

SOFTIC 判例ゼミ 2025 第1回発表

棋譜事件控訴審判決（大阪高裁令和7年1月30日判決）

2025/7/24：土方恭子 黒川雄祐

1 問題意識

仮に棋譜情報が著作物として保護されない場合、棋譜情報を利用する行為は不法行為にあたるとして、法的に保護する必要があるか

不法行為で保護する必要があるとして、どのような利益（要素）がある場合に保護するのか

2 事案の概要

◆本訴訟の概要

ユーチューブ及びツイキャスにおいて棋戦のいわゆる評価値放送を配信し収益を上げている動画配信者の原告Xが、被告（株式会社囲碁将棋チャンネル）の配信する将棋の実況中継から得た情報をもとに、即時に自ら用意した将棋盤面に各対局者の指し手を表示する等してチャットでコミュニケーションを行っていたところ、被告はユーチューブを運営するグーグル社に対し、著作権侵害を理由とする削除通知を提出し、原告の動画配信が停止された。これに対し原告は、異議申立てを行い、配信停止が解除された。

また、被告はツイキャスに対し、著作権侵害を理由とする削除通知を提出し、原告の動画配信は停止、削除された。

原告は被告に対し、被告がユーチューブ及びツイキャスに対し著作権侵害を理由とする削除通知を提出した行為が、不正競争防止法に定める不正競争（信用毀損行為2条1項21号）にあたるとして、

- ① 「著作権を侵害する旨を第三者に告げること」の差止め（3条1項）、
- ② 信用回復措置（グーグル等のプラットフォームに対して本件動画が被告の著作権を侵害しない旨の通知）（14条）
- ③ 不法行為に基づく損害賠償（約338万円）

の請求を行った事案である。

第一審裁判所（大阪地裁）は、本件動画は被告の著作権を侵害するものではないため「虚偽の事実の告知」に当たる旨、原告の営業上の利益が侵害されている旨を認定し、原告の請求を一部認めた。

被告は第一審判決を不服として控訴し、原告も附帯控訴を行ったところ、控訴審裁

判所においては地裁判決を取消し、原告の請求をすべて棄却した。

◆棋譜とは／その他前提事実

- ・将棋の手筋の記録（盤面の推移と指し手順）
- ・原告の動画においては、被告が配信する動画の映像、画像、音声等は一切表示されていない。
- ・公益社団法人日本将棋連盟等の主催に係る王将戦及び銀河戦につき、被告が同連盟等から放送・配信する権利の許諾を受けて行っているインターネットサービスによる有償配信で両棋戦を観戦し、ほぼ同時に原告が配信する動画の盤面上に棋譜情報を即時に再現していた

3 裁判所の判断

3. 1 大阪高裁判決（令和7年1月30日 令和6年（ネ）338号・令和6年（ネ）1217号）

一審原告、被控訴人	一審被告、控訴人
【争点1】 本件削除申請は被控訴人の「営業上の利益」を侵害するか	
・本件動画において利用している将棋の対局における指し手の情報（棋譜情報）は単なる事実であり、違法な手段で取得したものでもなく、他者に伝えることが違法行為になるとはいえない ・不法行為が成立するのは当該行為が自由競争の範囲を逸脱するか公序良俗に反するか等の極めて限定的な場合に限られるところ、本件動画配信には不法行為を構成する悪質性はない。仮に控訴人や日本将棋連盟が採用するビジネスモデルが崩壊するとしても時代に合った付加価値を創造し新たなビジネスモデルを創出する努力を怠った控訴人の責任 ・よって本件削除申請は、法律上保護された被控訴人の営業上の利益を侵害する	・動画の対象は王将戦及び銀河戦であるところ、主催者や協賛者の多大な労力、貢献及び費用負担のもとで成り立つ棋戦から生み出されたもの、他のプロスポーツと異なり入場料を徴収することができずリアルタイムで主催者から許諾を得て放送配信その他の方法により公衆に提供することによって利益を得ており営業上の利益は法律上保護される利益 ・被控訴人はかかる状況を把握したうえで本件動画の配信をしており法律上保護される利益を積極的に害する意図を有し、配信の結果、控訴人を含む主催者や協賛者に深刻かつ重大な損害を生じさせた ・自由競争の範囲を明らかに逸脱する悪質性の高いものであり不法行為を構成する

	・被控訴人の行為は不法行為に該当する違法な営業であり被控訴人の営業上の利益は法律上保護される利益に当たらず、削除申請により営業上の利益は侵害されない
【争点2】 損害の発生及びその額	
① 逸失利益に係る損害 <u>ユーチューブ</u> ・配信動画1本あたりの平均的な収益は43,118円 削除申請により配信停止や他で配信予定されていたものが配信されない等となっており、平均的な収益に乗じると1,636,885円を下らない <u>ツイキャス</u> ・動画配信による1か月あたりの平均収益は9,965円 令和2年10月から令和4年11月までの26か月に被った損害額は259,090円 ② 精神的損害 ・自己表現の場であるユーチューブでの動画配信及びチャンネル登録者との交流を妨げられ、動画配信できなくなるかもしれないという懸念を持つとともに、ツイキャス上で収益化の道を断たれたことで自己表現の場を失った 100万円のうち50万円を請求 ③ 弁護士費用 1割である239,597円	いずれも否認ないし争う
【争点3】 差止め及び信用回復措置の必要性	
① 差止めの必要性 ・今後も削除申請等を行うことを自ら宣言しており差止めの必要性は明らか ② 信用回復措置の必要性	① 差止めの必要性はない ・被控訴人の営業上の利益は法律上保護される利益は無い 著作権侵害を理由とする告知行為の差止

・グーグルからは著作権侵害の疑念を抱かれて度々警告をうけ、ツイキャスからは動画配信による収益化の道が閉ざされたままになっている	めを求めているが、不正競争となりえないものを差止めの対象にしている ② 信用回復措置の必要性がないこと ・グーグルについては既に配信停止が解除されており信用は既に回復している ・ツイキャスについては将来的に収益化が不可能となっていることについての立証がない
--	---

◆裁判所の判断

(1) 本件削除申請は被控訴人の「営業上の利益」を侵害するか

【認定事実】

① 主催者や費用負担について

・本件動画の対象となっている王将戦を含むタイトル戦の多くは、日本将棋連盟と新聞社・通信社が主催し、その対局料・賞金を含む一切の開催費用、運営費用を負担している

・本件動画の対象となっている銀河戦は、タイトル戦に準じる棋戦として日本将棋連盟と控訴人が主催し、対局料・賞金を含む一切の開催・運営費用を負担している

主催者は、棋譜情報についての独占的な利用権を有することを前提に、それらを自ら商業的に利用し、又はそれらを棋戦に係る番組として放送・配信する権利を控訴人等の配信事業者に許諾することにより対価を得ている

② 囲碁将棋チャンネルの経済的負担について

・控訴人は、王将戦については協賛金として、銀河戦については契約金として日本将棋連盟に多額の経済的負担をして上記棋戦をリアルタイムで放送配信する権利の許諾を受けてインターネットサービスにおいて棋戦の対局の有償配信を行っている

③ 日本将棋連盟の立ち位置について

・日本将棋連盟は将棋の普及発展等を図る等して将棋文化の向上発展に寄与することを目的とする公益社団法人。収益全体の50%超は棋士の指し手を記録した棋譜の利用権の許諾やリアルタイムでの棋戦の放送配信の権利の許諾の対価で賄われており、タイトル戦の棋譜は主催者である日本将棋連盟や各新聞社通信社が管理しており、タイトル戦終了後も自由な使用を許していない

・「王将戦における棋譜利用ガイドライン」を策定し、そのなかで主催者の許諾を得た放送配信事業者以外では対局中の棋譜の利用を禁じている

④ 棋譜情報の利用状況について

・ユーチューブ等において評価値放送をする動画配信者で最も人気のある者は、棋譜利用ガイドラインに従い、所定の利用料を支払っており、登録者数は20万人をこえる日本将棋連盟主催者の許諾を得ずに棋譜を利用して配信をしたことで、何らかの手段で配信の差止めを受けた動画配信者も複数いる

【上記をもととした判示】

・日本将棋連盟がリアルタイムの棋戦の放送・配信につき、このようなビジネスモデルを採用する理由は、同連盟の目的を達成するための事業をする上で、将棋はスポーツ競技のように大きな会場を用意して入場者から入場料を徴収することで開催・運営費用等を賄うことができないことから、会場を用意する主催者として物理的に独占できるリアルタイムの棋譜情報を、控訴人のような放送配信事業者を介して将棋ファンに提供することで、将棋ファンから上記放送配信事業者を介して対価を徴収し、これにより開催・運営費用等を賄うとともに利益を上げ、もって将棋文化の向上発展に寄与しようとしているものと考えられる。そして、放送配信事業者である控訴人の収益構造も、このようなビジネスモデルに組み込まれたものといえることができる

・被控訴人による本件動画の配信は、対価を支払って控訴人から配信を受ける将棋ファンを減少させるものであって、このことによって控訴人に対して直接的に損害を生じさせるものであるし、また、このような行為が多数の動画配信者によって繰り返されるなら、控訴人の収益構造でもある日本将棋連盟がよって立つ上記ビジネスモデルの成立が阻害され、ひいては現状のような規模での棋戦を存続させていくことを危うくしかねないものといえる

・本件動画を将棋ファンに無料で配信し視聴させることが、その反射として控訴人から有料で配信を受けていたはずの将棋ファンを減少させ、その結果が控訴人に損害を与えることも認識していたと認められる。そればかりか、被控訴人が、本件動画の配信前からリアルタイムの棋譜情報を提供する動画配信をしており、かつ、これを禁じようとする日本将棋連盟のビジネスモデルの在り方を批判し、本件動画の配信を適法とすることで、そのビジネスモデルが崩壊してもやむを得ないような主張すらしていることからすると、被控訴人は、上記のような動画配信をすることで日本将棋連盟及びそのビジネスモデルに組み込まれた控訴人を害する目的すらあったことさえうかがえる

・一視聴者としての費用を負担するのみでリアルタイムの棋譜情報を取得し、これを動画配信において利用することで視聴者にアピールして収益を上げ、しかも、これにより控訴人に対して故意に損害を与えている被控訴人による本件動画配信は、明らかに上記競争の枠外の行為をしているものといえることができる

なお、被控訴人が主張するようにリアルタイムでの棋譜情報の利用制限というルールは、日本将棋連盟等の主催者が一方的に定めたものにすぎず、また、主催者と契約を

結ばない被控訴人は、この利用制限について法的に拘束されないが、被控訴人が侵害されたと主張する営業上の利益は、他の競争者が主催者の定めたルールに従うことで価値が増したリアルタイムの棋譜情報を利用することにより、棋戦を主催・運営するための必要なビジネスモデルが成立している中（他の動画配信者がみな一斉に被控訴人同様の行為に及べば、リアルタイムでの棋譜情報の価値は損なわれて現状のビジネスモデルは成り立たなくなると考えられる。）、他の競争者が従うルールに従わないことで競争上優位に立った上、競争者である控訴人の営業上の利益も侵害することで得ている利益であるといえるから、上記の点を踏まえても、これを社会通念上、許された自由競争で得た利益ということはできない

したがって、少なくとも控訴人が棋戦をリアルタイムで配信するまさにそのときになされた被控訴人による本件動画の配信は、自由競争の範囲を逸脱して控訴人の営業上の利益を侵害するものとして違法性を有し、不法行為を構成するというべきである。

・被控訴人による動画配信は不法行為に該当し法律上保護される利益に該当せず、本件動画配信との関係において、被控訴人には不正競争防止法によって保護されるべき「営業上の利益」も「営業上の信用」も存在するとはいえない

控訴審との対比において一審参照

控訴審と異なり、一審においては「虚偽の事実の告知」（不正競争防止法2条1項21号）に当たるか検討のうえ判断を行っている

3. 2 第一審判決（大阪地判令和6・1・16 令和4（ワ）11394号）

◆当事者の主張〔要旨〕

原告	被告
【争点1】本件削除申請は「虚偽の事実の告知」にあたるか	
・削除申請の内容は本件動画が被告の著作権を侵害するというものであるところ、本件動画は被告の著作権を侵害していない、本件動画の配信により被告の営業上の利益その他何らかの権利が侵害された事実もない	・本件動画が被告の著作権を侵害していないことは争わない ・もっとも、本件動画の配信は被告の営業上の利益その他何らかの権利を侵害しており、「虚偽の事実の告知」にあたらない
【争点2】本件削除申請は原告の「営業上の利益」を侵害するか	
・本件削除申請により本件動画の配信が停止されたり、収益を得ることができなくなったりした	・原告が動画で取り上げたタイトル戦は王将戦及び銀河戦であり、主催者や協賛者が相応の費用や労力を負担して開催運

・原告の動画は、将棋の対局における各対局者の指し手の情報を利用しており、単なる事実であり、違法な手段で獲得したものでは無く、他者に伝える行為は違法行為ではない	営しており、棋譜情報をリアルタイムで配信することで収益を獲得することは主催者側の営業活動として最も保護されるべき ・フリーライドで利用しており、著しく不公正な手段を用いて被告らの営業活動上の利益を侵害する
【争点3】損害の発生及びその額	
① 逸失利益 ・ユーチューブ上の利益は配信動画1本あたり平均47,845円 同額に対象動画、配信予定動画の合計数を乗じ、収益額を控除した額が損害額 ・ツイキャスの利益は1か月あたり平均9,965円 令和2年10月から令和4年11月までの26か月の間に被った損害は259,090円 ② 精神的損害 100万円を下らない ③ 弁護士費用 ①と②の合計額の1割である308,032円を下らない	・いずれの損害論も主張立証として不十分 ・経済的損害のほかに精神的損害は観念する余地はない
【争点4】差止め及び信用回復措置の必要性	
① 差止めの必要性 ・被告は今後も削除申請等をするを自ら宣言しており差止めの必要性があることは明らか ② 信用回復措置の必要性 ・グーグルからは著作権侵害の懸念を抱かれて度々警告を受け、ツイキャスでは動画配信による収益化の道が閉ざされている ・このような不利益を解消するために、被告自身からプラットフォームに対	① 差止めの必要性のないこと ・不正競争となりえないものを対象としている ② 信用回復措置の必要性のないこと ・グーグルからは配信停止が解除されており原告の信用は回復されている ツイキャスの収益化について将来不可能になっていることの立証がない。

し、原告が著作権侵害を行っていないこと と削除申請が過誤によるものでありこれ を撤回することを直接伝える必要があ る	
---	--

◆裁判所の判断

(1)【争点1】削除申請は虚偽の事実の告知に当たるか

・本件動画が被告の著作権を侵害するものではないことについて被告は争っていないところ、本件削除申請は、グーグル等に対し、本件動画が被告の著作権を侵害する旨を摘示ものであり、客観的な真実に反する内容を告知するものとして、「虚偽の事実の告知」に当たる

(2)【争点2】本件削除申請は原告の「営業上の利益」を侵害するか

・原告はユーチューブ及びツイキャスにおいて本件動画を配信して利益を得ていたところ、本件削除要請は本件動画が被告の著作権を侵害する違法なものであることを指摘するものであり、これによって原告は動画の配信が停止され、ツイキャスにおいては収益を得る期間が一定期間停止された

・本件削除申請は、原告の本件動画の配信という営利事業を遂行していくうえでの信用を害するものとして「営業上の利益」を侵害したと認められる

・被告の配信する棋譜情報をフリーライドで利用するという著しく不公正な手段を用いて被告ら棋譜主催者の営業活動上の利益を侵害するものとの主張に対しては、棋譜情報等は有償で配信されたものとはいえ、公表された客観的事実であり、原則として自由利用の範疇に属する情報であると解される。

・「王将戦における棋譜利用ガイドライン」は、王将戦主催者が一方的に定めたものであり、原告に対して法的拘束力を生じさせるものであるとはいえない。

(3)【争点3】損害の発生およびその額

・削除申請は被告の故意又は過失に基づくものとして不法行為を構成する

① 逸失利益に係る損害

ユーチューブ

逸失利益の平均値に配信が予定されていた動画の本数を乗じて実際の収益額を控除した金額をもって相当とする→821,083円

ツイキャス

一箇月当たりの平均額×6か月

② 精神的損害

本件削除申請は営業上の信用を低下させ、営業上の利益を侵害するもの、また、繰り返し行われていることから20万円が相当

③ 弁護士費用

1割

(4) 【争点4】 差止め及び信用回復措置の必要性

① 差止めの必要性

被告が本件動画の削除申請を続けた一方、被告の著作権侵害の有無が明らかでなく、差止めを求める対象が広範にすぎると言わざるをえず、差止めを求める必要性を認めるに足りない

② 信用回復措置の必要性

ユーチューブ

すでに配信停止が解除されており、一定程度の信用が回復している

ツイキャス

収益機能を利用することが可能であること、その他、営業上の信用が回復したことを認めるに足りる事情がなく、信用回復措置を求める必要性が認められる。

4 ディスカッションポイント

(1) 棋譜が著作物として保護されない場合、棋譜情報を利用する行為について不法行為で保護する必要があるか

著作権法で保護されないのであれば、棋譜情報を自由に利用してもよいのでは？

【ディスカッションから】

- ・棋譜を著作物とするのは現実的には難しいと思われる。
- ・棋譜情報はプロスポーツプレイヤーの動きに似ている部分があり、棋士の考えを反映したものとは言えないのではないか。
- ・技術が進歩するなか、何とか保護する必要性は生じており、不法行為による保護が行われている。

(2) 不法行為で保護する必要があるとして、どのような利益（要素）がある場合に保護するのか

- ・リアル配信であったことがポイントなのか、例えば翌日配信であれば不法行為にならないのか
- ・有償配信であったことがポイントなのか、例えば無償の棋戦であればリアル

配信でも不法行為にならないのか

- ・将棋連盟のビジネスモデルに入っていない棋戦であれば、棋譜情報を自由に利用してもよいのか
- ・リアル配信ではないものの、棋譜情報を大量に取得したうえで配信する行為は不法行為にならないのか
- ・反復継続して棋譜情報を利用して配信していたことがポイントなのか、例えば一回のみであれば不法行為にならないのか
- ・囲碁将棋チャンネルの営業上の利益がポイントなのか
- ・日本将棋連盟のビジネスモデルがポイントなのか
- ・原告が主張するように、ビジネスモデルが崩壊するとしても時代に合った付加価値を創造し新たなビジネスモデルを創出しないのであれば保護する必要はないのではないか

5 参考判例等

- ・北朝鮮映画事件（最判平成 23・12・8）
- ・ヨミウリ・オンライン事件（知財高判平成 17・10・6）
- ・アイクリーム比較広告事件（札幌地判令和 6・2・27）
- ・ワンスプーン事件（大阪高判令和 6・5・31）
- ・バンドスコア事件（東京高判令和 6・6・19）

6 ディスカッションまとめ

- ・本判決での裁判所の判断には、賛成 9 人、反対 4 人、どちらともいえない 1 人であった。主要な賛成意見として、①YouTuber のフリーライド具合が大きく、囲碁将棋チャンネルを保護するという控訴審の判断は妥当だと思う、②ビジネスモデルが古いからといって保護されないとするのは著作権法などの趣旨に鑑み、妥当でない、との意見があった。主要な反対意見として、①一般視聴者の視聴規約などにおいて、棋譜情報をリアルタイムで公表しないよう制限することができたはずなのに、これを怠った囲碁将棋チャンネルの要保護性は低い、との意見があった。
- ・本ゼミでは本判決の判断の他にも様々な議論がなされた。主要なものは以下の通り。
どのような利益（要素）がある場合に不法行為として保護するのか
・即時性の要素は、本件ではリアルタイムにより利益を得ることができる要素に過ぎない。したがって、有償性の要素が一番重要であると考える。

- ・有償性という要素も多義的である。何らかの経済的な貢献があれば不法行為が成立する一要素になると考える。逆に完全に趣味的なものについては、保護の必要がない。
- ・即時性の要素として、何日後であれば許容されるかはケースバイケースであると思う。（「ガイドラインでは2か月」（王将戦における棋譜利用ガイドライン）との参考情報が提供された）
- ・リアルであること、有償であること、公開されているか、主観がポイントになると思われる。
- ・将棋ファンが有償にて棋譜情報を購入する、棋譜情報にある価値がポイントになると思われる

不法行為の要素の議論以外にも以下の意見があった。

- ・法律に規定が無いのであれば自由競争でよいのではないか
- ・既存のビジネスモデルを保護すべき要請については、被告側の利用規約でコントロールすることもできるのではないか
- ・原告のフリーライドの度合いが自由競争の枠外となったため今回の結論にいたったのではないか

講師の先生方から

- ・著作権法と不法行為法の関係は、徳島県公安条例事件のような条例と法律の関係と見ることはできない
- ・昔はリアルタイムなんて存在しなかったことから、情報に関して先行者利益を得られた。しかし、技術の進化により先行者利益が得られるから保護しなくていいという建前が成り立たなくなった。そのため、著作権法で保護しないから保護しないとは言えない時代になってきたかもしれない。
- ・[《WLJ 判例コラム 臨時号》第 312 号](#)の松尾剛行先生の以下コメントを引用する形でご紹介いただいた。「この点を検討する上では、なぜ将棋ファンが被告等有料で提供する番組等を視聴しているのか、その理由に占める棋譜情報のウェイトがどの程度大きいものであるか、被告等にとって棋譜情報を独占することについてどこまで営業上の重要性があり、ひいては被告等が将棋連盟等にスポンサー料等を支払い、棋戦等が維持されることにつながるのかに関する主張・立証が重要であるように思われる。そこで、もし本件が控訴され、高裁で争われる場合、この点の主張が補足される

ことで、判断に影響があるかもしれない。」

・伊藤雅浩の [IT・システム判例メモ](#) の以下コメントを引用する形で紹介いただいた。

「また、マニアックな話として、本判決の裁判長は、不競法の保護対象にならないものの一般不法行為の成立を認めたワンスプーン事件を出した森崎判事であること、囲碁将棋チャンネルが、前記東京地裁の別事件を含めて務めていた代理人を控訴審から変更してきたこと（本訴の控訴人代理人は TMI）、原審判決から 1 年ほどが経過していることからすると（結果論ではあるが）何かが起きるかもしれない、と予感させるものだった。」

【発表者所感】

・知財訴訟に限らず、紛争に対して判断を行うにあたっては、より多くの視点を持つとともに、単純に原告と被告、どちらを保護すべきかという感覚も大事であると感じた。つまり、本件の第 1 審で被告が虚偽の削除申請を行った点のみを鑑みれば、損害賠償請求を認めることは妥当であるように思う。しかし、双方の営業上の努力という視点から見ると、YouTuber がそれほど労力をかけていないにもかかわらず、損害賠償請求を認めることは感覚的に違和感がある。そのため、結論に至るロジックに対しては疑問が残る点はあるものの、控訴審が出した結論自体は妥当であったと感じる人が多いのではないだろうかと思った（発表者黒川）。

・報告までの準備を通して著作権法と不法行為法の関係の歴史を知り、その上で、ゼミ生や講師の先生方と意見交換できたことで、本判決が、当該関係が技術の進歩により、今まさに変わろうとしていることを示す判決の一つであると感じた。本件でも問題となった、著作権で保護されない情報をいかに保護するかという問題は、企業で法務やリスク管理に携わる上で、考える機会が増えることが予想される。今後も著作権法と不法行為法の変化を注視していくことで、情報の利活用と保護の問題を解決するための視点を獲得していきたいと思った（発表者黒川）。

・第一審と控訴審とでは結論も異なりどのような結論がこの事案でよかったのか悩みながら準備を進めましたが、ゼミ生の皆さんとディスカッションをするなかで、結論はひとつではないと思うに至りました。技術が進歩する中で、これまでのビジネスモデルが維持できない場面において保護すべき利益があるのか、保護すべき利益を構成する要素は何なのか、事案により異なると思いますが、これからも事案に即して考えていきたいと思っています（発表者土方）