

## 米国・中国知的財産権訴訟判例解説（第2回）

ネットワークゲームの著作権侵害  
～ゲームの「皮換え」行為が著作権侵害に該当するか否か～

成都天象インタラクティブ科技有限公司、北京爱奇艺科技有限公司  
上訴人（原審被告）

蘇州蜗牛数字科技株式会社  
被上訴人（原審原告）

河野特許事務所 所長・弁理士 河野 英仁

## 1. 概要

ネットワークゲームも中国著作権法上の作品の一種として保護を受けることができる。

しかしながら、ゲーム中のゲーム規則、操作インターフェース等の基本的構成はそのままに、単にキャラクターのイメージ、音楽等の表面的要素だけを変更する所謂「皮換え」盗作行為が問題となっている。

本事件では先行ゲームに対し皮換え盗作を行った後発ゲームの著作権侵害が成立するか否かが争点となった。江蘇省高級人民法院は著作権侵害を認め、ゲームの提供行為の差し止め及び3000万元（約4億8千万円）の損害賠償を認めた一審判決<sup>1</sup>を維持した<sup>2</sup>。

## 2. 背景

### (1) 訴訟の経緯

蜗牛公司（原告）は、スマートフォン上でプレー可能な《太極熊貓》と称するネットワークゲームをユーザに提供している。一方、天象公司及び爱奇艺公司（被告）は、人気ドラマ「花千骨」をモチーフとしたオンラインゲーム《花千骨》をユーザに提供している。

原告は、被告のオンラインゲーム《花千骨》はキャラクター及び音楽等は相違するものの、ゲーム中のゲーム規則、操作インターフェース等は原告の《太極熊貓》と実質的に同一であり、著作権侵害に該当するとして被告を江蘇省蘇州市中級人民法院に提訴した。

1 江蘇省蘇州市中級人民法院（2015）蘇中知民初字第00201号

2 江蘇省高級人民法院2019年12月31日判決（2018）蘇民終1054号