

## 中古ゲームソフト事件 (焦点は頒布権)

ゲームソフトメーカー  
VS 中古ソフト販売業者

### 1. 事件の背景

- ①公正取引委員会が、SCEが小売業者や卸売業者に対して中古ゲームソフトを取り扱わないよう強制しているのは、**独禁法違反**と指摘(1998年1月)
- ②SCE側は、中古ゲームソフトの販売は、**映画の著作物に対して認められる頒布権**の侵害であり、中古ゲームの販売を排除するのは著作権の行使であると反論

③**大手ゲームソフトメーカー6社**が、中古ソフト販売業者に対し、中古品販売の差止を求めて**大阪地裁**に提訴  
(1998年7月)

③**大手中古ソフト販売業者**が、大手ゲームソフトメーカーに対し、中古ソフトに頒布権は存在しないことの確認訴訟を**東京地裁**に提訴  
(1998年10月)

## 中古ゲームソフト事件 (焦点は頒布権)



③大阪地裁 H11.10.07 メーカーの勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当する頒布権も認められ

、譲渡後も頒布権は消尽しない理由：

ゲームはプレイヤーの操作によって映像やその順序が異なるとはいえ、その変化は、プログラムによって予め設定された範囲内にすぎず、ゲームソフト自体が、**映画と同じく**著作者の統一的な思想・感情を表現したものである

映画の頒布権は譲渡後も消尽しないのであるから、ゲームソフトの**頒布権も消尽しない**と解するのが妥当。



ゲームソフトメーカー  
VS 中古ソフト販売業者



③東京地裁 H11. 5.27 販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当しない

理由：

映画の著作物とは、**多数の観客**に対して同一の視聴覚的效果を与えるものと解すべき

各々のプレイヤーが**個別の画面上**にそれぞれ異なった映像を能動的に表示させるゲームは、映画の著作物に相当するとは解せない



## 中古ゲームソフト事件 (焦点は頒布権)

ゲームソフトメーカー  
VS 中古ソフト販売業者

④大阪高裁 H13. 3.29

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当し、頒布権も認められるが、頒布権は譲渡後に消尽する

理由：

ゲームソフトは大量の複製物を販売する過程において投資の回収を図ることができるものであるから、頒布を繰り返すことにより投資の回収を行う映画フィルムとは異なる

一旦、適正な価格にて販売されたゲームソフトは、既に投資回収の機会が与えられたものであり、商品取引の自由の観点から見ても権利が消尽したと解するのが相当

④東京高裁 H13.3.27

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当するが、頒布権は認められない  
理由：

ゲームにおける映像の変化は予め設定されたものからの選択にすぎず、プレイヤー自身が新たな映像を創造しているわけではない。映画にも、ストーリー、アングルを聴衆が選択可能になっているものもあり、ゲームと映画に有意な差はない

ただし、多量の複製物を販売するゲームソフトは、流通を支配することにより投資の回収を図る映画フィルムとは異なるものであり、頒布権は認められない

⑤最高裁 平成13(受)952第一小法廷 (H14.4.25)

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当し頒布権も認められるが、一旦適法に譲渡された後は頒布権は消尽し、中古品の再譲渡にまで頒布権は及ばない