著作権法に基づく主張は不適當である、と主張していて、本件に日本の著作権法が適用されるか否かが争点となります。

訴 状

令和6年5月30日

日本大学法学部 神田三崎町地方裁判所民事部 御中

原告訴訟代理人弁護士	伴 拓樹 印
同	古宇田 耀海 印
同	沼田 一創 印
同	杉野 慧人 印

当事者の表示

107-0062 東京都渋谷区神宮前一丁目2番3号
原 告 株式会社 WICADE
上記代表取締役社長 山田 太郎

107-8300 東京都中央区京橋三丁目 15 番1号
被 告 雅楽代 奏

公表権侵害差止等請求事件
訴訟物の価額
貼用印紙額

請求の趣旨

1. 被告は、別紙「原告楽曲目録」記載の楽曲を複製、翻案してはならない。
2. 被告は、別紙「被告楽曲目録」記載の楽曲を公衆送信してはならない。
3. 被告は、別紙「被告楽曲目録」記載の楽曲を記録した別紙「被告配信サイト目録」記載の記録媒体から、被告楽曲データを削除せよ。
4. 被告は、別紙「被告 CD 目録」記載の被告楽曲を収録した CD の製造、販売を停止せよ。
5. 被告は、別紙「被告 CD 目録」記載の CD を廃棄せよ。

6. 被告は、原告に対し、金 5 5 0 0 万円及びこれに対する本件訴状送達の日から支払済みまで年 3 分の割合による金員を支払え。
 7. 被告は、別紙「謝罪広告目録」記載 1 の謝罪広告文を、同目録 2 の掲載条件にしたがって、(住所は省略) 所在の日本経済新聞社発行の「日本経済新聞」全国版朝刊に計 3 回掲載せよ。
 8. 訴訟費用は被告の負担とする。
- との判決並びに第 1 項、第 2 項、第 4 項、第 6 項につき仮執行の宣言を求める。

請求の原因

第 1 当事者

1 原告・株式会社 WICADE

原告は、2014 年に設立された、ビデオゲーム制作会社である。主にシナリオゲーム、モバイルゲーム、コンシューマーゲーム、HD ゲーム、映像音楽を販売することを主な事業としている団体である。

2 被告・雅楽代 奏

被告は、4歳でピアノをはじめ、海外の音楽コンクール等の受賞歴を持つ新進気鋭のピアニストである。現在は大手レーベルの「Fuji Crystal」CD をリリースし、オーストリアのウィーンで演奏活動を行っている他に、自身の YouTube チャンネルにオリジナルの楽曲をアップロードする等の活動も行っている。

第 2 本件原告楽曲の著作物性

1 本件原告楽曲の著作物性

本件原告楽曲は著作権法第10条1項2号に例示されている音楽の著作物である。

原告は、2019年頃から本格的にゲームタイトル「Day Break Recaptures」(以下本件ゲーム)の制作を開始し、本件原告楽曲は、専属契約を結んでいる訴外藤原音羽が作曲した。本件原告楽曲は、本件ゲームのメインテーマとなるゲームミュージックであり、その世界観やストーリーをイメージし制作された完全オリジナル楽曲である。これは思想又は感情を創作的に表現したものであり、著作物性が認められる。

2 本件原告楽曲の著作権者について

本件原告楽曲は、上記のとおり、原告が専属委託契約を結んでいる音楽クリエイター・藤原音羽が制作したものであり、業務委託契約において著作権者は原告であると

の内容に合意がある。訴外藤原は、本件原告楽曲制作以前、同社の制作した「Monster Chronicle」に収録された楽曲等を制作したことをきっかけに同社と専属契約を結んでいる。したがって、本件原告楽曲の著作権者は原告である。

第3 本件被告楽曲の複製権、翻案権侵害(著作権法 21 条、著作権法 27 条)の有無

上記から本件原告楽曲は音楽の著作物である。それに対し、被告・雅楽代奏(以後被告)はこれを無断利用し、本件被告楽曲を制作及び、その楽曲を新曲として音楽配信サービスにて配信しており、CD についても販売を予定している。

複製権や翻案権の侵害に関しては①依拠②本質的特徴の直接感得の 2 点について考慮する。

①依拠

被告は原告の開催した完成披露会に出席しており、完成披露会にて本件原告楽曲に触れる機会があった。また、被告は原告の制作するゲームの愛好家であり、本件原告楽曲についても音楽家として積極的に聞いていたという事実がある。よって、本件原告楽曲について被告は依拠していたといえる。

②本質的特徴の直接感得

楽曲の同一性に判断にあたっては、音楽の三要素(リズム、メロディ、ハーモニー)を考慮すべきである。本件原告楽曲が DTM であるのに対し、本件被告楽曲はピアノ曲であるため、制作方法や演奏手段の異なる両曲を比較するにあたっては三要素の中でも特にメロディが重要である。また、本件では他にもキー(調)やルート音(コードの中で基準となる音)、リズムや拍子などの要素についても考慮する。

1 メロディの同一性

メロディは厳密にいうならば音の高低差のみを指すが、現実にはリズムのないメロディは存在しない。よってここではメロディに付随するリズムも含め、同一性について言及する。

①両曲のサビの冒頭などで出てくる8音(シラファソファレドシ)のメロディおよびリズムが同一(別紙「原告楽曲目録」記載の楽譜 34 小節～35 小節)

②両曲の A メロの冒頭などで出てくる6音(レドシラファレ)のメロディおよびリズムが同一(別紙「原告楽曲目録」記載の楽譜 10 小節～11 小節)

①のフレーズは一般的な音階(スケール)や著名なメロディ・リズムとはいえず、オリジ

ナリティが大きく表れている。同フレーズは本件原告楽曲にて6回(転調後も含むと8回)出てくる印象に残るフレーズであり、楽曲における本質的特徴を強く有している。また、本件被告楽曲にて3回(4音以上類似したフレーズも含めると6回)出てくる。

②のフレーズも①と同様に一般的な音階(スケール)や著名なメロディ・リズムとはいえず、オリジナリティが大きく表れている。同フレーズは本件原告楽曲のAメロ内に2回ほど出てくる印象に残るフレーズであり、楽曲における本質的特徴を有している。また、本件被告楽曲のAメロ内に2回ほど(4音以上類似したフレーズも含めると4回)出てくる。

①②ともに本件原告楽曲の印象的かつ本質的特徴を有するフレーズが本件被告楽曲においても複数回登場しており、楽曲全体の印象についても同一性を強く感じられる。

2 キーおよびルート音の同一性

キーとは楽曲内で主に使われる音階のことであり、両曲とも主にト短調(Gm)になっている。本件原告楽曲と本件被告楽曲においてキーは共通している。

ルート音とはコードの中で基準となる音である。ルート音はメロディと同様に曲の雰囲気や流れ、印象を左右する重要な要素の一つであり、音楽の三要素の一つであるハーモニーにも影響がある。本件原告楽曲および本件被告楽曲ではサビ等においてソミシファというルート音(別紙「原告楽曲目録」記載の楽譜 34 小節～35 小節)を多用しており、両曲において共通している。

上記より、楽曲の雰囲気や印象に大きく影響を与える重要な要素であるキーとルート音が共通している両曲は聞き手の感じ取る曲への印象に同一性があるといえる。

3 拍子・リズムについて

本件原告楽曲および本件被告楽曲はともに四分の四拍子であり、拍子において同一性があるといえる。

4 小括

本件被告楽曲には上記のような本件原告楽曲の本質的な特徴が表れている。よって、本件原告楽曲に対しての「複製」または「翻案」である。したがって、著作権侵害が成立する。

第4 公衆送信権、譲渡権(同法23条、同法26条の2)侵害の有無

1 公衆送信権侵害の有無

被告は本件被告楽曲を2024年1月23日、音楽配信サイトMMI上にアップロード

した。上述した行為は公衆の用に供されている電気通信回線に接続している児童公衆送信装置の公衆送信用記録媒体に情報を記録するものであるから、送信可能化に該当する。したがって、本件投稿は、原告の公衆送信権を侵害する。

第5 公表権侵害(著作権法 18 条 1 項)の有無

上記から本件原告楽曲は著作物性が認められ、本件被告楽曲は本件原告楽曲を複製または翻案したものであり、複製物または二次的著作物にあたる。被告による本件被告楽曲の公表行為の前に原告が社会の公衆に本件原曲楽曲を提供した事実はなく、本件原告楽曲は未公表の著作物であったと解するのが相当である。

原告は2019年頃から制作を開始した本件ゲームの発売にあたり、関係者や業界人、ゲーム制作に携わった特定かつ少数の者14～5人を招待し、新作ゲーム「完成披露会」を開催した。

また、この完成披露会にて発表されたゲームの内容及び、BGM やイラストなどは公表することが無いよう厳に注意がなされていた。

被告は完成披露会の数か月後に、オリジナル楽曲として本件被告楽曲を公開し、販売を開始した。ところが、本件被告楽曲は完成披露会にて流れていた本件原告楽曲に特徴が酷似していた。上記から本件被告楽曲が本件原告楽曲の翻案であり二次的著作物であるため、原著作物である本件原告楽曲が未公表であるにもかかわらず、原著作物である原告の許可なく二次的著作物である本件被告楽曲が公開されることとなった。著作権法18条1項後段には二次的著作物の公表に関する原著作物の権利についても記載されている。

以上の事実から、本件における被告の行為については、「著作者人格権」の一つである「公表権」(著作権法18条1項)を侵害したため、公衆に提供・提示に当たり、著作権侵害行為に該当するものである。

第6 原告の損害

上記の第2乃至第7で述べた被告の複製権(著作権法21条)、翻案権(著作権法第27条)、公衆送信権(著作権法第23条1項)、公表権(著作権法18条1項)より、原告がこうむった精神的損害、財産的損害の総額は、少なくとも金5500万円を下らない。

精神的損害に関しては、被告の公表権侵害による慰謝料500万円である。

財産的損害額の内訳としては、本件ゲームに対する原告楽曲の寄与度を鑑みると10%である。本件ゲームの価格5000円に対する売り上げが2024年○月○日時点で約10万本であるため、財産的損害は5000万円と算出される。

第7 結語

以上のとおり、原告は原告楽曲にかかる権利を有しており、名誉回復措置としての謝罪広告を求める権利(同法第115条)を有すること明らかである。

よって①本件原告楽曲の複製、翻案の差し止め、②本件被告楽曲の公表、公衆送信の差し止め、③被告楽曲の配信および販売を停止、④楽曲の著作権法 18 条 1 項の公表権侵害に基づく金500 万円の慰謝料及びこれに対する本件訴状送達の日から支払済みまで年3分の割合による金員を支払い、④原著作物の著作者であることを確保し、その名誉回復の措置として、別紙「謝罪広告目録」記載の謝罪広告の掲載を求める。

以上

証 拠 方 法

- 甲第1号証 (株) Wicade 「会社概要」
- 甲第2号証 原告ゲームパッケージ
- 甲第3号証 「警告書」
- 甲第4号証 「回答書」,
- 甲第5号証 「被告楽曲配信サイト」
- 甲第6号証 「被告 CD アルバムジャケット」
- 甲第7号証 「SNS 投稿画面」
- 甲第8号証 「完成披露会パワーポイント」
- 甲第9号証 「本件時系列表」
- 甲第10号証 「原告曲 shadow データファイル」
- 甲第11号証 「被告曲 Twilight Groove データファイル」
- 甲第12号証 「フジクリスタル企業調査報告書」

附 属 書 類

- | | |
|------------|-----|
| 1 訴状副本 | 1通 |
| 2 甲各号証及び写し | 各2通 |
| 3 資格証明書 | 1通 |
| 4 訴訟委任状 | 1通 |

(別紙)

原告著作物目録

shadow

DAY BREAK RECAPTURES メインテーマ

Otoha.F

♩ = 170

The image displays a musical score for the piece 'shadow' by Otoha.F. The score is presented in five systems, each consisting of three staves: a top staff in treble clef, a middle staff in bass clef, and a bottom staff in treble clef. The music is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The tempo is marked as quarter note = 170. The score includes various musical notations such as notes, rests, and bar lines, with some measures containing repeat signs. The piece concludes with a double bar line and repeat dots.

11



System 1: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

12



System 2: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

13



System 3: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

14



System 4: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

15



System 5: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

16



System 6: Treble clef, bass clef, and a lower staff. The treble clef staff contains a melodic line with notes and rests. The bass clef staff contains a bass line with notes and rests. The lower staff contains a piano accompaniment with chords and rests.

System 1 of a musical score, consisting of three staves. The top staff is a treble clef with a melody of eighth and quarter notes, starting with a measure rest. The middle staff is a bass clef with a bass line of quarter and eighth notes. The bottom staff is a treble clef with a whole rest in every measure. Measure numbers 101 through 109 are indicated above the top staff.

System 2 of a musical score, consisting of three staves. The top staff is a treble clef with a melody of quarter and eighth notes, starting with a measure rest. The middle staff is a bass clef with a bass line of quarter and eighth notes. The bottom staff is a treble clef with a whole rest in every measure, except for two measures (114 and 115) which contain eighth-note chords. Measure numbers 111 through 119 are indicated above the top staff.

(別紙)

被告楽曲目録

Twilight Groove

♩ = 170 Otoha.F

The image shows a musical score for 'Twilight Groove' by Otoha.F. The score is written for piano and features a 3/4 time signature. It consists of six systems of music, each with a treble clef staff, a bass clef staff, and a grand staff (treble and bass clefs). The tempo is marked as quarter note = 170. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

特に酷似している部分

The image shows a musical score snippet, likely a piano accompaniment, consisting of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with eighth and quarter notes, while the bass staff contains a harmonic accompaniment with chords and single notes. The key signature has one flat (B-flat).

(別紙)

謝罪広告目録

記

「私は2024年1年23月に、動画配信サイトにて株式会社 Wicade の発売前作品である「Day Break Recaptures」に収録されていた楽曲「Shadow」を複製・翻案し、公開することとなりました。また、3月10日より、CD『Twilight Groove』を販売しました。

このような私の複製・翻案行為及び、配信行為は未発表楽曲の二次的著作物を同社の許可なく行い、また同社の著作権者としての権利も侵したこととなり、同社に対し多大なご迷惑をおかけいたしました。

したがいまして、ここに謹んで謝罪申し上げます。今後、このような事態が繰り返されることのないよう、再発防止に努めて参る所存です。」

旨を、朝日新聞、日本経済新聞の全国紙に2024年12月30日から2025年4月30日までに計3回掲載し、かつ、被告のホームページに計3回掲載する。

以上

証拠一覧

甲号証

- 甲第1号証 (株) Wicade 「会社概要」
- 甲第2号証 原告ゲームパッケージ
- 甲第3号証 「警告書」
- 甲第4号証 「回答書」
- 甲第5号証 「被告楽曲配信サイト」
- 甲第6号証 「被告 CD アルバムジャケット」
- 甲第7号証 「SNS 投稿画面」
- 甲第8号証 「完成披露会パワーポイント」
- 甲第9号証 「本件時系列表」
- 甲第10号証 「原告曲 shadow データファイル」
- 甲第11号証 「被告曲 Twilight Groove データファイル」

乙号証

- 乙第1号証 「雅楽代 奏 プロフィール」

【会社概要】



- 【社名】** 株式会社 Wicade (英語名 Wicade Co., Ltd.)
- 【東京本社】** 〒107-0062 東京都渋谷区神宮前一丁目2番3号
TEL.03-3561-8011 (代表)
- 【大阪支社】** 〒107-0062 東京都渋谷区神宮前一丁目2番3号
TEL.03-3561-8011 (代表)
- 【役員】**
- | | |
|---------|--------|
| 代表取締役社長 | 山田 太郎 |
| 常務取締役 | 有賀 美代 |
| 常務取締役 | 澤田 恵美 |
| 執行役員 | 日下 俊夫 |
| 顧問 | 安藤 淳三郎 |
- 【設立】** 平成14年12月
- 【資本金】** 1億3000万円(2024年3月31日現在)
- 【事業内容】** シナリオゲーム制作事業、モバイルゲーム制作事業、コンシューマーゲーム制作事業、HDゲーム制作事業、映像音楽事業
- 【社員数】** 連結社員数2434名(2024年3月末現在)
単独社員数765名(20243月末現在)

【カンパニー・ポリシー】

「最高のファンタジーを世界中の人々へ(“Bringing the best fantasy to people all over the world”)」を企業コンセプトとして、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊カルチャー」をクリエイイトすることで、お客様一人一人の想像を超える「物語」を提供することを企業理念としています。キャラクターやストーリー、世界観、音楽など、多彩な要素の一つひとつがクリエイティビティの高い芸術作品であるゲームコンテンツは、心豊かな社会づくりを支援します。当社は今後も世界一感動を与えるコンテンツで社会や人々を幸せにできる企業となることを目指します。

(会社ホームページより抜粋)

原告ゲームパッケージ
(表面)



(裏面)



夜明けの「奪還」

1人

オンライン非対応

FUJITA ZEMOへの加入必須
DLCをプレイしたい方はFUJITAZEMO
PLUSへの加入が必須です

必須容量
1TB以上

FUJITA
NETWORK
GROUP

AKIKO STUDIO

Fujita Network

Fujita Networkのご利用には藤田ゼミへの加入が必須となります。素晴らしい仲間とともに模擬高校に向けて一緒に頑張りませんか。藤田ゼミとは毎週火曜日の3時間毎に活動しており、常に知的財産法を扱うことで活動しております。

このソフトウェアはFantasy Station(日本国内仕様)専用です。

Akiko Fujita Seminar is a seminar at a university in Japan provided over by Professor Akiko Fujita. Professor Fujita focuses on the humanities and social sciences as his area of expertise, and in his seminars, students learn and conduct research on themes related to those fields.

In seminars, students learn independently, set research topics, and present them through papers and presentations. In addition, it is necessary to cultivate critical thinking through discussions and to emphasize collaboration with others. The topics of the seminars are wide-ranging, and they often deal with culture, social issues, history, and literature in contemporary society.

The Akiko Fujita Seminar plays an important role as a place for students to not only improve their own research skills, but also their communication and presentation skills.

注意

藤田ゼミグループは、学生が主体的に研究や学習を進める場です。藤田教授は学生に自由をもち、自分で言葉と構造的な思考が求められます。自ら課題を見つけ、それに対してどのように取り組むかを考えることが重要です。



Wicade Co., Ltd.



甲第3号証「警告書」

令和6年4月10日

〒103-0045 東京都港区赤坂3丁目1番8号405号
雅楽代 奏 殿

〒107-0062 東京都渋谷区神宮前一丁目2番3号
(株) Wicade
TEL:03-3561-8011 (代表)
FAX:03-5823-1198

警 告 書

拝啓

時下、貴殿におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

さて、先日より何度もお電話と FAX によりご連絡を差し上げているとおり、貴殿が本年2月8日より音楽サイト MMI で配信を開始され、3月10日に CD リリースをされた楽曲『Twilight Groove』は、弊社が本年3月1日、全国発売を開始した新作ゲーム『Day Break Recaptures』のメインテーマ楽曲である『shadow』のメロディラインと酷似しており、同曲の模倣、盗作であると考えます。

つきましては、世界的アーティストとしてご活躍中の貴殿のお名前に傷が付くことのないように、本書がお手元に届きましたら直ちに MMI で配信と CD 販売を中止していただきたく、申し入れをいたします。

また、この約2か月間にわたる貴殿の音楽配信及び1か月間の CD 販売については、弊社の経済的損失とも結びついており、貴殿との協議の機会を設けて穏便な解決策を模索したいと考えております。

本書到達より10日以内にまずは貴殿よりご連絡を賜りたく、万が一、貴殿の誠意あるご対応をいただけない場合は、著作権法その他の法令に詳しい弁護士に相談し、裁判所への提訴など、しかるべき法的措置をとる所存であることをお含みおきください。

敬具

Office Kanade Utashiro
〒103-0045 東京都渋谷区表参道3丁目1番8号
電話 (03) 5844-6198 FAX (03) 5844-6298

甲第4号証「回答書」

F A X 送 信 票

送 信 日 :	令和6年4月17日		
宛 先 :	(株) Wicade 御中		
	TEL: 03-5823-1199	FAX: 03-5823-1198	
発 信 人 :	Office Kanade Utashiro 雅楽代 奏	E-mail:	
	TEL: 03-5844-6198	FAX: 03-5844-6298	
備 考			
件 名 :	「警告書」に対するご回答の件		
送 信 枚 数 :	1 枚 (本票を含む。)		
写し送付先 :			

このファクシミリには機密情報が含まれております。貴殿がこのファクシミリの名宛人でない場合には、このファクシミリの印刷、コピー、転送その他一切の使用をご遠慮願います。当方の誤りによりこのファクシミリをお受け取りになった場合は、お手数ですがこのファクシミリを破棄し、直ちにご連絡を頂戴できますと幸いです。

回 答 書

(株) Wicade 御中

拝啓 貴社におかれましては、時下ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。

さて、先日、貴社より受け取りました令和6年4月10日付「警告書」の件ですが、何をもって当方の新作の楽曲「Twilight Groove」が貴社のゲーム曲の模作、盗用だと主張されるのか、当方にはまったく理解不能であります。したがって、音楽配信MMIの配信停止やCD販売の中止などのご要望には一切、応じかねます。

協議の機会を、とのことですが、当方はそのような必要はないものと考えます。

なお、当方はウィーンを音楽活動の本拠としており、世界各地での演奏活動も多忙を極めております。貴社のご主張は当方に対する理由のない誹謗中傷にも当たるのであって、今後、このようなことが続くのであれば、貴社に対してしかるべき措置を検討します。以後、言葉を慎まれるよう忠告いたします。

敬具

被告楽曲配信サイト



被告 CD アルバムジャケット



SNS 投稿画面



 **雅楽民** @music freak 🎵 Utashiro Fan 3時間前
Wicade が今月 1 日リリースの『Day Break Recaptures』, テーマソングが雅楽代様の 1 月の新曲『Twilight Groove』のフレーズにそっくりなんだけど? まさか Wicade, パクった!? #盗作 #パクリ曲』

 FS5.
DAY BREAK RECAPTURES
CERO A
ANINO STUDIO
LADDER

 PLAYING FROM PLAYLIST
TWILIGHT GROOVE
1:00 -1:21

153 6,000 1.2万

完成披露会パワーポイント



本件の時系列表

2023年10月5日	原告会社・新作完成披露会
12月16日	被告・ウィーン・スタジオ録音
2024年1月23日	被告楽曲・ネット配信開始
3月1日	原告・ゲーム発売
3月10日	被告楽曲・CD発売開始
3月25日	原告・社内会議後（第1幕）
4月10日	原告→被告へ「警告書」送付（甲第3号証）
4月17日	被告→原告へ「回答書」送付（甲第4号証）
4月25日	原告・法律事務所打ち合わせ会議
5月30日	原告、裁判所に訴訟提起
6月25日	被告・法律事務所打ち合わせ会議
7月31日	地裁民事第88部・第1回口頭弁論
11月3日	地裁民事第88部・証拠調べ期日（法廷尋問）
（11月3日	判決言渡期日）

【雅楽代 奏 プロフィール】

ピアニスト

【略歴】

1990年 静岡県浜松市で生まれる

1994年 4歳でピアノを始める

2003年 最年少でクラシカル・ピアノ・コンペティション特級グランプリ（13歳）

2004年 マックイーン国際ピアノコンクール in ASIA で金賞（14歳）

高校卒業後、コンクールの主催者である音楽家マックイーン氏に師事、ウィーンに渡る。

2015年 ウィーンにあるシンフォニア国立音楽大学を首席で卒業、マックイーン氏が取り持つオーケストラでソリストとして活動（25歳）

2018年 マックイーン氏の繋がりですFuji Crystal に所属しソロ活動を始め、ゲーム音楽等の作曲活動も始める（28歳）

趣味はゲーム、ピアノを弾いている時以外はほとんどゲームをしているとか・・・。

【所属レーベル】

(株) Fuji Crystal

【用語集・条文】

著作権：著作物を守るためのもので、著作物とは、著作権法 2 条 1 項 1 号の規定により「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」と規定している。

複製：著作権法 第 2 条 第 1 項 第 15 号に定義されており「印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法によって有形的に再製すること」を意味する。複製権に関しては同法 21 条に規定がある。複製権侵害の判断の要件は、実質的同一性と依拠性の 2 つがある。

実質的同一性・・・思想又は感情を創作的に表現した部分を客観的に見て、著作者の内容及び形式的を覚知させるに足りるものが再製されること。

依拠性・・・著作物が原著作物に基づいて作成されること。

翻案：既存の著作物に依拠し、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正等を加えて、新たにできた著作物を見た者が、基となった著作物の表現を直接認識できるものを指す。具体例としては、ポップス曲をジャズ曲に編曲する行為などが挙げられる。

翻案権：著作権法 27 条に「著作者は、その著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案する権利を専有する。」と規定されている。この翻案権を侵害するか否かの判断基準は「依拠性」と「本質的特徴の直接感得」の 2 つである。

本質的特徴の直接感得・・・既存の著作物と同一ではないが新しい著作物の本質的な特徴が既存の著作物と同じものであると感じ取れること。

公衆送信権：著作権法 23 条より「著作者は、その著作物について、公衆送信を行う権利を専有する。」と規定されており、公衆送信とは同法 2 条 1 項 7 号の 2 に公衆によって直接受信されることを目的として無線通信又は有線電気通信を行うこととしている。公衆送信の具体例としては、インターネットを通じてホームページにアクセスや、テレビやラジオ放送のことを言う。

譲渡権：著作権法第 26 条第 2 項より「著作者は、その著作物をその原作品又は、複製物の譲渡により公衆に提供する権利を専有する。」と規定されている。また著作権法第 61 条 1 項に「著作者は、その全部又は一部を譲渡することができる」と規定されている。譲渡には原則として「書面」で行うことが求められる。(著作権法第 61 条 2 項)。

公表権：著作権法 18 条 1 項に「著作者がその著作物でまだ公表されていないものを公衆に提供し、又は提示する権利を有する。」と規定されている。著作者の同意を得ないで公表された著作物も「まだ公表されていないもの」に含まれる。

引用：著作権法第 32 条 1 項より、「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、**公正な慣行に合致**するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の**引用の目的上正当な範囲内**で行われるものでなければならない。」と規定されている。

引用の抗弁：著作権法第 32 条に基づくもので、他人の著作物を引用して使用する場合でも、一定の条件を満たす限り著作権侵害にならないという主張（抗弁）のことです。引用が正当なものとして認められるには、3つのポイントを満たす必要がある。

—引用が正当なものとして認められるための3つのポイント—

1. **主従関係**

主従関係とは、「自分の文章がメイン、引用部分はサブ」ということです。つまり、「他人の文章を長々と載せて、自分のコメントを最後に一言だけ載せる」というのは、正当な引用とは認められません。

2. **明瞭区別性**

明瞭区別性とは、「自分の文章と引用した文章がはっきりと区別できること」です。

つまり、あたかも自分が書いたかのように他人の文章を引用することは許されないのです

3. 必然性

必然性とは、「文章の流れ上、他人の著作物を使う必要がある」ということです。

ここでのポイントは、「自然な流れで引用部分が紹介されているか」です。自然な流れで文章が引用されていれば、「必然性がある」と認められます。

法の適用に関する通則法（国際司法）第 17 条「不法行為」

第十七条 不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、加害行為の結果が発生した地の法による。ただし、その地における結果の発生が通常予見することのできないものであったときは、加害行為が行われた地の法による。

たとえば、A さんが日本から B さんに対して電子的な手段で中傷するような行為を行い、その結果として B さんがフランスで精神的な損害を受けた場合、フランスが「**結果発生地**」となり、原則としてフランスの法が適用されます。また A さんが中傷行為を行った場所、つまり日本が「**加害行為地**」となります。

音楽の著作物性：主に「創作性」「表現の具体性」「思想・感情の表現」という3つの要素で決まる。具体的には、ほかの作品の単なる模倣でなく、作曲者独自のメロディやリズムなどが創作的に表現され、楽譜や録音などの形で固定され、かつ作曲者の思想や感情が表現されている場合に、著作権法上の著作物として認められる。

職務著作：著作権法第 15 条で規定されている概念で、会社や組織に属する社員や職員が、その職務上で作成した著作物に関する取り決めである。通常、著作物は作成した個人に著作権が帰属するが、職務著作の場合、特定の条件を満たすことで、その著作物の著作権が最初から法人（会社や組織）に帰属する。

二次的著作物：著作権法第 2 条第 1 項第 11 号に、「著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脱却し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物」と定義されている。例としては、翻訳作品や編纂作品、パロディ等の改変作品があげられる。

【関連裁判例】

①海外拠点事件

原審 令和 3 年（ワ）第 3201 号 著作権侵害損害賠償等請求事件

控訴審令和 4 年（ネ）第 10115 号 著作権侵害損害賠償請求事件

【事案の概要】

原告 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
ゲーム制作や CD・DVD 等の販売を目的とする会社。

被告 ワイズマンプロジェクト合同会社及びその代表社員
音楽・映像データの制作・販売及び芸術家のマネジメントを目的とする会社。

被告関係者 VGM Classics,LLC(以下、VGM 社)
アメリカに主たる営業所を持つゲーム音楽専門のレーベル
CLASSICAL VOVE LTD (以下、CLASSICAL 社)
イスラエルの法人 現代メディア&コンサート音楽レーベル

原告が著作権を所有する楽曲を被告がオーケストラアレンジした楽曲（以下、本件楽曲）を、録音、複製し、本件楽曲やその CD を配信サイト等で販売した。

このことについて原告が、

- 1 著作権法 112 条 1 項に基づき、複製、輸入、譲渡の差し止め
- 2 同法同条 2 項に基づき、本件楽曲及び CD の廃棄
- 3 民法 709 条、719 条 1 項、会社法 597 条に基づき、損害賠償及び遅延損害金の支払いを求めた事案である。

【事案の経緯】

被告代表社員は、原告が著作権を所有する楽曲のオーケストラアレンジである本件楽曲の制作を企画、VGM 社の全権代理として原告に楽曲の使用申請書を提出するも、原告は要件不足として使用を拒否した。その後 VGM 社のライセンス担当が改めて申請するも、原告は再度、使用を拒否。

VGM 社の B から原告に、本件楽曲の制作等の業務を CLASSICAL 社に委譲した事などの旨を記載した書類が提出される。被告代表社員が今度は CLASSICAL 社の担当として原告に対し、原告楽曲の使用及びイスラエル著作権法第 32 条に従い、「楽曲使用の事前通達と支払い申請」を行う旨の書類を提出。

これに対し原告は遺憾の意を表明。

CLASSICAL 社は原告に対して使用料振り込みのための口座指定を請求するも、原告はこれを拒否。代わりに CLASSICAL 社は VGM 社に使用料を第三者供託したうえで本件楽曲及び CD の制作販売を行った。

【本件事案の争点】

1 本件編曲、録音、複製、譲渡、配信及び輸入行為の主体（誰がやったのか？） 2 本件編曲行為による原作者にかかる翻案権侵害の成否（本当に侵害されているのか？）

【裁判所の判断】

原審 東京地裁令和 4 年 9 月 8 日判決

争点 1 について

被告代表社員は、VGM 社の設立、VGM 社、CLASSICAL 社間の契約書作成の中心的役割を行っていたこと、原告楽曲の使用許諾の取得又はこれに代わる制度を利用するため、当初は VGM 社、後に CLASSICAL 社の担当者として一貫して対応に当たってきたこと、被告代表社員が、原告楽曲を素材として本件楽曲の譜面を作成する作業を自ら直接行ったこと、本件楽曲のオーケストラ演奏等の指揮、録音、ミックス作業等を行う等、本件楽曲及び本件 CD 制作に不可欠な中心的な行為を行っていたこと、本件楽曲の譲渡及び配信を行うために必要な措置である原告に対する原告楽曲の使用許諾申請を繰り返し行い、かつ、原告が使用許諾に応じないことを受けて、使用料に相当すると主張する金額を被告会社名義で第三者供託

したことなどを踏まえると、本件侵害行為の主体は被告らと言わざるを得ない。

争点 2 について

本件楽曲は被告代表社員によって原告楽曲を素材に譜面が作成されたことから依拠が認められる。また本件楽曲が原告楽曲の表現上の本質的特徴と同一性を有するものであることは、当事者間に争いが無い。

さらに、ゲーム内で使われる原告楽曲とオーケストラ演奏を想定した本件楽曲の性質の相違を照らすと、本件楽曲は、原告楽曲に新たな創作性を付加したものであるのが相当である。

以上から、本件楽曲は原告楽曲を翻案したもので、翻案権を侵害するものと認められる。加えて制作の発端であるピアノ演奏が国内で行われた以上、その後の関連作業がイスラエルで行われていようと関係が無い。

控訴審 知財高裁令和 5 年 4 月 20 日判決

原審の判決をそのまま任用したうえで、「当裁判所も、本件編曲行為、本件録音・複製行為、本件譲渡・配信行為及び本件輸入行為はいずれも被控訴人の著作権を侵害するもので、控訴人らはその責任を負（中略）うと判断する。」とした。

【参考】

著作権法 112 条（差し止め請求）

著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、その著作者人格権、著作権、出版権、実演家人格権又は著作隣接権を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。

2 著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、前項の規定による請求をするに際し、侵害の行為を組成した物、侵害の行為によって作成された物又は専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具の廃棄その他の侵害の停止又は予防に必要な措置を請求することができる。

民法 709 条（不法行為による損害賠償）

故意又は過失によって他人の権利又は法律上保護される利益を侵害した者は、これによって生じた損害を賠償する責任を負う。

民法 715 条（使用者等の責任）

ある事業のために他人を使用する者は、被用者がその事業の執行について第三者に加えた損害を賠償する責任を負う。ただし、使用者が被用者の選任及びその事業の監督について相当の注意をしたとき、又は相当の注意をしても損害が生ずべきであったときは、この限りでない。

イスラエル著作権法第 32 条（音楽の複製） 筆者訳

第 11 条の規定された著作物であっても、以下の場合には著作者の同意がなくとも音楽の著作物の録音を複製することができる。

(1) 音楽の著作物が、原著作権者の許諾を得て、商業目的で公表された録音物より前に収録されていたこと。

- (2) 音楽の著作物が、複製に必要な改変及び翻案のために必要な改変を除き、全体として複製されている事。
- (3) 複製・翻案を行う者が、複製物・翻案物を作成する以前に原作者にその旨を通知している事。
- (4) 複製・翻案を行う者が、原作者と合意した衡平法上の使用料を支払っている事。ただし、合意のない場合は裁判所が決定する。
- (5) 複製・翻案物が営利を目的として使用しておらず、また、使用を意図していないこと。

供託

供託とは、金銭、有価証券などを国家機関である供託所に提出して、その管理を委ね、最終的には供託所がその財産をある人に取得させることによって、一定の法律上の目的を達成しようとするために設けられている制度です。

ただし、供託が認められるのは、法令（例えば、民法、会社法、民事訴訟法、民事執行法等）の規定によって、供託が義務付けられている場合または供託をすることが許容されている場合に限られています。

翻案

既存の作品を原作として、別の作品を作る行為のこと。

著作権法 27 条（翻案権）

著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案する権利

②記念樹事件

原審:東京地裁平成 12 年 2 月 18 日判決

控訴審:東京高裁平成 14 年 9 月 6 日判決

1.事件の概要

原告 X₁は楽曲「どこまでも行こう」の作曲者であり、X₂は X₁から「どこまでも行こう」の編曲権を含む著作権を譲り受けた音楽出版社である。

被告 Y は楽曲「記念樹」の作曲者である。

X₁および X₂は、Y に対し、乙曲は甲曲を複製したものであると主張して、氏名表示権および同一性保持権侵害による損害賠償と複製権侵害による損害賠償を求めた。他方、Y は、

X₁に対し、乙曲は甲曲とは別個の楽曲であると主張して、乙曲について著作権者人格権を有することの確認を求めた(反訴事件)。

2.争点

- Yの楽曲「記念樹」は、X₁の楽曲「どこまでも行こう」を複製及び翻案したものであるかどうか。(原審)
- YはX₁の編曲権を侵害しているか否か。(控訴審)

3.裁判所の判断

原審

『両曲は、対比する上で最も重要な要素であるメロディーにおいて、同一性が認められるものではなく、和声については、基本的な枠組みを同じくするとはいえるものの、具体的な個々の和声は異なっており、拍子についても異なっている。そうすると、その余の点について判断するまでもなく、「記念樹」が「どこまでも行こう」と同一性があるとは認められないから、「記念樹」が「どこまでも行こう」を複製したものであるということとはできない。』として、原審はXらの請求をいずれも棄却し、Yの反訴請求を認容した。

控訴審

「記念樹」と「どこまでも行こう」の、旋律中の音の重複度合いを比較して、「記念樹」の全128音中92音(約72%)は、これに対応する「どこまでも行こう」の旋律と同じ高さの音が使われているとした上で、『「記念樹」は、既存の楽曲である「どこまでも行こう」に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより創作されたものであり、これに接する者が「どこまでも行こう」の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものというべきである。そうすると、被控訴人が「記念樹」を作曲した行為は、「どこまでも行こう」を原曲とする著作権法上の編曲にほかならず、その編曲権を有する控訴人金井音楽出版の許諾のないことが明らかな本件においては、被控訴人の上記行為は、同控訴人の編曲権を侵害するものである。』と結論付けた。

③映画曲本公表事件

第1審 東京地方裁判所 令和4年7月29日

(令和4年(ワ)第22324号)

事件名 損害賠償請求事件

1. 事件の概要

【原告・控訴人・被上告人】

X；名称未公表 外一名

【被告】

Y：株式会社新潮社 大蔵映画株式会社 オーピー映画

【概要】

原告Xと被告オーピー映画は、本件映画にかかる著作権およびその他の権利について譲渡契約を結んだ。譲渡された後、オーピー映画は上記映画にかかる権利を大蔵映画に譲渡した。しかしながら、大蔵映画は映画の公開中止を決定した。この事実を被告新潮社が、本件映画のイメージを著しく損なうような記事を作成および公開した。加えて、上記記事には本件映画の脚本が引用されており、公表権侵害が争われている。

被告新潮社は、映画の試写会で脚本も同時に公衆に提供されたとして、後の週刊誌掲載が公表権侵害には当たらないと主張している。しかし、著作権法の規定から、映画が脚本の翻案物である場合でも、映画上映が脚本の公表とみなされるのは妥当ではない。また、試写会は特定少数の関係者のみが参加した内部的なものであり、公衆に提示されたとは言えないため、脚本は公表されておらず、週刊誌への無断掲載は公表権の侵害と認められると判断される。

2. 争点

1. 本件記載による名誉棄損の成否。
2. 本件各記載にかかる違法性阻却自由の有無。
3. 謝罪広告の掲載の要否。
4. 本件記事による本件脚本に係る原告らの公表権侵害の成否。
5. 本件映画の公開中止による原告Xの期待権侵害の成否。
6. 本件データ等の廃棄による原告X 1の人格権侵害の成否。
7. 本件映画の著作権の帰属。
8. 損害額。

3. 双方の主張

【原告の主張】

(1) 公表権侵害の有無について

本件では、原告が許可なく映画の脚本を引用した記事が著作者人格権（公表権）を侵害していると主張している。被告である新潮社は、映画が試写会で公開されたため脚本も公表されたと反論しているが、原告は映画と脚本は別の著作物であり、映画が公開されたからといって脚本が無断で公表されて良いわけではないと指摘した。さらに、試写会は関係者を中心とした少数の特定の参加者しかおらず、「多数」の人が脚本の内容を知ったとは認められないと主張している。

(2) 本件映画の著作権の帰属について

原告 X は、本件映画が公開され観客に視聴されることを合理的に期待していたため、被告大蔵映画らは映画の公開延期や中止を決定する際、原告 X に十分な説明と協議を行う義務を負っていたと主張している。しかしながら、被告オーピー映画はその義務を果たさなかったため、原告 X は訴状をもって著作権譲渡契約を解除した。その結果、映画の著作権は原告 X に帰属することとなる。

【被告の主張】

(1) 公表権侵害について

被告の主張は、本件映画が試写会により既に外部に発信され、公表されていたため、記事が掲載された時点で映画は公表済みであり、原告もこれに同意していたというものである。

まず、被告は東京地裁の判決を引用し、「発行」とは公衆の要求を満たす程度の複製物が頒布されたことを指し、試写会には特定多数の映画評論家や関係者が参加したため、映画の内容は公表されていたと主張している。また、本件映画は一般公開に向けた準備が進んでおり、検定試写も複数回実施され、外部のライターも参加していたため、試写会参加人数が 15 人であっても決して少数ではなく、資格も限定されていなかった。

さらに、映画は一般公開を前提として制作されており、試写会はその一般公開に先行する形で映画を発表するものであったため、原告は試写会での映画の公表に同意しており、その内容が外部に伝わる可能性も認識していたと指摘している。また、名古屋地裁の判決を引用し、試写会が一般公開と同程度に映画の公表行為であり、社会通念上適切な利用だったと主張している。

以上により、原告側の「映画公開と脚本の公表は別である」との主張に対して、映画が上映されることで脚本の内容も必然的に公開されるため、映画と脚本の公表に違いはなく、原告の主張は失当である。

(2) 本件映画の著作権の帰属について

原告の主張に対し争う。

4.判決

(1) 公表権侵害について

被告新潮社は、原告らが本件脚本の著作権を有していたとしても、試写会で本件映画が上映された時点で脚本も公衆に提供されており、その後、脚本が週刊誌に掲載されても公表権の侵害には当たらないと主張した。しかし、著作権法第4条3項では、翻訳物が公衆に提示された場合、原著作物も公表されたものとみなすとされていますが、翻案物である映画が脚本を公表したとみなすことは相当ではないとされている。著作権法第2条7項は、上演や演奏、口述には録音・録画の再生も含むとしていますが、映画が上映された場合も脚本が公表されたとみなすのは適切ではないと解釈される。

したがって、脚本の翻案物である映画が原作者や許諾を得た者によって上映されたとしても、それが脚本の公表を意味するわけではない。本件映画は試写会で上映されたが、この試写会はあくまで映倫による審査や内部確認を目的としたものであり、参加者も少数で特定の関係者に限られていた。そのため、この試写会は公衆に提示されたとは言えず、本件映画は公表されたものと評価できない。

以上から、本件脚本が試写会で公表されたとみなすことはできず、脚本を原告らの同意なく週刊誌に掲載する行為は、公表権の侵害と認められる。

(2) 本件映画の著作権の帰属について

原告Xは、被告オーピー映画が本件映画の公開延期や中止を決定する際、信義則に基づき十分な説明と協議を行う義務があったと主張し、その義務に違反したため、原告Xによる契約解除の意思表示により、本件映画の著作権が原告Xに帰属すると主張している。

しかしながら、原告Xは本件映画の著作権を自らの判断で207万3,000円で譲渡しており、著作権を利用できるのは著作権者または許諾を得た者に限られることが明確である。そのため、被告オーピー映画が信義則に基づく義務を直ちに負っていたとは解釈できず、他の事情を考慮しても、その義務を裏付ける証拠はない。

以上により、原告Xの主張は認められない。

④中田英寿事件

東京地裁 平成12年2月29日判決

【事件の概要】

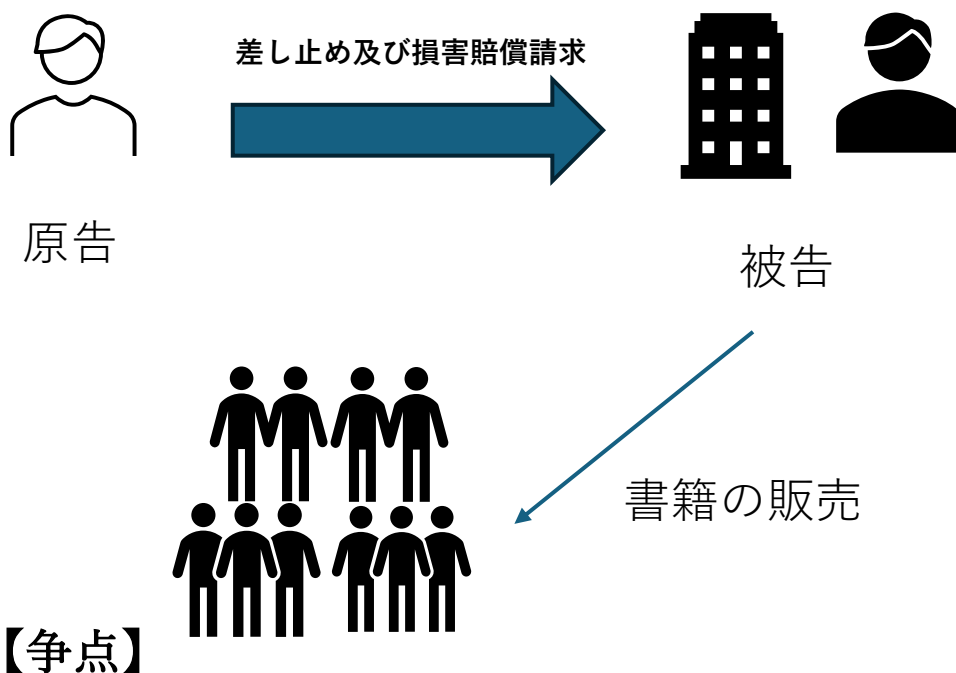
サッカー選手である原告が被告らに対し、被告らが発行した書籍(以下本件書籍)が、原告の著作権を侵害すると主張して、本件書籍の発行の差止め及び損害賠償を求めた事案である。被告株式会社ラインブックス(以下被告会社)は書籍、雑誌の出版、販売等を業とする会社であり、被告はその代表者である。

被告会社は本件書籍の発行所として、被告は本件書籍の著者兼発行者として、平成一〇年三

月頃から、本件書籍の発行・販売をしていた。

本件書籍は、原告の出生からワールドカップ・フランス大会の大会直前までの半生を、サッカーとのかかわりを中心に、数々の私生活上のエピソードを交えながら描いたものである。カバー表紙中央には原告の肖像写真が掲載され、本文中には、原告の幼少から学生時代、現在に至るまでの肖像を撮影した写真二三点が掲載されている。また、原告が中学校在学時代に創作した「目標」と題する詩（以下「本件詩」という。）が本件書籍に掲載されている。

原告は、本件書籍の執筆、出版、販売及び宣伝広告に関し、被告らから取材はもとより事前の通知すら受けておらず、本件書籍に原告の氏名、肖像等を使用することについて、被告らに対して許諾を与えていない。



- 1 被告らによる本件書籍の発行・販売行為が、原告のパブリシティ権を侵害するか。
- 2 被告らの行為が、原告のプライバシー権を侵害するか。
- 3 被告らの行為が、原告の公表権を侵害するか。
- 4 被告らの行為が、原告の複製権を侵害するか。

【用語】

パブリシティ権	著名人の肖像や氏名のもつ顧客吸引力から生じる経済的な利益・価値を排他的に利用する権利のこと。(例：芸能人の写真を無断で使用し制作した商品を販売すること)
プライバシー権	個人の私生活や個人情報に不当に他者に知られたり、公開されたりしない権利のこと。氏名、住所、電話番号のように秘匿性の低い個人に関する情報であっても保護の対象となる。
公表権	著作物でまだ公表されていないもの(その同意を得ないで公表されたものを含む)を公表する権利のこと。 著作者としては、著作物を公表するかしないか、時期や態様などを自分で決定することができる。
複製権	著作物を複製する権利のこと。複製とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に複製すること。

【裁判所の判断】

争点1 パブリシティ権の侵害について

本件書籍における原告の氏名、肖像等の使用は、その使用の目的、方法及び態様を全体的かつ客観的に考察すると、原告の氏名、肖像等の持つ顧客吸引力に着目して専らこれを利用しようとするものであるとは認められないから、被告らによる本件書籍の出版行為が原告のパブリシティ権を侵害するということとはできない。

争点2 プライバシー権の侵害について

原告の出生時の状況、身体的特徴、家族構成、性格、学業成績、教諭の評価等、サッカー競技に直接関係しない記述は、原告に関する私生活上の事実であり、一般人の感性を基準として公開を欲しない事柄であって、かつ、これが一般の人々に未だ知られていないものであるといえる。そして、これが公表されたことによって原告は重大な不快感をおぼえていると認められる。さらに、幼少時代に出席した結婚披露宴でのものなど、サッカーという競技に直接関係しない写真や、本件詩についても、同様に解することができる。したがって、本件書籍にこれらを掲載した行為は、原告のプライバシー権を侵害するものといえるべきである。

争点3 公表権の侵害について

公表権の侵害行為は、まだ公表されていない著作物について著作者の同意を得ないで公表する行為である。本件についてみると、本件詩については、文集は中学校の教諭及び同年度の卒業生というように多数の者の要求を満たすに足りる部数の複製物が作成されて頒布されたものといえるから、その時点で、すでに公表されたものと認められる。よって公表権の侵害に該当しないとして、公表権の侵害を認めなかった。

争点4 複製権の侵害について

本件書籍の読者は本件詩を独立した著作物として鑑賞することができるのであり、被告らが本件書籍中に本件詩を利用したのは、被告らが創作活動をする上で本件詩を引用して利用しなければならなかったからではなく、本件詩を紹介すること自体に目的があったものと解さざるを得ない。本件書籍のうちの本件詩が掲載された部分においては、その表現形式上、本文の記述が主、本件詩が従という関係があるとはいえない。むしろ、本件詩が主であるということができる。このことから、被告らが本件詩を本件書籍に掲載した行為が、著作権法上許された引用に該当するということとはできない。として、複製権の侵害を認めた。

【担当教員より】

この度は、当ゼミナールの「2024 模擬裁判 ～ゲームミュージック事件」をご高覧いただきまして、厚く御礼を申し上げます。

著作権侵害訴訟事件を題材にした「模擬裁判」は、例年、秋の文化祭での上演を目指して当ゼミナールの恒例行事になっておりますが、今年も研究室員一同、協力し合って制作に取り組んできました。途中、色々な課題にぶつかって制作が難航することもあります。最後まで諦めずに作品の完成に漕ぎつけたのは、ひとえにメンバー1人1人の努力の結晶であると感じております。

今年の主題は、ゲームに使用された音楽の著作物である楽曲の盗作が問題となった事件です。今までも音楽著作物の演奏などを扱った作品もありましたが、音楽著作物の複製、翻案といった、楽曲と楽曲の対比、類似性の判断を正面から要求される事例を扱ったのは初めてのことで、室員の皆さんは、改めて判断の難しさを感じたのではないかと思います。

当ゼミナールの模擬裁判は、このパンフレットの【関連裁判例】にも紹介されているとおり、この1～2年の間に実際に起きた、2件の新しい訴訟事件を題材としております。その2件の裁判例をモチーフとして、それらとはまったく別のオリジナル事件として、登場人物、団体、背景事情なども一からシナリオを起こしております。

キャスト、出演者一同による上演はもちろんのこと、脚本制作、オリジナルの原告のゲーム楽曲と被告楽曲の作曲、演奏シーンの動画撮影、ゲーム・パッケージやCDジャケットのデザイン作成、音楽配信サイト画像、SNS画面作成、ポスター、パンフレットの制作、進行役のパワーポイント作成、判決起案、そして最後の動画編集まで、すべて、ゼミナール室員の手による手作り作品となっております。

色々と至らない点も多々あるかとは存じますが、是非、お楽しみいただけましたら幸いです。

2024年11月吉日

担当教員 藤田 晶子

【編集後記】

この度は藤田ゼミナール 10 期生の模擬裁判「ゲームミュージック事件」をご覧いただき、誠にありがとうございます。

模擬裁判とは、実際に起きた事件を元にして、架空の事件を作り、裁判を舞台仕立てに行うものです。特に一からの楽曲制作、演技は初めての経験でしたので、役者役のゼミ生は大変苦勞していました。また、資料準備など、内容を練り上げ、良い裁判にする為には、多くの労力や時間が必要とされます。その中で、一人一人が目標に向かって頑張ることにより、充実した日々を過ごせたのだと考えます。

今回の模擬裁判では、ゲームに使用された音楽の著作物である楽曲の盗作が問題となった事件でした。私たちの生活にありふれている音楽ですが、身近であるからこそ著作権の理解は必要だと思います。この事件をきっかけに、著作物とはどういうものか、一同が改めて考えることとなり、理解を深めていくことができたのだと思います。

私たちのゼミナールでは、判例研究という、実際の裁判資料を読み、研究をした上で、著作権について少しずつ学んでいく方式をとっています。今回の発表を機に、知的財産法や、著作権について興味をもって頂けたら幸いです。

10 期生全員で作りに上げた模擬裁判は、私たちにとって大変貴重な経験となりました。ご覧いただいた皆様にとっても、記憶に残るものとなっていることを願います。

藤田晶子知的財産法ゼミナール 10 期生
中村 陸・新井 崇太

知的財産法藤田ゼミナール第10期