

ゲームシリーズのタイトルの略称及びキャラクターコスチュームの レンタル事業での使用の不正競争該当性

Does Using an Abbreviated Title of a Game Series and the Costumes of its Game Characters in a Rental Business Constitute an Act of Unfair Competition

内田 剛*

UCHIDA Tsuyoshi

【要旨】 本稿では、ゲームシリーズのタイトルの略称及び同ゲームシリーズに登場するキャラクターのイラストと類似するコスチュームを日本国内外の観光客向けの公道カート等のレンタル事業に使用する行為が、不正競争防止法の不正競争に該当するとしたマリカー事件・控訴審中間判決を解説する。解説においては、判決における①タイトルの略称等の使用の行為、②コスチュームを着用した者が撮影されている写真及び動画のアップロードの行為並びに③レンタル事業の利用者へのコスチュームの貸与の行為についての判断を従来の判決との比較から評価したうえで、留意すべき点を明らかにする。

キーワード：不正競争防止法、ゲームシリーズのタイトルの略称、キャラクターコスチューム、商品等表示該当性、商品等表示としての使用該当性

1 はじめに

本稿¹⁾は、ゲームシリーズのタイトルの略称及び同ゲームシリーズに登場するキャラクターのイラストと類似するコスチュームを日本国内外の観光客向けの公道カート等のレンタル事業に使用する行為が、不正競争防止法の不正競争に該当するとしたマリカー事件・控訴審中間判決²⁾（以下、「本中間判決」という。）を解説するものである。

2 本件及び本中間判決の概要

本件は、ゲーム等のコンテンツの制作、製造及び販売等を業とする株式会社である X（任天堂株式会社）が、自動車等の売買、リース、レンタル等を業とする株式会社である Y（株式会社 MARI モビリティ開発）による後記の①～③などの行為が、不正競争防止法 2 条 1 項 1 号又は 2 号の不正競争に該当すると主張し、Y に対して、下記 Y 標章第 1・2 の使用の差止め等及び損害賠償の請求をした事案である³⁾。



図1 X 表現物マリオ

- ① カートレーシングゲームシリーズのタイトル（X 文字表示「マリオカート」）の略称（X 文字表示「マリカー」）と類似する Y 標章第 1（マリカー、MariCar, MARICAR, maricar）を現実の公道カート等のレンタル事業（本件レンタル事業）に使用する行為
- ② 同ゲームシリーズに登場するキャラクターのイラスト

* 東海大学法学部法律学科講師，総合社会科学研究所研究所員

ト(X 表現物<図 1 参照>等)と類似するコスチューム(Y 標章第 2 の一部、本件各コスチュームともいう<図 2 参照>)を着用した者が撮影されている写真(本件写真)及び動画(本件動画)をインターネット上のサイトへアップロードする行為(本件掲載行為)

- ③ 本件各コスチュームを本件レンタル事業の利用者に貸与する行為(本件貸与行為)



図 2 本件マリオコスチューム

不正競争防止法は、「他人の商品等表示…として需要者の間に広く認識されているものと同一若しくは類似の商品等表示を使用…〔等〕して、他人の商品又は営業と混同を生じさせる行為」(不正競争防止法 2 条 1 項 1 号)及び「自己の商品等表示として他人の著名な商品等表示と同一若しくは類似のものを使用し、又はその商品等表示を使用した商品を譲渡…〔等〕する行為」(不正競争防止法 2 条 1 項 2 号)を「不正競争」としている。この「不正競争」によって営業上の利益を侵害された者は、その侵害者に対してその侵害の停止(不正競争防止法 3 条)及びその損害の賠償(不正競争防止法 4 条)を請求することができる。「商品等表示」は、「人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するものをいう」(不正競争防止法 2 条 1 項 1 号)と定義されており、文字表示やキャラクターのイラストを含むものである。

原判決⁴⁾は、次の①～③のように判断して X の損害賠償請求及び差止請求を認容した(ただし、Y 標章第 1 の差止めの対象から外国語のみで記載されたウェブサイト

やチラシによるものが除かれている。)。①の Y 標章第 1 の使用行為について、原判決は、X 文字表示中「マリオカー」を「需要者の間に広く認識されているもの」(周知商品等表示)であるとしたが、同文字表示が日本語であることから日本語を解しない者の間では(X 文字表示「マリオカート」も含め)広く認識されていないとし、Y 標章第 1 の使用は日本語を解する需要者との関係でのみ不正競争防止法 2 条 1 項 1 号の不正競争に該当するとした。また、原判決は、②の本件掲載行為について、X 表現物が国内外の「需要者の間に広く認識されているもの」であり、コスチュームを着用した人物の表示と X 表現物が類似のものであり、需要者に混同を生じさせるとして、不正競争防止法 2 条 1 項 1 号の不正競争に該当するとした。③の本件貸与行為については、差止請求の可否及び範囲の判断において、本件各コスチュームが X 表現物の特徴を備えており、Y のその使用が需要者に混同を生じさせるとして、営業活動において本件各コスチュームを貸与という形で使用することが禁止されるとした。

X 及び Y は、これを不服として控訴を提起した。

この控訴に対して本中間判決⁵⁾は、①の Y 標章第 1 の使用行為について、X 文字表示中「マリオカート」については日本国内の需要者の間で、その英語表示「MARIO KART」表示については日本国内外の需要者の間で「著名な商品等表示」になっており、またそれらが Y 標章第 1 と類似であると判断し、その使用が不正競争防止法 2 条 1 項 2 号の著名な商品等表示の使用に該当するとした。また、キャラクターのイラストである X 表現物が、日本国内外の需要者の間で著名な商品等表示であり、②本件掲載行為については、コスチュームを着用した人物の表示と類似しているとして、また③本件貸与行為については、X 表現物と類似する本件各コスチュームを自己の商品等表示として使用しているとして、不正競争防止法 2 条 1 項 2 号の不正競争に該当するとした。

なお、本中間判決の後に X の差止及び損害賠償請求を認めた終局判決⁶⁾が出されている。

3 解説

以下では、本中間判決における① Y 標章第 1 の使用の行為、②本件掲載行為及び③本件貸与行為についての判断を従来の判決との比較から評価したうえで、実務上留意すべき点を簡単に記す。

3-1 ① Y 標章第1の使用の行為

(i) ゲーム（シリーズ）のタイトル及びその略称の商品等表示該当性

(a) 従来の判決との関係

本中間判決は、X 文字表示（カートレーシングゲームシリーズのタイトルである「マリオカート」及びその略称である「マリカー」）の「商品等表示」該当性を肯定した。

従来の判決においても、ゲームソフトのシリーズ名及びその略称が周知な商品等表示に該当するとし、その商品等表示を一部に含むタイトルでテレビゲームの発売前宣伝活動を行ったことが、周知商品等表示と類似の商品等表示を使用して混同を生じさせる行為に該当するとした〔ファイアーエムブレム事件〕判決⁷⁾がある。

ただし、著作権法において「映画の著作物」には、テレビゲームが含まれるとされているが、同じく「映画の著作物」である「テレビ放映用映画ないし劇場用映画」については、映画の題号（タイトル）は、不正競争防止法2条1項1号、2号所定の『商品等表示』に該当しない⁸⁾とした判決⁹⁾がある。同判決は、「本件表示は、著作物である映画を特定するものであって、その表示から直ちに当該映画の放映・配給事業を行う営業主として…認識されるものではない」として、「映画の放映・配給事業を行う営業主」特有の要素を考慮しており、映画の著作物の題号一般について「商品等表示」該当性を否定するものではない。

なお、X 文字表示「マリカー」のように事業者自身が自己の商品の表示としては用いていない商品等表示の略称や愛称が、不正競争防止法2条1項1号と同旨を定めていた旧不正競争防止法1条1項2号に該当するかを判断した最高裁判決⁹⁾がある。同判決は、旧法の「広く認識された他人の営業であることを示す表示には…第三者により特定の営業主の営業であることを示す表示として用いられ、右表示として広く認識されるに至ったものも含まれる」と判断した。この最高裁判決は、現行法下の判決¹⁰⁾でも踏襲されており、本中間判決も X 文字表示「マリカー」を X の商品等表示に該当するとしている。

(b) コメント

他人のゲーム（シリーズ）のタイトル（の一部または略称）は、商品等表示とされることがあり、その使用等の行為が不正競争防止法により不正競争とされることがあり得る。事業を行う者は、ゲームの製造や販売以外の業務においてゲームのタイトルを使用する場合にも、

不正競争防止法による規制を考慮する必要がある。ただし、本中間判決の①では争われていないが、他人の商品等表示の表示態様が、専ら商品の内容・特徴等を表現するために用いられたにすぎない場合（他人の商品等表示を出所識別機能を果たす態様で使用していない場合）には、不正競争防止法2条1項1号及び2号の使用等には該当しない¹¹⁾。この点については②本件掲載行為及び③本件貸与行為において再度取り上げる。

(ii) 著名性、類否及び混同

(a) 従来の判決との関係

本中間判決は、本件レンタル事業の需要者を日本人を含む日本において観光の体験等として公道カートを運転してみたい比較的若年の成年層の一般人であるとしたうえで、X 文字表示「マリオカート」は日本国内の需要者の間で、またその英語表示「MARIO KART」表示は原判決とは異なり、日本の国内外の需要者の間で、それぞれ「著名」であったとしている。なお、傍論ではあるが、略称であるマリカーは、日本国内の需要者の間で、広く知られていたともしている。

また、本中間判決は、日本国内の需要者との関係で、X 文字表示「マリオカート」と Y 文字表示第1の1（マリカー）は、外観、称呼が類似しており、観念は同一であり、日本国内の需要者との関係では両者は類似していると判断した。「MARIO KART」表示と Y 標章第1の2～4（MariCar 等）は、外観、称呼が類似しており、観念は、日本国内の需要者との関係では同一、日本国外の需要者との関係では類似するとして、日本国内外の需要者全てとの関係で両者が類似していると本中間判決は判断した。

他人の商品等表示と類似の商品等表示であるかを判断するための基準については、前記の旧不正競争防止法1条1項2号について、「取引の実情のもとにおいて、取引者、需要者が、両者の外観、称呼、又は観念に基づく印象、記憶、連想等から両者を全体的に類似のものとして受け取るおそれがあるか否かを基準と」するとした最高裁判決¹²⁾がある。また、同判決の判断基準は、現行法下の判決¹³⁾においても踏襲されており、本中間判決もそれに従っている。

なお、不正競争防止法2条1項2号の著名な商品等表示の使用については、不正競争防止法2条1項1号とは異なり需要者に「他人の商品又は営業と混同を生じさせる」ことが要求されていない。本中間判決は、X 文字表示「マリオカート」及び「MARIO KART」表示を、原

審とは異なり、不正競争防止法2条1項2号の「著名な商品等表示」としたため、需要者による混同については判断していない。当然、「Xは無関係」といった打ち消し表示も不正競争防止法2条1項2号の適用においては考慮されない。

(b) コメント

日本国外の需要者の商品等表示の認識については、国内外の需要者の間で広く認識されているとの主張があったが、それが認められなかった事例¹⁴⁾があるのみで、本中間判決まで、商品等表示が日本国内外の需要者に周知または著名であるとして、日本国外の需要者向けに外国語のみで記載されたウェブサイト等で用いることも含めて不正競争に該当するとした判決は存在していなかった。本中間判決の判断によれば、日本国内外の需要者に著名な商品等表示、とりわけ英語で表示されている商品等表示を日本国外の需要者に向けたウェブサイトなどで広告に使用する行為が、我が国の不正競争防止法により不正競争とされる可能性がある。この点も日本国内での営業活動に際して注意が必要である。

3-2 ②本件掲載行為及び③本件貸与行為

(i) 本中間判決の判断

本中間判決は、ゲームシリーズに登場するキャラクターのイラストであるX表現物が、同ゲームソフトの長年にわたる販売及び人気並びに宣伝により、日本国内外のゲームに関心を有する需要者の間で著名な商品等表示となっているとした。また、本中間判決は、キャラクターのイラストであるX表現物とコスチュームを着用した人物の表示との類似性の判断においては、X表現物との特徴の共通性、表現の類似性、同キャラクターのレーシングゲームとしての著名性といった、具体的な取引の実情を考慮した上で、両者が類似していると判断した。

また、②の本件掲載行為について、本中間判決は、コスチュームを着用した人物の表示を含む写真のウェブサイトへの掲載及び動画のアップロードの行為が、不正競争に該当するとともに、③の本件貸与行為について、Yのレンタル事業を特徴付けるX表現物と類似するコスチュームの貸与の行為が商品等表示の「使用」であるとして、不正競争に該当するとした。

(ii) ゲームの登場キャラクターの商品等表示該当性

(a) 従来の判決との関係

ゲーム映像の商品等表示該当性については、ビデオ

ゲーム登場の初期から、裁判所は、「それ自体、商品の出所を表示することを目的とするものではないが、…取引上2次的に原告商品の出所表示の機能を備えるに至った」として、他人の商品表示に該当するとしていた¹⁵⁾。また、比較的最近の〔ファイアーエムブレム事件〕判決も、ゲームの映像の商品等表示該当性について、ゲームの映像自体が商品の出所表示を本来の目的とするものではないから、商品等表示機能を備え、商品等表示として需要者から認識されることが必要であるが、同ゲーム映像がそのように認識されていないとして商品等表示該当性を否定している。

これに対して、キャラクターのイラストについて、従来の判決¹⁶⁾は、原則として商品等表示該当性を肯定している。本中間判決もキャラクターが商品等表示足り得るためには、本来的に商品の出所表示機能を有しない商品の形態とは異なり、2次的な出所表示機能を備えるために要求される他の同種商品とは異なる顕著な特徴は必ずしも必要ないとしている。

(b) コメント

本件では、Xは、ゲームの登場キャラクターについて、そのゲームの映像ではなく、ゲームシリーズに登場するキャラクターの表現上の特徴を再現したイラスト（X表現物）が商品等表示に該当すると主張し、本中間判決は、その商品等表示該当性を肯定している。このようなXの主張と本中間判決の判断は、同様にXが原告となってゲームの映像そのものの商品等表示該当性を主張したが、それが認められなかった〔ファイアーエムブレム事件〕判決と比較すると興味深い結果であるといえる。この対比から、ゲーム（シリーズ）に登場するキャラクターの商品等表示該当性を主張する上では、ゲームの映像そのものよりも、ゲーム制作の際に多く作成されるそのゲームのキャラクターの表現上の特徴を再現したイラストの方が商品等表示として認められやすいことが示唆される。

(iii) 他人の営業表示と類似のものであるか

(a) 従来の判決との関係

本中間判決は、キャラクターのイラストであるX表現物とコスチュームを着用した人物の表示との類似性の判断においても具体的な取引の実情を考慮した上で判断すべきとして、X表現物との特徴の共通性、表現の類似性、同キャラクターのレーシングゲームとしての著名性といった実情を上げている。その結果として、公道カー

トに乗り、本件マリオコスチュームを着用した各人物の表示を見た需要者は、そこからX表現物マリオを想起するとし、両者が類似していると判断した。

従来判決¹⁷⁾も、本中間判決同様に、不正競争防止法2条1項2号の「類似」の判断に当たっては、取引の実情を考慮する必要があるとしており、需要者がある商品表示に接した場合に他人の著名な商品等表示を連想・想起するか否かを基準としている。また、近時の裁判例では、需要者の混同を要しない不正競争防止法2条1項2号の趣旨を踏まえ、より具体的に「容易に著名な商品等表示を想起させるほど類似しているような表示か否か」により類否が判断されている¹⁸⁾。

(b) コメント

キャラクターのイラストは著作権法によっても保護されるが、著作権法では絵画部分を除くキャラクターの保護が明確に否定¹⁹⁾されている。これに対してキャラクターのイラストが不正競争防止法の商品等表示とされる場合、前記のとおり表現以外の取引の実情も考慮して、商品等表示を連想・想起するか否かにより、その類否が判断される。そのため、キャラクターのイラストについては、著作権法よりも不正競争防止法の商品等表示とされる場合の方が類似とされる範囲が広がることもあり得る。事業者がキャラクターの保護を求める際には、この点も留意する必要がある。

(iv) ②本件掲載行為及び③本件貸与行為の不正競争行為該当性

不正競争防止法2条1項1号及び2号にいう「使用」とは、「他人の商品等表示を商品又は営業に用いること」であり、「広告に用いる場合などを含む」と解されている²⁰⁾。また、不正競争防止法2条1項2号は、「商品等表示と同一若しくは類似のものを使用し、又はその商品等表示を使用した商品を譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、若しくは電気通信回線を通じて提供する行為」を不正競争としており、商品等表示を使用した商品の「貸与」は含まれていない。

(a) ②本件掲載行為の不正競争行為該当性

本中間判決は、X表現物と類似するコスチュームを着用し公道カートに乗車した人物が表示されている本件写真が、レンタル事業を営んでいる店舗ウェブサイトに掲載されたものであり、また、コスチュームを着用した人物が表示されている本件動画が、レンタル事業に関す

ることを表示または同事業を紹介する内容であるため、単に本件レンタル事業の内容を説明するものではなく、Yによって自己の商品等表示として用いられたとした。

前述のとおり、不正競争防止法2条1項2号は、自己の商品等表示としての使用を要求しており、他人の著名な商品等表示を自己の事業の出所を識別する機能を果たす形で用いていない場合には、商品等表示としての使用に該当しない²¹⁾。このような文言のない不正競争防止法2条1項1号も、他人の商品等表示を出所識別機能を果たす態様で使用していない場合には、商品等表示の「使用」には該当しないと解釈されている²²⁾。

本中間判決はこれを明示しないが、本件写真及び本件動画について「単に本件レンタル事業の内容を説明するものではなく」と述べており、本中間判決も不正競争防止法2条1項2号の商品等表示の「使用」に該当するためには、自己の商品等表示として出所を識別する機能を果たす態様での使用が必要であると解している。

(b) ③本件貸与行為の不正競争行為該当性

本中間判決は、Yの店舗ウェブサイトにおける記載などで本件各コスチュームを貸与する行為を強調し、それを前面に出してカートレンタル等の事業の宣伝が行われてきたこと、そして、本件コスチュームを着用した者らの写真をY店舗ウェブサイトの予約ページで用いていることなどから、本件各コスチュームを貸与する行為は、Yのカートレンタル等の事業を特徴付けるものとして、重要な地位を占めていることを理由に、Yが、本件各コスチュームを自己の商品等表示として使用しているとした。

従来判決には、営業としての商品の貸与行為に商品等表示を用いたか否かが問題となった事例²³⁾が存在する。しかし、本件では、カートレンタル等の事業において、X表現物に類似するコスチュームを貸与する行為が商品等表示の使用にあたるか否かが問題となっており、本件は従来判決ではみられなかった事例であるといえる。

本中間判決は、本件各コスチュームを貸与する行為を強調し、それを前面に出して本件レンタル事業の宣伝が行われてきたこと及び本件貸与行為が、本件レンタル事業を特徴付けるものとして、重要な地位を占めていることを指摘している。本中間判決は、このような本件特有の要素から、Yが本件各コスチュームを自己の商品等表示として使用しているとしたのであり、本中間判決を商品等表示と類似する物の貸与一般について判断したも

のであると理解すべきではない。商品等表示と類似する物の貸与一般が不正競争とされる結果、現実に行われている事業（例えば、それ自体が立体商標として登録されているような著名なブランドバッグの貸与の行為）が禁止されることを本中間判決は想定していない。

カートレンタル等の事業の過程におけるコスチュームの貸与によって、商品等表示であるX表現物に類似する本件コスチュームをカートレンタル等の事業を識別するための表示として用いたと本中間判決が判断したと評価できる。繰り返しとなるが、本中間判決は、単なるコスチュームの貸与の行為が他人の著名な商品等表示の使用となると判断したわけではない。そのため、そもそも本件においてYが主張するように不正競争防止法2条1項1号及び2号の「使用」に貸与が含まれないとしても、本件貸与行為の同号該当性を否定する根拠とはなりえない。なお、本中間判決は、Yの「使用」には「貸与」は含まれないとの主張は採用できないとしている。

また、本件貸与行為で用いられている本件各コスチュームは、ライセンシーがXの許諾・監修のもとに作成した真正商品である。本件では当事者が主張していないが、真正商品の貸与については、いわゆる消尽論により適法な行為とされる余地がある。従来判決には、真正商品の並行輸入について、消尽論によるものではないが、周知な商品等表示が適法に付された商品を輸入し、販売するなどの行為は、出所識別機能及び品質保証機能を害するものではないとして、不正競争行為としての違法性を欠き、許容されるとした判決²⁴⁾がある。しかし、前述のとおり、本件では商品等表示と類似する本件各コスチュームの貸与が不正競争に該当するか否かではなく、本件各コスチュームを事業の識別のための表示として用いたか否かが問題となっている。そのため、本件貸与行為は、真正商品の譲渡のようにその商品を流通におく行為そのものを対象とするいわゆる消尽論（または機能論）によっては適法な行為ということができない²⁵⁾。

(c) コメント

本中間判決によれば、権利者の許諾・監修のもとに作成したコスチュームを用いた場合であったとしても、著名な商品等表示とされるキャラクターイラストとコスチュームを着用した人物の表示とが類似しており、自己の商品等表示として出所を識別する機能を果たす態様での使用がなされている限りにおいて、コスチュームを着用した人物の表示を含む写真や動画をを用いた広告並びに著名な商品等表示とされるキャラクターイラストと類

似するコスチュームの貸与が不正競争防止法2条1項2号の不正競争とされる。しかし、コスチュームの貸与の行為については、本件に特有の事情を考慮した結果、本中間判決がそのコスチュームをカートレンタル等の事業を識別するための表示として用いたと評価したものであり、本中間判決が商品等表示と類似する物の貸与一般を不正競争にあたるとしたものではないことには留意する必要がある。

4 おわりに

以上のように、本中間判決は、①のX文字表示の使用については、ゲームシリーズのタイトル及びその略称の商品等表示該当性を肯定し、日本国内外の需要者の間でも著名であったとした点で、また②の本件掲載行為については、商品等表示であるキャラクターのイラストとコスチュームを着用した人物の表示とが類似しているとした点で、さらに③本件貸与行為については、事業を特徴付けるコスチュームの貸与の行為が商品等表示の「使用」であるとした点で、非常に興味深い判断を含むものであった。これらの点について、本中間判決は、本件を従来の類似の判決（①について映画の題号の商品等表示該当性を否定した判決や②についてゲームの映像そのものの商品等表示該当性を否定した判決）とは異なる事案であるとするものであった。

また、本判決は、従来の判決にはない新たな判断（③について商品等表示と類似する商品の貸与によって商品等表示の使用と判断されるための要素）を示したものであった。そのような点から、本中間判決は、①ゲームシリーズのタイトルの略称と類似する標章をレンタル事業に使用する行為、②同ゲームシリーズに登場するキャラクターのイラストと類似するコスチュームを着用した者が撮影されている写真及び動画をインターネット上のサイトへアップロードする行為、及び③同コスチュームをレンタル事業の利用者に貸与する行為をいずれも不正競争防止法2条1項2号の不正競争に該当すると判断した先例として重要な意義を有する。

註

- 1) 本稿は AIPPI Journal Vol. 45 No. 6 pp. 335-347 に掲載された英語論文を著者が翻訳したものである。
- 2) 知財高判令和元年5月30日・平成30年(ネ)第10081号・平成30年(ネ)第10091号。
- 3) なお、本中間判決は、Yによる従業員のコスチューム着用行為及び店舗における人形の設置行為並びにX文字表示と類似するドメイン名の使用が不正競争に該当するかについても判断しているが、本稿では同判断については扱わない。
- 4) 東京地判平成30年9月27日・平成29年(ワ)第6293号。
- 5) 民事訴訟法245条「裁判所は、独立した攻撃又は防御の方法その他中間の争いについて、裁判をするのに熟したときは、中間判決をすることができる。請求の原因及び数額について争いがある場合におけるその原因についても、同様とする。」
- 6) 知財高判令和2年1月29日・平成30年(ネ)第10081号。
- 7) 東京高判平成16年11月24日・平成14年(ネ)第6311号。
- 8) 〔マクロス事件〕知財高判平成17年10月27日・平成17年(ネ)第10013号。
- 9) 〔アメックス事件〕最判平成5年12月16日・判例時報1480号146頁。
- 10) 前掲注7) 〔ファイアーエムブレム事件〕。
- 11) 〔朝バナナ事件〕東京地判平成21年11月12日・平成21年(ワ)第657号。
- 12) 〔日本ウーマン・パワー事件・上告審〕最判昭和58年10月7日・民集37巻8号1082頁。
- 13) 例えば、前掲注7) 〔ファイアーエムブレム事件〕。
- 14) 〔スペースチューブ事件〕知財高判平成24年2月22日・判時2149号119頁。
- 15) 〔スペース・インベーダーゲーム事件〕東京地判昭和57年9月27日・無体集14巻3号593頁
- 16) 〔ポパイネクタイ事件・控訴審〕東京高判平成4年5月14日・民集51巻6号2862頁。
- 17) 〔セイロガン糖衣A事件〕大阪地判所平成11年3月11日・判例タイムズ1023号257頁。
- 18) 〔黒烏龍茶事件〕東京地判平成20年12月26日・判例時報2032号11頁, 〔DHC-DS事件〕東京地判平成27年11月13日・判例時報2313号100頁, 〔JAL対南急事件〕東京地判平成30年9月12日・平成29年(ワ)第43698号。
- 19) 〔ポパイネクタイ事件・上告審〕最判平成9年7月17日・民集51巻6号2714頁。
- 20) 経済産業省知的財産政策室編『逐条解説 不正競争防止法 令和元年7月1日施行版』71頁。
- 21) 前掲注20) 経済産業省知的財産政策室76頁。
- 22) 前掲注11) 〔朝バナナ事件〕。前掲注20) 経済産業省知的財産政策室71頁も参照。
- 23) 〔スーパーフレックス事件・控訴審〕知財高判平成17年6月30日・平成17年(ネ)第10061号。
- 24) 〔バーキンセブン事件〕大阪地判平成7年9月28日・判例タイムズ901号245頁。また、〔FRED PERRY 事件・控訴審〕東京高判平成12年4月19日・平成11年(ネ)第1464号も参照。
- 25) 消尽とは、盗用に当たらない行為に権利を及ぼさないようにするものであり、不正競争防止法の「他人の表示を自己の商品等表示として使用することは、他人の表示を盗用することである」として、権利の消尽法理を必要としないとする見解がある(渋谷達紀『不正競争防止法』72頁(発明推進協会, 2014年))。