

平成18年(ネ)第10060号 商標権に基づく差止請求権不存在確認請求控訴
事件

平成19年3月6日判決言渡,平成19年2月20日口頭弁論終結

(原審・東京地方裁判所平成16年(ワ)第16445号,平成18年5月24日判決)

判 決

控訴人(原告) モンスター・ケーブル・プロダクツ インコーポレイテッド

控訴人(原告) 株式会社イス・コーポレーション

控訴人ら訴訟代理人弁護士 生田哲郎,森本晋

訴訟引受人 株式会社コナミデジタルエンタテインメント(以下「被控訴人」と
いう。)

訴訟代理人弁護士 安江邦治,補佐人弁理士 羽切正治,小野友彰

脱退被控訴人(被告) コナミ株式会社

主 文

- 1 控訴人らの控訴をいずれも棄却する。
- 2 控訴費用は,控訴人らの負担とする。

事実及び理由

第1 控訴人の求めた裁判

1 原判決を取り消す。

2 控訴人らが原判決別紙原告標章目録記載を標章を付したケーブル類を販売することについて,被控訴人が原判決別紙被告登録商標目録1ないし4記載の各商標権に基づく差止請求権を有しないことを確認する。

3 訴訟費用は,第1,2審を通じ,被控訴人の負担とする。

第2 事案の概要

本判決においては、原判決と同様に又はこれに準じて「控訴人モンスター・ケーブル」、「控訴人イース」、「控訴人製品」、「本件登録商標1」、「本件商標権」等の略称を用いる。

1 本件は、ゲーム機用ケーブル等を製造する控訴人モンスター・ケーブル及び同控訴人の日本における代理店として当該ゲーム機用ケーブル等を日本国内において販売する控訴人イースが、「MONSTER GATE」との欧文文字を含む商標権を有する被控訴人に対し、「MONSTER GAME」との控訴人標章を包装に付してゲーム機用ケーブルを販売することにつき、被控訴人が本件商標権に基づく差止請求権を有しないことの確認を求めた事案である。

原判決は、控訴人モンスター・ケーブルは、本件商標権の侵害につき、被控訴人との間の法律関係に関する法律上の紛争を生じているとはいえないとして、同控訴人の請求に係る訴えを却下するとともに、控訴人標章と本件登録商標とは類似しているとして、本件商標権に基づく控訴人イースの被控訴人に対する差止請求権不存在の確認請求を棄却した。

そこで、控訴人らは、原判決を不服として控訴をした（なお、被控訴人は、平成18年3月31日、脱退被控訴人からの分割により設立され、脱退被控訴人の有する本件登録商標及びこれに関する営業等を承継し、当審において、被控訴人が脱退被控訴人のために訴訟引受を命じられるとともに、脱退被控訴人が訴訟から脱退した。）

本件における当事者の主張は、次のとおり付加するほかは、原判決の「事実及び理由」中の「第2 事案の概要」「3 争点に関する当事者の主張」記載のとおりであるから、これを引用する。

2 当審における控訴人の主張の要点（控訴理由の要点）

(1) 控訴人モンスター・ケーブルの訴えの利益

控訴人モンスター・ケーブルは、日本国内における販売代理店である控訴人イースを介して、控訴人標章を付したケーブル類の日本国内における販売を行っているものである。被控訴人が、控訴人標章を付したケーブル類の販売に対して、本件商

標権に基づく差止請求権を有するものとするれば、控訴人モンスター・ケーブルは控訴人標章を付したケーブル類を自ら販売することができないことはもちろん、日本国内における販売代理店を通じて日本国内において販売することもできなくなるという不利益を被ることになる。

本件のような事案において、日本国内において直接商品の販売を行っていない外国企業には商標権に基づく差止請求権不存在確認の訴えの利益が認められないとするれば、当該外国企業としては、債務不存在確認請求訴訟の原告となることについて日本国内における販売代理店の協力が得られない限り、日本国内に向けて商品を流通させることができなくなるという不利益を回避するすべがないことになってしまうが、そのような結論は不当である。

そもそも、本件のような事案における実質的な紛争当事者は、日本国内における販売代理店ではなく、販売代理店を介して商品を日本国内に流通させている外国法人であるのが通常である。また、外国法人が販売代理店を保護するために自ら提訴して紛争解決を行うこともよく見られることである。そうであるとすれば、当該外国法人に確認の訴えの利益を認めないことは、紛争の実態にもそぐわないものである。訴えの利益は、その訴えについて裁判所が審理・判断をすることが紛争解決にとって有効適切であるかという観点から設けられた訴訟要件であり、本件のような事案においては、実質的な紛争当事者である外国法人に確認の訴えの利益を認める方が、訴えの利益という訴訟要件が設けられた趣旨に沿うものといえる。

以上のとおり、本件では、端的に、販売代理店を介して商品を日本国内に流通させている外国法人に確認の訴えの利益を認めるべきである。

(2) 控訴人標章と本件登録商標の類似性

ア 外観

原判決は、控訴人標章と本件登録商標は外観において類似すると判断した。

(ア) しかしながら、控訴人製品においては、そのパッケージの「MONSTER GAME」という標章の上に「MONSTER CABLE」と記載され、さらにパッケージの両脇にも

「MONSTER CABLE」と記載され、控訴人モンスター・ケーブルの製品であることが強調されている（甲5の1～5）。

また、控訴人標章のうち、上段の「MONSTER」との文字は、下段の「GAME」との文字と書体が異なり、下段の図形及び文字よりもやや浮き上がった状態に見えるように影がつけられたデザインとされているため、「MONSTER」が強調されているとの印象を看者に与える。また、下段の「GAME」の前には、「>>>」という矢印をイメージさせる図形と、2つの円を同心円状に配し2本のクロス線と重ね合わせたターゲットをイメージさせる図形を配することにより、「MONSTER for GAME」、すなわち、控訴人モンスター・ケーブルが発売しているゲーム用ケーブルということが理解されやすいデザインとされている。

控訴人モンスター・ケーブルの製品は、その分野ごとに「MONSTER」+「分野名」という表示がなされている。たとえば、モバイルの分野の製品には「MONSTER MOBILE」（甲6の1）、パワープロダクツの分野の製品には「MONSTER POWER」（甲6の2）、カメラ・写真関係の分野の製品には「MONSTER PHOTO」（甲6の3）、カーオーディオの分野の製品には「MONSTER CAR AUDIO」（甲6の4）という名称が付されている。そして、ゲーム用ケーブルの分野の製品が「MONSTER GAME」である。

このように、控訴人標章は、控訴人製品であるゲーム機用ケーブルを表示するものとして、取引者によって使用され、かつ、そのように需要者に認識されるものである上に、「GAME」の部分が「MONSTER」の部分の下段にあり、しかも「>>>」という「用途」「使用の方法」を暗示する表記となっている。そのため、控訴人標章中、識別力があり、類否判断の対象となるべき要部は「MONSTER」の部分のみである。控訴人標章の要部である「MONSTER」と「MONSTER GATE」あるいは「Monster Gate」（本件登録商標）とを比較した場合、両者が外観上非類似であることは明らかである。

(1) 仮に、控訴人標章を「MONSTER GAME」として一連一体に把握した上で、本件登録商標との対比を行うとしても、以下のとおり、両者は非類似というべきであ

る。

a 控訴人標章と本件登録商標との間には、「M」と「T」(「t」)という構成文字の違いだけでなく、さらに以下のような外観上の差異がある。

本件登録商標1及び3は、標準文字に近い文字で「モンスターゲート」と「Monster Gate」(本件登録商標1)あるいは「MONSTER GATE」(本件登録商標3)を二段併記してなる商標である。これに対し、控訴人標章はゴシック体に近いデザイン文字からなる標章であり、「MONSTER」と「GAME」とは2段に分けて記載され、さらにその下段の「GAME」の前には、「>>>」という矢印をイメージさせる図形と、2つの円を同心円状に配し2本のクロス線と重ね合わせたターゲットをイメージさせる図形が配されている。このように、両者の外観は全く異なる。

本件登録商標2及び4は、両端の文字「M」と「E」が他の文字よりも多少大きく描かれ、さらに文字に縁取りがなされ、立体感を強調したデザイン文字からなる商標であり、「MONSTERGATE」のデザイン文字の中央下部には、闘いのゲームであることを示すかのように、2本の剣と盾が描かれている。加えて、本件登録商標4については、「MONSTERGATE」のデザイン文字の向かって右側の下部にデザイン文字で「モンスターゲート」と記載されている。これに対し、控訴人標章は、上記のとおりデザイン文字、図形から構成されている。したがって、両者の外観は全く異なる。

b 控訴人標章における「GATE」と、本件登録商標における「GAME」とは、いずれも常用語であって、外観において識別容易であり、審査実務においてそのように認定された例が存在する(甲12の1及び2)。

ある常用語に「GATE(ゲート)」という語を結合させた商標と、「GAME(ゲーム)」という語を結合させた商標は、同類、同一の指定商品において、ともに登録されている(例えば、商標登録第4065219号(SLIM GATE /スリムゲート, 甲8の1), 商標登録第4353612号(SLIM GAME /スリムゲーム, 甲8の2))。他方、ある常用語に「GATE(ゲート)」という語を結合させた商標と、「GAME(ゲーム)」という語を結合させた商標について、これを類似と判断した審決例は一切見

当たらない。

c 原判決が指摘する「M」と「T」(「t」)の相違に加え、上記aのような明らかな外観上の相違点、及び上記b記載の商標審査実務などを総合的に考慮すれば、仮に、控訴人標章を「MONSTER GAME」として一連一体に把握した上で、本件登録商標との対比を行うとしても、両者は非類似というべきである。

(ウ) 以上のとおり、控訴人標章と本件登録商標とは、外観において非類似であり、これを類似するとした原判決の判断は誤りである。

イ 称呼

原判決は、以下のとおり、控訴人標章と本件登録商標は称呼において類似すると判断した。

しかしながら、前記のとおり、控訴人標章の要部は「MONSTER」の部分のみというべきである。「MONSTER」からは「モンスター」の称呼を生じるのに対し、「MONSTER GATE」あるいは「Monster Gate」(本件登録商標)からは「モンスターゲート」の称呼を生じるのであるから、両者は称呼上非類似である。

また、控訴人標章における「GATE」(ゲート)と、本件登録商標における「GAME」(ゲーム)とは、いずれも一般に広く知れ渡った単語である上、「ト」が強音の破裂音であるのに対して「ム」の音は弱音の通鼻音であって、両者は著しく音質を異にする。したがって、控訴人標章を「MONSTER GAME」として一連一体に把握した上で、本件登録商標との対比を行うとしても、両者は称呼において識別容易である。

ウ 取引の実情

そもそも、家庭用ゲーム機には標準の音声・映像ケーブルが付属しており、控訴人製品のような特別の音声・映像ケーブルを購入しなくとも、家庭用ゲーム機を使用することは可能である(甲20の1, 23頁「比較1」参照)。控訴人製品は、家庭用ゲーム機それ自体に付属のケーブルが存在するにもかかわらず、付属ケーブルを用いた場合の音声・映像に満足せず、「一段上の画質や音質を狙いたい」(甲19の1頁下から3行目)者を対象とした製品である。

このような控訴人製品の性質からすれば，控訴人製品のようなゲーム機用の音声・映像ケーブルの需要者は，取引業者や，家庭用ゲーム機を購入・使用する者の中でもさらに音声や映像にこだわる，いわゆるゲームマニアに限られるというべきであり，需要者を家庭用ゲーム機を購入・使用する一般消費者にまで広げることは明らかな誤りである。

そして，このようなゲームの音声や映像にこだわるマニアは，たとえ，子供であっても，控訴人製品が AV ケーブル等の分野で高性能ケーブルのメーカーとして著名な控訴人モンスター・ケーブルが製造したゲーム機用音声映像ケーブルであることを明確に認識して控訴人製品を購入している（甲 2 2 の 1 及び 2 ）。

以上のような取引の実情と，前記のとおり，控訴人標章と本件登録商標とが觀念のみならず，外観及び称呼においても非類似であること，さらには，控訴人製品の包装における記載等を考慮すれば，控訴人標章を控訴人製品に付すことにより，本件登録商標との関係で，出所の誤認混同を引き起こすおそれはないというべきである。

エ まとめ

以上からすれば，控訴人標章と本件登録商標とは非類似であり，控訴人製品の包装に控訴人標章を付する行為は，本件商標権の侵害には該当しない。

3 当審における被控訴人の主張の要点

(1) 控訴人モンスター・ケーブルの訴えの利益

原判決が判示するように，確認の利益は，判決をもって法律関係の存否を確定することが，その法律関係に関する法律上の紛争を解決し，当事者の法律上の地位ないし利益が害される危険を除去するために必要かつ適切である場合に認められると解すべきである。

本件にあつては，原判決が認定するとおり，控訴人モンスター・ケーブルは，自ら日本国内において控訴人製品を輸入，販売することはなく，控訴人イースがこれ

を輸入，販売しているのであり，控訴人モンスター・ケーブルは，本件商標権の侵害につき，被控訴人との間の法律関係に関する法律上の紛争を生じているとはいえないから，判決をもって法律関係の存否を確定することが，控訴人モンスター・ケーブルの法律上の地位ないし利益が害される危険を除去するために必要かつ適切であるとはいえない。

(2) 控訴人標章と本件登録商標の類似性

ア 外観

控訴人らは，本件登録商標が「モンスターゲート」，「MONSTER GATE」等として一連一体に把握されることについては争わない。他方，控訴人標章も「MONSTER GAME」として一連一体に把握されるべきである。控訴人標章において，「>>>」という図形とターゲット状の図形が使用されているからといって，取引者，需要者が同標章を「MONSTER for GAME」との意味に理解するとは考えられない。したがって，控訴人標章のうち「MONSTER」部分のみを要部と理解するのは相当ではない。

また，控訴人らは，控訴人モンスター・ケーブルが「MONSTER」に「MOBILE」，「PHOTO」等の用語を付した標章を他に有していると主張するが，控訴人モンスター・ケーブルが自らの有する標章をどのような動機・目的から創出したかは標章自体が有する機能とは全く無関係な事柄であり，そのような標章が他に存在するからといって，控訴人標章のうち「MONSTER」との部分のみが要部となるものでない。

このように，控訴人標章は，あくまでも，「MONSTER GAME」として一連一体に把握されるべきものであり，微細な書体の相違や図形の付加によって，その出所識別機能に特段の効果を与えるものではない。したがって，本件登録商標と控訴人標章とを対比する場合，いずれも，一連一体に把握される「MONSTER GATE」と「MONSTER GAME」とを離隔的観察によって端的に比較すれば足り，その場合，11文字あるうちの唯一の相違点である控訴人標章の「M」と本件登録商標の「T」（「t」）は特に看者の注意を惹く構成とはいえない。

イ 称呼

控訴人標章は「MONSTER」の部分のみを要部とするものではないことは、前記のとおりである。また、控訴人らは、仮に、控訴人標章を「MONSTER GAME」として、一連一体に把握した上で、本件登録商標との称呼の対比を行うとしても、両者の相違点に照らすと類似しないと主張するが、控訴人らが指摘する相違点は、原判決の認定判断を誤りとし得るものではない。

ウ 取引の実情

控訴人製品は、販売店舗では、家庭用ゲーム機向け周辺機器の1つとして、ゲーム用機材販売コーナーに同種商品と並べて陳列されており、音声や映像にこだわる一部のゲーム愛好家にとどまらず、一般消費者も需要者としている。したがって、控訴人製品の需要者が、家庭用ゲーム機を購入・使用する者の中でも、さらに音声や映像にこだわる、いわゆるゲームマニアに限られるとの控訴人らの主張は、商取引の実情に照らし失当である。

原判決の判示するとおり、控訴人製品の需要者としては、家庭用ゲーム機の一般消費者を想定するのが相当であり、控訴人標章を控訴人製品に付すことにより、本件登録商標との関係で出所の誤認混同を引き起こすおそれがあるというべきである。

第3 当裁判所の判断

1 前提となる事実

争いのない事実及び後掲証拠によれば、以下の事実を認めることができる。

ア 控訴人モンスター・ケーブルは、アメリカ合衆国カリフォルニア州の法人であり、主としてオーディオ、ビデオ関連機器に用いられるケーブルを製造することを業とするものである。

控訴人イースは、車載用電子音響機器、家庭用電子音響機器の輸入、国内販売代理店業務等を業とするものであり、控訴人モンスター・ケーブルの販売代理店とし

て、控訴人標章を包装の正面上部に付した控訴人製品（ゲーム機用ケーブル）を日本国内において販売している。（以上、争いのない事実、甲5の1及び2、20の1及び2、21の1～5、23の2及び3、弁論の全趣旨）。

イ 被控訴人は、以下の商標権を有する。本件商標権は、いずれも商品及び役務の区分を第9類とし（ただし、本件商標権4については第41類をも含む。）、指定商品として「電線及びケーブル」を含んでいる。

(ア) 本件商標権1 原判決別紙被告登録商標目録1のとおり

(イ) 本件商標権2 原判決別紙被告登録商標目録2のとおり

(ウ) 本件商標権3 原判決別紙被告登録商標目録3のとおり

(エ) 本件商標権4 原判決別紙被告登録商標目録4のとおり

ウ 脱退被控訴人は、控訴人イースに対し、平成16年3月16日付け「警告書」（甲4の1）及び同年5月7日付け「通知書」（甲4の2）をもって、控訴人製品は本件商標権を侵害する旨警告した。これに対し、控訴人モンスター・ケーブルは、同月18日付け「通知書」（甲4の3）をもって、脱退被控訴人に対し、同控訴人の取引先である控訴人イースとの直接の接触を停止するように求めた。

脱退被控訴人は、同年6月3日付け「御回答」（甲4の4）をもって、控訴人モンスター・ケーブルに対し、同控訴人を交渉相手とすることを拒否し、同月22日付け書簡（甲4の5）をもって、控訴人イースに対し、再度警告を行うとともに、使用許諾の意思のあることを表示した。これに対し、控訴人らは、同年7月2日付け「回答書」（甲4の6）をもって、脱退被控訴人に対し、控訴人標章と本件登録商標とは非類似であることを主張し、控訴人モンスター・ケーブルの取引先である控訴人イースに直接接触する脱退被控訴人の行為について抗議した。

脱退被控訴人は、同月9日付け書簡（甲4の7）をもって、控訴人イースに対し、再度侵害を主張するとともに、使用許諾の意思のあることを表示した。

2 控訴人モンスター・ケーブルの訴えの利益

確認の利益は、判決をもって法律関係の存否を確定することが、その法律関係に関する法律上の紛争を解決し、当事者の法律上の地位ないし利益が害される危険を除去するために必要かつ適切である場合に認められると解すべきである。

本件においては、被控訴人の指摘するとおり、控訴人製品を日本国内で販売しているのは控訴人モンスター・ケーブルの販売代理店である控訴人イースであり、控訴人モンスター・ケーブルが日本国内で控訴人製品を直接販売しているわけではない。

しかしながら、控訴人イースは、控訴人モンスター・ケーブルの販売代理店として、控訴人標章が付された控訴人モンスター・ケーブルの製品を輸入、販売しているのであるから、控訴人標章が本件登録商標に類似しているとして、同標章を付した控訴人製品の販売が差し止められた場合には、控訴人イースが控訴人製品を販売することができなくなるのみならず、控訴人モンスター・ケーブルにとっても、自らが製造し、控訴人標章を付した控訴人製品の日本国内における販売が差し止められることになる。また、控訴人イースの販売する控訴人製品の販売が、本件登録商標を侵害するとして差し止められた場合、販売代理店契約の解除などの形で製造業者である控訴人モンスター・ケーブルの法律上の地位又は利益が影響を受ける可能性も高い。

そもそも、本件のように外国法人がその標章を付した製品を日本国内で販売する場合、自らの営業所やインターネットを通じて販売するか、販売代理店を通じて販売するかは、販売方法や経路の違いにすぎず、当該外国法人と第三者との間に商標権をめぐる紛争が生じたときに、当該外国企業がその製品を日本国内で直接販売している場合には商標権に基づく差止請求権不存在確認の利益を有するが、販売代理店を通じて販売する場合には同確認の利益がないと解することは、とりわけ、販売代理店が当該外国企業の意向に従って商標権に基づく差止請求権不存在確認訴訟の

提起に踏み切るとは限らないことを考慮すれば，合理的な理由はないというべきである。

本件においては，控訴人モンスター・ケーブルが自らの標章を付して製造した控訴人製品の販売が本件登録商標と類似しているかどうかの主たる争点であり，この点について最も適切に争い得るのは，控訴人モンスター・ケーブルと被控訴人であることは明らかである。したがって，控訴人イースが本件訴訟の当事者であることを考慮してもなお，控訴人モンスター・ケーブルと被控訴人との間で，本件登録商標と控訴人標章が類似しているかどうかについて主張立証を尽くし，本件登録商標の侵害の存否を確定することが，本件紛争を解決する上で，必要かつ適切であるといえることができる。

以上によれば，本件では，控訴人モンスター・ケーブルと被控訴人との間において，判決をもって本件商標権の侵害の有無を確定することが，本件紛争を解決し，控訴人モンスター・ケーブルの法律上の地位ないし利益が害される危険を除去するために必要かつ適切であり，控訴人モンスター・ケーブルは，本件訴えにつき，訴えの利益を有するというべきである。

3 本件登録商標と控訴人標章の類似性

(1) 本件登録商標及び控訴人標章

証拠（甲3の1，3の3）によれば，本件登録商標1及び3は，上段にカタカナで「モンスターゲート」，下段に欧文字で「Monster Gate」（本件登録商標1）又は「MONSTER GATE」（本件登録商標3）と標準文字に近い字体により記載し，上段と下段を均等な幅として構成されているものと認められる。

また，証拠（甲3の2，3の4）によれば，本件登録商標2及び4は，図案化された文字で，中央部分から両端に向けて徐々に文字の大きさを上下左右方向に拡大するように，欧文字で「MONSTERGATE」と記載し，このうち「M」と「G」を他の文字よりやや大きく表示するとともに，その中央部分下部に，中心に盾様の5角形状

の図柄，その両脇に握り部分を上部とし，切先部分を下部とし，その切先部分を盾様の5角形状の図柄の上下方向の中心線に向けて斜めに配した剣様の図柄を配して構成されているものであり，本件登録商標4においては，欧文字「GATE」部分の下部で，中央部分下部の図柄の右側部分に，カタカナで小さく「モンスターゲート」と書されていることが認められる。

他方，証拠（検甲1，甲5の1及び2）によれば，控訴人標章は，ゴシック体のデザイン文字にて欧文字の「MONSTER」という記載がされ，その下段左側に「>>>」という図形と，2つの円を同心円状に配し2本のクロス線と重ね合わせたターゲットをイメージさせる図形が配され，下段右側に，幾分右斜めに傾斜した書体で欧文字の「GAME」と記載されるとともに，上段の「MONSTER」，下段の「GAME」，下段の左側の「>>>」の図形のうち右端のものとも，やや浮き上がった状態に見えるように影がつけられたデザインとなっていることが認められる。

(2) 本件登録商標と控訴人標章の類否について

ア 外観

(ア) 本件登録商標1及び3は，カタカナ部分を「モンスターゲート」として把握すべきことはもちろん，その欧文字部分も「Monster Gate」及び「MONSTER GATE」として一連一体に把握されるべきであり，本件登録商標2及び4についても，そのカタカナ部分を「モンスターゲート」として把握するとともに(本件登録商標4)，その欧文字部分を「MONSTERGATE」として一連一体に把握されるべきであることは，当事者間に争いが無い。

他方，控訴人標章に関し，控訴人らは，控訴人標章の要部は「MONSTER」であると主張する。しかしながら，控訴人標章のうち，「MONSTER」の文字部分と「GAME」の文字部分とは，後者は幾分右斜めに傾斜した書体であるという違いはあるものの，ほぼ同一の字体により同じ大きさで書かれており，「モンスターゲーム」との称呼も，必ずしも冗長ではなく，よどみなく一気に称呼し得るものである。また，

「MONSTER」、「GAME」との単語は、いずれも、現在の日常生活上しばしば接することのある、一般に広く認知された英単語である。これらの点に照らすと、控訴人標章のうち、「MONSTER」の部分のみが要部であるとする理由はなく、控訴人標章は、「MONSTER GAME」として一連一体に把握されるべきである。

これに対し、控訴人らは、控訴人モンスター・ケーブルの製品は、その分野ごとに「MONSTER」+「分野名」という表示がなされており、控訴人標章中、下段の「GAME」との表示部分は、「用途」又は「使用の方法」の表示にほかならないなどと主張する。しかしながら、控訴人標章の「MONSTER GAME」との記載は、上下段に分かれるとはいえ、同一の字体及び大きさで一連一体のものとして表示されているものであるから、「GAME」の部分が「用途」の表示を意味するとは理解できず、また、同記載から、「MONSTER」+「分野名」との表示を意味すると理解することもできない。したがって、控訴人らの主張は採用の限りではない。

以上によれば、控訴人標章の「MONSTER GAME」との記載はこれを一連一体に把握した上で、本件登録商標の外観との対比を行うべきである。

(イ) 上記(ア)に基づき、本件登録商標と控訴人標章の外観を対比する。

前記のとおり、控訴人標章の文字部分は、欧文字の「MONSTER GAME」からなるのに対し、本件登録商標においては、「モンスターゲート」と「Monster Gate」(本件登録商標1)、「モンスターゲート」と「MONSTER GATE」(本件登録商標3)、「MONSTERGATE」(本件登録商標2)、「MONSTERGATE」と「モンスターゲート」(本件登録商標4)からなる。

そして、控訴人標章の欧文字は、「MONSTER」を上段に配し、「GAME」を下段に配した上で、下段の「GAME」の文字に左横に、「>>>」という図形と、2つの円を同心円状に配し2本のクロス線と重ね合わせたターゲットをイメージさせる図形を配している。これに対し、本件登録商標1及び3は、「Monster Gate」ないし「MONSTER

GATE」との欧文字(標準文字)を横一列に配したものであり、また、本件登録商標2及び4の欧文字は、縁取りがされ、立体感を強調して図案化されたものであり、横一列に配された「MONSTERGATE」との欧文字の中央下部には、盾と剣の図柄が配されている。この図柄は、控訴人標章の下段に配された図形とは異なる。

このように、本件登録商標と控訴人標章には外観上の相違点が存在するものの、両者は、それぞれ11文字ある欧文字のうち、控訴人標章の「M」と本件登録商標の「T」(又は「t」)が異なるにすぎず、その他の「MONSTER」(又は「Monster」)、「G」、「A」(「a」)、「E」(「e」)は同一である。これらの欧文字は、本件登録商標ないし控訴人標章の主たる部分を構成し、最も看者の目を惹くものである。その構成文字が1文字を除いて同一である以上、その他の図形、カタカナ、文字のデザイン等において相違する点があるとしても、本件登録商標と控訴人標章の外観は、これを離隔的に観察すると類似しているというべきである。

イ 称呼

控訴人標章からは「モンスターゲーム」との称呼が生じ、本件登録商標からはいずれも「モンスターゲート」との称呼が生じるどころ、その差異は語尾が「ム」であるか「ト」であるかが異なるにすぎない。「ム」と「ト」は、いずれも語尾に位置することもあるが、日常生活上の発声においては、必ずしも強い音として明確に発音されるとは限らないことを考慮すると、本件登録商標と控訴人標章とは、称呼において類似するということができる。

ウ 観念

「MONSTER」は「怪物、化け物」又は「怪物のように巨大な」を意味する語として、「GAME」は「ゲーム」又は「試合」を意味する語として、いずれも一般に広く認知された英単語である。控訴人標章の「MONSTER GAME」なる語は、「MONSTER」と「GAME」とが結合した造語であり、それ自体として一般に認知された意味を有するものではないが、「怪物の登場するゲーム」、「怪物により行われる試合」などといっ

た観念を生じ得るものと認められる。

他方、「GATE」は「門」ないし「出入口」を意味する語として一般に広く認知された英単語である。本件登録商標の「MONSTER GATE」(又は「MONSTERGATE」)は「MONSTER」と「GATE」を結合した造語であり、それ自体として一般に認知された意味を有するものではないが、「怪物のように巨大な門」、「怪物の住む世界への出入口」、「怪物の使用する出入口」などといった観念を生じ得るものと認められる。

そうすると、控訴人標章と本件登録商標は、いずれも明確な観念が生じるものではないが、そこから生じ得る観念は必ずしも類似するものではないといえることができる。

エ 取引の実情

(ア) 控訴人製品や本件登録商標を付したゲームの取引の実情に関し、後掲証拠及び弁論の全趣旨によれば、以下の事実が認められる。

a アメリカ合衆国カリフォルニア州の法人である控訴人モンスター・ケーブルは、オーディオ、ビデオなどに用いられる高性能ケーブルの製造業者であり、ゲーム用ケーブルの他、モバイル分野(「Monster Mobile」, 甲6の1)、パワープロダクツ分野(「MONSTER POWER」, 甲6の2)、カメラ・写真分野(「MONSTER photo」, 甲6の3)、カーオーディオ分野(「monster car audio」, 甲6の4)などにおけるケーブル製品を製造している。控訴人モンスター・ケーブルは、我が国の雑誌等において、「モンスターケーブル社とはアメリカのオーディオ業界では"ケーブルのロールス・ロイス"と呼ばれ全米 No.1 企業」(甲1の4)、「日本の市場ではまだスタートしたばかりだが、ホームシアター需要が伸び続けている米国では、オーディオビジュアル用ケーブルの分野でもモンスターケーブルは確固たる地位を築いている。」(平成11年4月1日発行「季刊・オーディオアクセサリー」, 甲14の1)などと紹介されている。

b 控訴人製品は、家庭用テレビゲーム機「プレイステーション2」及び「Xbox」

に対応するゲーム用ケーブルである。控訴人製品の正面には、「MONSTER CABLE」「PSシリーズ対応」などと記載され、プラスチック製の透明なケースを通して内部のケーブル製品が見えるようになっており、裏面にはケーブルの接続方法や使用上の注意が記載されている、(甲1の3及び4, 5の1～5, 20の1及び2, 21の1～6, 23の3及び5, 検甲1)

c 控訴人イースは、控訴人製品を、平成13年10月に開催された「東京ゲームショウ2001秋」にて、「世界最強のPS2ハイエンドケーブル2002年1月、いよいよ日本上陸！」などとする広告とともに出品し、また、平成14年9月に開催された「東京ゲームショウ2002」においても、控訴人製品を出品するとともに、「モンスター、日本上陸。」「究極の"ゲームケーブルモンスターゲーム"誕生」などと記載したチラシを作成、配布した(甲23の2～5)。また、控訴人イースは、雑誌「ゲームラボ」平成14年7月号(甲20の2)及び雑誌「WEEKLY ファミ通」同年7月12日号(甲21の3)に上記チラシと同趣旨の宣伝文句を記載した広告を掲載した。

d 被控訴人は、「剣と魔法とモンスターの世界でメダルを賭けた冒険を繰り広げる、まったく新しい対戦型メダルゲーム」である「モンスターゲート」(甲7の3)を製造・販売している。

(イ) 以上の事実によれば、控訴人モンスター・ケーブルは、オーディオ、ビデオなどに用いられる高性能ケーブルの製造業者であり、テレビゲームの音声や映像を特に重視するゲーム愛好家を主要な購買層とするものと認められる。しかしながら、控訴人製品は、家庭用テレビゲーム機「プレイステーション2」及び「Xbox」に対応する製品であることからすると、控訴人製品がこれらの家庭用テレビゲーム機とともに販売されることも多いと考えられ、その需要者が高品質の音声や映像を求めて控訴人製品を購入することも十分に考えられる。そうすると、控訴人製品の

需要者としては、テレビゲームの音声や映像を特に重視するゲーム愛好家に限らず、家庭用ゲーム機の需要者一般を想定するのが相当である。

前記認定のとおり、控訴人製品はゲーム用ケーブルであり、外からケーブルが見えるような包装であるため、その購買者が控訴人製品をゲーム機であると誤認することは少なく、また、本件登録商標に係る「モンスターゲート」ゲームは、「対戦型メダルゲーム」であり、控訴人製品が対応している家庭用テレビゲーム機とは異なる。

しかしながら、ゲーム機とその周辺機器であるゲーム用ケーブルは、被控訴人あるいは他のゲーム機メーカーの製造したゲーム機と同一の店舗や近接する売場で販売される可能性が高く、控訴人製品はゲーム用ケーブルであるが、「MONSTER GAME」との標章が付されていることに照らすと、モンスターゲートその他の被控訴人のゲームのケーブルであると誤認されるおそれがないとはいえない。また、前記のとおり、本件登録商標と控訴人標章とは外観上類似していることや、控訴人モンスター・ケーブルは、我が国においてゲーム機用ケーブルのメーカーとしては必ずしも一般に広く認知され高い知名度を獲得するにはいまだ至っていないことなども併せ考えると、控訴人標章を控訴人製品に付すことにより、本件登録商標との関係で、出所の誤認混同を引き起こすおそれがあるというべきである。

オ 以上のとおり、本件登録商標と控訴人標章とは、その観念を異にするものの、その外観及び称呼上の類似性、取引の実情などを総合的に考慮すると、類似しているといえることができる。

4 結論

以上のとおりであるから、控訴人イースの請求は理由がないので、棄却されるべきものであり、同控訴人の請求を棄却した原判決は相当であり、同控訴人の控訴は棄却することとする。

また、控訴人モンスター・ケーブルの訴えは適法であるが、その請求は理由がな

く棄却されるべきものであるところ，原判決は同控訴人の訴えを不適法として却下しているのに対し，被控訴人は控訴も付帯控訴もしていないことから，控訴人モンスター・ケーブルの請求を棄却することは同控訴人の不利益に原判決を変更することになる。このため，控訴人モンスター・ケーブルの訴えを却下した原判決を維持するため，同控訴人の控訴を棄却することとする。

よって，主文のとおり，判決する。

知的財産高等裁判所第4部

裁判長裁判官

塚 原 朋 一

裁判官

石 原 直 樹

裁判官

佐 藤 達 文