

著作権法における二次利用の合法的解釈の可能性と限界 —ハイスコアガール事件の検討を通して—

新井 崇司

漫画作品「ハイスコアガール」では、実在するゲーム作品を自己の作品に登場させ、オリジナルのストーリーを展開することで人気を博していた。しかし、本行為が著作権侵害であるとして、ゲーム作品の著作権者が本作品の出版社及びその関係者に対し刑事告訴を行った。本事件に関して法学者の間でも多くの議論がなされており、著作権法における表現活動のあり方を検討するうえで、非常に重要な事件であると言える。

他人の著作物の創作的利用を制限することは、原著作者の権利を守る一方、新たな表現方法の可能性を委縮させる恐れがある。そこで本研究は、本作品の二次利用における著作権法上の解釈を検討し、権利者の利益と表現の多様性の両方を保障する著作権法の望ましいあり方を考察することを目的とする。

本事件の論点として、①本行為が複製・翻案等に当たるか、②著作権の制限規定である引用の適用が認められるかの2点が挙げられる。

①複製・翻案の該当性について[雪月花控訴審]では、カタログに写りこんだ書について特徴的部分の感得ができないことから複製権侵害が否定されている。ハイスコアガールにおいても、ゲーム絵柄が非常に小さく再現され、特徴的部分の感得できないと評価できる場面については、著作権侵害が否定される可能性がある。また[ゴナ書体事件最高裁]では独創性とそれ自体に美的特性が認められない書体の著作物性を否定していることから、ゲーム画面の文字を利用した場面については著作物性が否定され、複製・翻案に当たらないと考えられる。

②適法引用の判断について、従来は明瞭区別性と主従関係の二要件を満たす必要があった。この二要件に基づく場合には、他者の表現を自己の表現に取り込む表現は、引用として認められづらい。しかし近時では、適法引用の基準として新たな考慮要素の必要性を論ずる学説が多くあり、二要件によらずに引用を判断する裁判例も増えつつある。[美術鑑定書事件控訴審]では、従来の考え方によれば引用の適用が容易でないと考えられる事案に対して、多様な考慮要素から総合的に判断することで引用の適用を肯定している。この判決で示された考慮要素をもとに検討すると、新たな創作という利用の目的、合理的な範囲内での使用方法、著作権者に与える影響が少ないといった理由から、ハイスコアガールにおいても適法引用の可能性のある場面が多数存在した。

文化の発展や表現の自由の保護といった観点から考えるに、他人の著作物の創作的利用は一定の範囲内で認められるべきである。そのためには、その利用行為が複製・翻案に含まれるか慎重に検討を行うことに加え、多様な考慮要素をもとに適法引用を判断することが望ましいと考える。

(指導教員 村井麻衣子)