

SLN No.64 1995. 9. 7

ビデオゲームの同一性保持権とパワーアッププログラム

—キャラクターの能力変更プログラムは、ビデオゲームの同一性保持権を侵害しない。—

1. はじめに

平成7年7月14日東京地裁民事29部は、シュミレーションゲームプログラム「三国志Ⅲ」に関する同一性保持権について、登場人物の能力値をオリジナルなプログラムが課している制約を受けずに設定できるプログラム添付の書籍「三国志Ⅲ非公式ガイドブック」を発売する被告の行為は原告プログラム「三国志Ⅲ」の改変にあたらないとして、原告の同一性保持権に基づく差止請求を棄却した。ビデオゲームソフトにおけるいわゆるパワーアッププログラムと同一性保持権の問題を扱った日本で最初の判決と思われる。

2. 事案の概要

原告(株)光栄(以下「原告」と言う。)は、シュミレーションゲームプログラム「三国志Ⅲ」(以下「三国志Ⅲ」という。)を平成4年2月4日創作し販売している。原告は三国志Ⅲの著作者であり、同一性保持権を有する。三国志Ⅲでは、出荷時に登場人物として約500人の既成君主、既成武将を設定し、中国の古書「三国志Ⅲ演義」をもとに能力を6つの要素に分けた上1から100までの範囲で能力値を表現している。なお既成の登場人物の能力値等の変更はできない。

一方ユーザーはデータ登録用プログラムを用いて既成の君主、武将以外に68名の登場人物(新君主8名、新武将60名)を新たに作り出し、その能力値を設定することができる。このために三国志Ⅲには新武将等の登録用ファイル「NB DATA」とデータ登録用プログラムが含まれている。ただしこのデータ登録用プログラムには、書き込める能力値を1から100までに制限するチェックルーティンプログラムが含まれている。

被告(株)技術評論社(以下「被告」と言う。)は、平成5年2月25日以降フロ

ピーディスク添付の書籍「三国志Ⅲ非公式ガイドブック」を発売している。このフロッピーディスクに入っているプログラム（以下「被告プログラム」と言う。）は、原告のデータ登録用プログラムに代わって新武将等の能力値を書き込めるプログラムである。しかしチェックルーチンプログラムを含まないため新武将等に対し100を超える能力値を設定することができる。100を超える設定を行うとゲームは原告が予定した範囲外の展開になることが予想される。なお、被告プログラムを使用しても三国志Ⅲのメインプログラム、データ登録用プログラム、チェックルーチンプログラムが改変されることはない。

原告は、被告のこの行為に対して「被告プログラムは、三国志Ⅲの同一性保持権を侵害する」として被告プログラムが記憶された記憶媒体の製造頒布の差し止めを請求した。

3. 争 点

3.1 被告プログラムは、三国志Ⅲを改変するものか。

ゲームにおける能力値の設定が改変となるかまず問題となる。これについて原告は次のように主張した。（原告は100以下の能力値、その組み合わせに限定して著作物三国志Ⅲにおける思想感情の同一性を保持しているとの主張を前提に）ユーザーが100を超える能力値を与えてゲームをプレイするときには、原告の予定した範囲外の展開になるものであるから、被告プログラムによって「NB DATA」に100を超える能力値を書き込むことは、原告の意に反する三国志Ⅲの変更で同一性を侵害する改変行為である。なお「NB DATA」は、出荷時に何も書き込まれていないのではなく何の能力値も設定されていないことを示すデータが書き込まれているのである。

これに対して被告は次のとおり反論した。被告プログラムは、三国志Ⅲに既に設定されている能力値を書き換えるものではない。新たな能力値を書き込むことができるプログラムに過ぎず、三国志Ⅲに変更切除その他の改変を加えるものではないし、改変を目的とするものではない。むしろユーザーの意思が反映されないとか、設定可能な能力値に限界があるとか、漢字入力が不便等の欠点を補うものである。いかなる能力値を入力するかは、全くユーザーの意思に委ねられている。また三国志Ⅲにおいても種々のツールのより「NB DATA」に100を超える能力値を書き込むことは、可能であり（なお、原告自身もアイテムと称する道具等を保有することにより見かけ上の能力値が100を超える場合があることは認めている。）、能力値の組み合わせは無限に等しい。チェックルーチンプログラムによって（三国志Ⅲにおける能力値の組み合わせの限定に関する）思想感情の同一性を保持することはできない。

3.2 同一性保持権の例外規定の適用（効果的利用に必要な改変、やむを得ない改変）

著作権法は、効果的利用に必要な改変、やむを得ない改変など同一性保持権の適用のない場合を定めている。（著作権法第20条第2項）

これに関連して被告は、「被告プログラムは、三国志Ⅲのデータ登録用プログラムの欠点を補い、効果的利用に必要な便宜をユーザに提供するもので同一性保持権の侵害とはいえない。」と主張した。これに対し原告は、「便宜の提供と効果的利用とは全く別の概念であるし、そもそも被告の主張する欠点ないし不便は、ゲーム性に由来

するものでコンピュータ利用上の欠点、ないし不便に当たらない。」と反論した。

3. 3 侵害行為の主体

能力値の書き込みは実際には各ユーザーが行うため、同一性保持権侵害を書き込みを行っていない被告に対し追求する根拠が問題となる。原告は、「ユーザーは、被告作成のマニュアル及び画面上の操作方法に関する指示説明に従って作業するだけで、これ以外の作業は全て被告プログラムが行って「NB DATA」に 100を超える能力値を書き込むのであるから、侵害行為の主体は被告である。」と主張した。これに対し、被告は、「仮に被告プログラムの実行が三国志Ⅲの改変に当たるとしてもその主体は、ユーザーであって被告ではない」と主張した。

4. 裁判所の判断

(3つの争点のうち 100を超える能力値の書き込みが改変か否かの判断だけ行いその余の判断はしてない。)

登場人物に対し、設定される能力値は、コンピュータに対する指令の組み合わせではなく、ゲームそれ自体のプログラムに従って処理されるデータである。新武将の能力値は、ユーザーが設定するもので原告が表現しているとは言えないし、プログラムの表現として表されたものとも言えない。新武将の能力値を1から100までと制限することは、プログラムの仕様またはアイデアの領域に属するもので表現として表れるのは、チェックルーティンプログラムにおいてである。

被告プログラムによりチェックルーティンプログラムの規則外の能力値が設定されれば、原告が本件著作物を作成したときに設定した能力値の意味が変わり、ゲーム展開やストーリーが原告の当初予定した範囲を超える場合があることは当然予想される場所である。また、能力値自体は、それがゲームの進行において、原告が予定した範囲を超えてその展開を変えるものとしての意味を有していても、データであると考えられる。

ところで著作権法においては、「プログラムの著作物」とは「電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようこれに対する指令を組み合わせたものとして表現したものをいう。」(同法2条1項10号の2)とされている。従って、三国志Ⅲを実行してプレイした結果展開されるストーリーは、指令を組み合わせたものとしてのプログラムの著作物と言うことはできないし、データもプログラムの著作物ではないから、被告プログラムを使用してフロッピーディスク上の「NB DATA」に100を超える能力値を書き込むことをもって、本件著作物の同一性を侵害する改変行為とは言えない。

従ってその余の争点につき判断するまでもなく原告の請求は、理由がない。

5. 若干のコメント

本判決のポイントはビデオゲームのストーリーもデータ(能力値)もプログラムの著作物でないから100を越える能力値の書き込みは著作物の同一性を侵害しないという判断である。しかしプログラムの著作物ではないという判断だけで十分であろうか。すなわちこの判決に対しては「映画の著作物(視聴覚著作物)として見た場合もゲームのストーリーの枠組みは一切保護されないのか。」また「プログラムにおける指令とデータ

との関係は本判決前提のように截然と区別できるものか。」「指令とデータによって生成されるアウトプットがプログラムの著作物ではない他の著作物として評価されることはないのか。もし他の著作物になった場合能力値の制約の排除は改変にならないのか。」などの論点が想定される。

なお、東京地裁民事29部（裁判長は本件と同一）は平成6年1月31日の判決（SLN No.55参照）ビデオゲーム（パックマン）における作者の人格についてビデオゲームのプレイヤーの関心は映像を鑑賞したりストーリーを楽しむことよりゲームを楽しむことにあるので「ビデオゲームの映像によって表現された思想感情は例えば論説、小説、劇映画等に表現されたものと比べれば、作者と人格との結びつきは比較的弱いものと言わざるを得ない。」とする判断を出している。一定の枠内にあるとは言えプレイヤーの参加により具体的な表現形態（映像、音楽）がその都度変化するビデオゲームは絵画、小説、映画など鑑賞者の鑑賞により具体的表現形態が変化しない著作物とは異なる面があることは確かであろう。

（米国においてはゲームのスピードアップ、キャラクターの形その他スクリーン表示を改変した被告に対し、著作権侵害であるとして被告ゲームの販売を差止を認めた判決がある。（Midway Mfg Co. V. Strohon 564 F.Supp. 741 (N.D. Ill. 1983)）