

平成一〇年(ワ)第一五五七五号 著作権侵害差止等請求事件
(口頭弁論終結日 平成一一年六月九日)

判 決
原 告 コナミ株式会社
右代表者代表取締役 【A】
右訴訟代理人弁護士 柳原敏夫
被 告 【B】
右訴訟代理人弁護士 吉川知宏

- 主 文
- 一 被告は、別紙物件目録記載のビデオカセットを製造、販売又は頒布してはならない。
 - 二 被告は、別紙物件目録記載のビデオカセットの在庫品及びマスターテープを廃棄せよ。
 - 三 被告は、原告に対し、金二二七万五〇〇〇円及びこれに対する平成一〇年七月一九日から支払済みまで年五分の割合による金員を支払え。
 - 四 原告のその余の請求をいずれも棄却する。
 - 五 訴訟費用は、これを三分し、その二を原告の負担とし、その余を被告の負担とする。
 - 六 この判決は主文第三項につき、仮に執行することができる。

事 実 及 び 理 由

第一 請求

- 一 主文一、二項に同じ
- 二 被告は原告に対し、金一〇八四万円及びこれに対する平成一〇年七月一九日から支払済みまで年五分の割合による金員を支払え。
- 三 被告は朝日新聞(全国版)、讀賣新聞(全国版)、毎日新聞(全国版)及び日本経済新聞(全国版)にそれぞれ一回ずつ別紙謝罪広告目録一記載の謝罪文を同目録二記載の要領で掲載せよ。

第二 事案の概要

本件は、コンピュータ用ゲームソフトについて著作権を有している原告が、被告に対し、その主要登場人物の図柄を用いてアニメーションビデオを制作した被告の行為が、著作権(複製権、翻案権)及び著作者人格権(同一性保持権)を侵害するとして、右ビデオの製造、販売及び頒布の禁止、右ビデオの廃棄、損害賠償並びに謝罪広告を請求した事案である。

一 前提となる事実(証拠を示した事実を除き、当事者間に争いはない。)

1 当事者

原告は、コンピュータ用ゲームソフト及びその他のアミューズメント機器の製作、販売等を業とする会社である。

被告は、「シェーン」の名で、アニメーション、実写、パロディ関係の作品を企画、制作、販売している者である。

2 原告の著作物及び著作権

原告は、その発意に基づき、従業員をして、コンピュータ用ゲームソフト「ときめきメモリアル」(以下「本件ゲームソフト」という。)を職務上作成させ、平成六年五月二七日、自己名義の下にこれを発表し、本件ゲームソフトについて著作権及び著作者人格権を取得した。

本件ゲームソフトは、ゲームプレイヤーが架空の高校「きらめき高校」の男子生徒の立場で操作して、高校三年間の学園生活及び日常生活において様々な行動をし、一定の条件を満たした場合に、男子生徒が、主要登場人物である藤崎詩織ほかの女生徒から、高校卒業の日、伝説の樹の下で愛の告白を受けるという内容の恋愛シミュレーションゲームである(検甲一)。本件ゲームソフトは、家庭用ゲームハード機器であるプレイステーション用のソフトとして販売された(PCエンジン及びスーパーファミコン用のソフトとして販売されたものもあるが、プレイステーション用のソフト著作権を保護の対象とする。)

3 被告の行為等

被告は、原告に無断で、訴外赤紙堂に委託して、本件ゲームソフトの主要登場人物である藤崎詩織の図柄(以下「本件藤崎の図柄」という。)を用いた別紙物件目録記載のアニメーションビデオ(題名「どぎまぎイメージーション」、以下「本件ビデオ」という。)を制作し、平成九年一月ころ、東京都秋葉原所在の株式会社メッセサンオー本店にて一般客向けに店頭販売した(甲一三及び一四、検甲二)。な

お、被告が本件ビデオを発売した後、本件ビデオの複製品も連鎖的に制作、販売されている（甲一七、一八、検甲五）。

二 争点

1 本件ゲームソフトは、著作権、著作者人格権を侵害するか。

（原告の主張）

被告は、本件ゲームソフトの登場人物である藤崎詩織が清纯派として人気を博したことに着目して、本件藤崎の図柄を無断で用いて本件ビデオを制作したものであり、本件藤崎の図柄に係る原告の複製権及び翻案権を侵害する。

本件ビデオは、本件藤崎の図柄を用いて性行為の場面を描写した成人向けのアニメーションビデオであって、本件藤崎の図柄における清纯なイメージを損なうものであり、本件ゲームソフトの改変をもたらすものであるから、同一性保持権を侵害する。

（被告の主張）

本件藤崎の図柄は、ありふれたもので創作性はない。また、抽象的なキャラクターについては、具体的な図柄を離れて別個の創作性を有する外部的表現形式とならないので、著作権の保護の対象とならない。複製権の侵害はない。

次に、同一性保持権侵害の有無は、本件ゲームソフトと本件ビデオにおける具体的な図柄を対比することにより決せられるべきであり、イメージを損なったか否かにより決すべきではない。仮に、イメージを損なったか否かが判断要素になるとしても、本件藤崎の図柄における藤崎詩織のイメージは、優等生的ではあるが、清纯さはないし、本件ゲームソフトにおいても恋愛がテーマとされている関係上、性的関係についての連想をさせるから、清纯なイメージはない。

さらに、仮に、複製権侵害、同一性保持権侵害が存在するとしても、被告が本件ビデオを制作した行為は、同人文化の一環としての創作活動であるから、著作権法に違反するとの評価はされるべきでない。

2 損害額はいくらか。

（原告の主張）

被告は本件ビデオ制作販売により、以下のとおり八四万円の利益を得た。原告に生じた財産的損害は、右利益と同額と推定されるべきである。

〔本件ビデオ一本の卸価格（一四〇〇円）－ビデオ一本の制作に要した複製費（三〇〇円）〕×販売数（九〇〇本）－アニメーション制作費（一五万円）＝八四万円

同一性保持権侵害行為によって生じた原告の損害は、原告が苦心して作り上げた登場人物である藤崎詩織の清纯なイメージが、被告の行為によって大きく損なわれた点を考慮すると一〇〇〇万円が相当である。

よって、原告の損害は合計一〇八四万円である。

（被告の反論）

原告の主張は争う。

財産的損害については、制作費を考慮すると、被告には利益は生じていない。

また、被告が本件ビデオを制作した行為は、同人文化の一環としての個人的趣味、嗜好によるものであり、本件損害賠償請求は不当である。

3 謝罪広告は認められるか。

（原告の主張）

被告は原告の著作者人格権（同一性保持権）を侵害しているから、原告は、著作者としての名誉を回復するために、謝罪広告掲載を請求する権利を有する。

（被告の主張）

原告の主張は争う。

第三 争点に対する判断

一 争点1（著作権及び著作者人格権侵害の成否）について

1 著作権侵害について

前記第二、一の事実、証拠（甲一、検甲二）及び弁論の全趣旨によれば、以下の事実が認められる。

本件ゲームソフトは、ゲームプレイヤーが架空の高校「きらめき高校」の男子生徒の立場で操作して、高校三年間の学園生活等において体験をし、一定の条件を満たした場合に、男子生徒が、登場人物である藤崎詩織ほかの女生徒から、高校卒業の日に、伝説の樹の下で愛の告白を受けるという恋愛シミュレーションゲームである。本件ゲームソフトにおいては、女子高校生である藤崎詩織が主要な登場人物として設定されている。本件藤崎の図柄は、僅かに尖った顎及び大きな黒い瞳（瞳の下方部分に赤色のアクセントを施している。）を持ち、前髪が短く、後髪が背中に

かかるほど長く、赤い髪を黄色いヘアバンドで留め、衿と胸当てに白い線が入り、黄色のリボンを結び、水色の制服を着た女子高校生として、共通して描かれている。本件藤崎の図柄には、その顔、髪型の描き方において、独自の個性を發揮した共通の特徴が認められ、創作性を肯定することができる。

他方、本件ビデオには、女子高校生が登場し、そのパッケージには、右女子高校生の図柄が大きく描かれている。右図柄は、僅かに尖った顎及び大きな黒い瞳（瞳の下方部分に赤色のアクセントを施している。）を持ち、前髪が短く、後髪が背中にかかるほど長く、赤い髪を黄色いヘアバンドで留め、衿と胸当てに白い線が入り、黄色いリボンを結び、水色の制服を着た女子高校生として描かれている。

本件ビデオに登場する女子高校生の図柄は、本件藤崎の図柄を対比すると、その容貌、髪型、制服等において、その特徴は共通しているもので、本件藤崎の図柄と実質的に同一のものであり、本件藤崎の図柄を複製ないし翻案したものと認められる。

したがって、被告が本件ビデオを制作した行為は、本件ゲームソフトにおける本件藤崎の図柄に係る原告の著作権を侵害する。

2 同一性保持権侵害について

前記第二、一〇の事実、証拠（検甲一）及び弁論の全趣旨によれば、本件ゲームソフトは、前記のとおり、架空の高校「きらめき高校」における恋愛シミュレーションゲームであるが、登場人物である藤崎詩織は、優等生的で、清純な、さわやかな印象を与える性格付けがされている。本件ゲームソフトにおいては、ゲームプレイヤーの操作する男子生徒は、学園生活や日常生活を通して、登場人物である藤崎詩織などと恋愛関係を形成する設定がされているが、藤崎詩織が性的行為を行うような場面は存在しない。

他方、証拠（検甲二）及び弁論の全趣旨によれば、本件ビデオは、本件ゲームソフトにおいて、男子生徒が藤崎詩織から愛の告白を受けた最終場面の続編として設定され、清純な女子高校生と性格付けられていた登場人物の藤崎詩織が、伝説の樹の下で、男子生徒との性行為を繰り返し行うという、露骨な性描写を内容とする、一〇分程度の成人向けのアニメーションビデオとして制作されている。

確かに、本件ビデオにおいては、藤崎詩織の名前が用いられていないが、①本件ビデオのパッケージにおける女子高校生の図柄と、本件ゲームソフトのパッケージにおける藤崎詩織の図柄とを対比すると、前記認定した共通の類似点がある他、さらに、後髪を向かって左側になびかせている点、首をやや左側に傾けている点、頭頂部に極く短い髪を描いている点、髪の毛に白色のハイライトを付けている点など細部に至るまで酷似していること、②本件ビデオのパッケージにおける「どぎまぎイマジネーション」というタイトルの選択、各文字のデザイン及び色彩、青い波形の背景デザインなど、本件ゲームソフトのパッケージにおける各部分と類似していること、③本件ビデオにおいて、「本当の気持ち、告白します。」と表記され、本件ゲームソフトとの関連性を連想させる説明がされていること等の事実から、本件ビデオの購入者は、右ビデオにおける女子高校生を藤崎詩織であると認識するものと解するのが相当である（甲一）。

以上によると、被告は、本件ビデオにおいて、本件藤崎の図柄を、性行為を行う姿に改変しているというべきであり、原告の有する、本件藤崎の図柄に係る同一性保持権を侵害している。

なお、被告は、同人文化の一環としての創作活動であり、著作権法違反は成立しないと主張するが、採用の限りでない。

3 よって、別紙物件目録記載のビデオカセットの製造等の差止め及び同ビデオカセットの廃棄を求める原告の請求の趣旨一及び二項は理由がある。

二 争点2（損害額）について

1 著作権侵害による損害

証拠（甲一三、一四、乙一七ないし二二）及び弁論の全趣旨によれば、被告は、本件ビデオを販売用に五〇〇本制作し、一本当たり一四〇〇円の卸価格で小売店に販売したので、販売総額は七〇万円となること、被告は、動画、原画、彩色の各担当者、声優及び監督へ人件費として二〇万円、複製費用として一七万五〇〇〇円（一本当たり三五〇円）、包装等の諸雑費として五万円の合計四二万五〇〇〇円を支出したことが認められ、したがって被告が本件ビデオを販売することにより得た利益額は二七万五〇〇〇円になる。被告は、本件ビデオを制作するために、パソコンを増設したり、アニメーション制作用のソフトを購入する必要があった旨主張するが、右費用は、本件ビデオ制作のためだけの費用と解することはできないので、

控除するのは相当でない。

以上のとおり、原告に生じた損害額は、被告が本件ビデオ販売により得た利益額二七万五〇〇〇円と同額と推定できる。

2 同一性保持権侵害による損害

証拠（甲三、四、六ないし一三、枝番号の記載は省略する。）及び弁論の全趣旨によれば、本件ゲームソフトは平成一〇年三月に一二〇万本の販売実績を上げ、ヒット商品として好評を博したこと、原告は、平成七年に、本件ゲームソフトにより、日本ソフトウェア大賞のエンターテインメントソフト部門優秀賞やその他の賞を多数獲得したこと、登場人物である藤崎詩織に対する人気も高まり、平成七年ころのコンピュータゲーム誌上におけるゲームキャラクター人気投票で、藤崎詩織が一位に選ばれたこと、二次的著作物として、藤崎詩織を仮想アイドル歌手としたCDが発売されたり、登場人物のイラスト集やその他の関連商品が販売されたり、実写映画が上映されたり、小説が刊行されたりしたことが認められ、右経緯に照らすと、本件ゲームソフトにおいては、登場人物である藤崎詩織の優等生的で、清純な、さわやかな印象を与える性格付けが、本件ゲームソフト及び関連商品の売上げ及び人気の向上に大きく寄与していると解するのが相当である。

ところで、被告の同一性保持権侵害行為の態様は、前記のとおり、清純な女子高校生と性格付けられていた登場人物の藤崎詩織と分かる女子高校生が男子生徒との性行為を繰り返し行うという、露骨な性描写を内容とする、成人向けのアニメーションビデオに改変、制作したというものであり、被告の行為は、原告が本件ゲームソフトを著作し、その登場人物である藤崎詩織の性格付けに対する創作意図ないし目的を著しくゆがめる、極めて悪質な行為であるといえることができる。

そうすると、本件ゲームソフトの内容及び被告の行為の態様が前記認定のとおりであること、被告の行為によって受けた原告の信用毀損は少なくないといえること等一切の事情を総合考慮すると、被告の改変行為により生じた原告の無形損害を金銭に評価した額は、二〇〇万円と解するのが相当である。

3 以上によれば、原告に生じた損害は、合計二二七万五〇〇〇円となる。

三 結論

よって、主文のとおり判決する。なお、前記認定の一切の事情を総合すると、本件において謝罪広告の必要性はない。

東京地方裁判所民事第二九部

裁 判 長 裁 判 官 飯村敏明

裁 判 官 八木貴美子

裁 判 官 石村智