

SLN No.71 1997. 6. 23

NBA v. Motorola, Inc.

(Decided on Jan. 30, 1997 by the Second Cir, slip opinion)

プロバスケットボールの試合経過の情報を送信サービスすることは許される

1. 事案の概要

- (1) 原告は、全米プロバスケットボール連盟であり、被告はモトローラとスタッツ社である。モトローラは「スポーツトラックス」という携帯ペイジャー（多数の者に同時に情報が送られるポケベルのようなもの）を製造販売し、スタッツ社はペイジャーのユーザーに進行中のバスケットの試合の経過情報を送信していた。詳しい仕組みは次のとおり。
- (2) モトローラの販売するペイジャーは小売価格 200ドルほどで、1インチ半四方のスクリーンを持ち、4つの基本モードすなわち「現況」、「統計」、「最終スコア」及び「デモ」をもっている。本件で問題となったのは「現況」モードで、これには進行中の試合から、(1)試合中のチーム名(2)スコアの推移(3)ボールを保持しているチーム名(4)そのチームがフリースロー中かどうか(5)第何クォーターか(6)そのクォーターの残り時間、の情報が表示される。情報は2、3分遅れで更新される。
- (3) 情報の流れは次のとおり。スタッツ社のレポーターはテレビかラジオの実況から情報を取りパソコンに入力する。この情報はモデムを介しスタッツ社のホストコンピ

ューターに送られ、編集等がなされ、コモンキャリア、衛星、地方FM局を介し、各ページャーに送信される。同様のサービスがアメリカン・オンラインのサイトを通じても提供される。

2. 裁判の経過

(1) NBAはニューヨーク南部連邦地裁に差止めと損害賠償を求めて提訴した。請求は、

- ① ミスアプロプリエーションによる州の不正競争法
- ② ランハム法43条(a)の不実広告
- ③ 同条の出所不実表示
- ④ 州の不正競争の判例法
- ⑤ 著作権侵害
- ⑥ 連邦通信法上の通信の不法介入

に基づくものであった。モトローラは、NBAに属する4チームとの間の契約をNBAが不法に妨害したとして、反訴を起こした。

地裁は、上記①のみ認め、反訴は棄却した。地裁は差止命令を認めたが控訴中は執行を停止し、損害賠償額の計算も留保した。モトローラとスタッツ社は控訴、NBAは②が棄却されたことに対し控訴した。

よって、争点は上記①及び②となり、第2巡回区控訴裁判所は、①、②ともにNBA敗訴とし、地裁の差止命令を取り消した。

3. 争点と裁判所の判断

以下、裁判所の論述に従って要点を略述する。

A. 判示のまとめ

州法のミスアプロプリエーション法理の適用が、連邦著作権法 301条によりプリエンプト(先占)されるか否かが中心的課題である。INS v. APという1918年の最高裁判決は、APの速報や東部版からニュースをとったINSの行為がコモンロー上のミスアプロプリエーションになるとしたものである。

著作権法の1976年大改正により、野球のようなライブの出来事自体は著作権で保護されないが、その放送は同時に固定もおこなわれるかぎり著作権法で保護されることになり、また同時に、著作権保護の範囲に入り著作権法の排他的権利に相当(equiva-

lent) する州法の保護は著作権法301条により先占されることとなった。

INSに似たホットニュースに関する請求は次の事案に限られる。

- i) 原告は費用をかけて情報を生成又は収集していること。
- ii) その情報はタイム・センシティブであること。(SOFTIC注: 新しさが大切な情報であること)
- iii) 被告の情報利用が原告の努力へのただ乗り(フリーライド)となること。
- iv) 被告が、原告の提供する製品又は役務と直接競合関係に立つこと、及び
- v) 原告の努力に他の者がフリーライドできるか、又は、他の者が製品又は役務を生成するインセンティブを減退させその存在又は質が実質的におびやかされること。

B. 事実又は事実の放送の著作権

NBAは試合自体及びその放送について著作権を主張している。

1. 試合自体の著作権侵害

当審は試合自体は著作権法 102条 (a) の著作物 (“original works of authorship”) に該当しないと考える。スポーツは、言語著作物、音楽著作物等々の例示と似てないし類比的でもない。スポーツは競技であり筋はないし予想外のことも起きる。フットボールのT-フォーメーションなど模倣が禁じられたら、スポーツは成り立たない。フィギュアスケート、体操、プロレスでも著作権保護がされると、将来の競争を損ねてしまう。

2. 試合の放送の著作権

試合の放送は現行法上著作物である。しかし、被告は放送から事実のみを再生しているので侵害とはならない。

C. ミスアプロプリエーションの州法

地裁は、試合に関する州のミスアプロプリエーションに基づく請求は著作権法によりプリエンプトされないとした。

1. 著作権法上のプリエンプション

a) まとめ

著作権法301条は、

- i) 一般的範囲の要件……著作権法 106条の定める排他的権利の束の一つに相当するコモンロー又は衡平法上の権利であること、及び
- ii) 主題の要件……州法の請求が適用される特定の作品が、著作権法 102条及び

103条で保護される作品のタイプに該当すること。

当審は、試合自体もその放送とともに主題要件をみたと考える。

b) 部分的プリエンプション

地裁は、放送はプリエンプトされるが試合はされないという部分的プリエンプションの考えをとるが賛成できない。試合とその記録は区別できない。オリジナリティーがないとか公有に属することで著作物性が認められないとしても、著作権法の主題にはなる。著作権法が放送に保護を及ぼしその基礎にある出来事に保護を及ぼさなかったのは、出来事は公有に属するからである。

c) 一般的範囲の要件

一般的範囲に属するとしても、「超過要素」のテストに合致すればプリエンプトされない。第7巡回区控訴裁判所はProCD事件で、シュリンクラップ契約に基づく州契約法上の請求はプリエンプトされないとした。

問題は、INS判決から出てくる「ホットニュース」請求の範囲である。INS判決後、「商業的不道徳」とか「社会倫理」違反とかを理由に広くミスアプロプリエーションを認めた判例があるが、これらはいまいちな概念である。FIIやAltai判決に照らしても、州のミスアプロプリエーション請求は狭いものである。そこで、Aに記載した要件が満たされない限り、プリエンプトされると考える。

2. スポーツトラックスの合法性

このホットニューステストを本件であてはめると被告らの行為は違法なミスアプロプリエーションに当たらない。NBAは、スポーツトラックスに似たページャーを開発中だといひ、そうならば直接競合関係にたつ。

本件状況下で、情報製品としては、(1)試合を行うことにより情報を生成すること(2)試合の生の完全な描写を送信すること(3)試合に関する事実情報のみを収集、再送信すること、の3つが考えられる。NBAは(1)、(2)しか提供していない。被告らは(3)しか提供しておらず、これは試合会場へ行ったりテレビを見たりすることの代替とはならない。NBAは将来類似のサービスを予定しているというが、「スポーツトラックス」はそれにフリーライドするものではない。被告らは、「スポーツトラックス」を生成するために自らの資源を使っている。

(NBAのランダム法上の不実広告の主張について。被告らは、「試合会場から」と広告していたが、実際はテレビやラジオから情報をとっていたという点は、「重要

ではない」(not material) ので同法違反とならない。))

4. コメント

本件の主要テーマは、米国独自のプリエンプションの問題である。連邦著作権法で保護するものを、州で保護しないとはなしえず、また、連邦著作権法で保護しないとしているものを州法で保護することもできない。事件の多くは後者にかかわる。

本件は、このように連邦法と州法との関係という米国独自の論点に関わるが、その論理は日本法の解釈にも多いに参考になると思われる。

わが国の判例では、著作権法の解釈に素朴なフリーライド論を持ち込んでいるものがあるが、本判決は不法なフリーライドの要件を厳密に検討している。不法なフリーライドとは、多人の労力等の成果を利用すること一般を指すものではないのである。そして、この分析にあたり、情報の層構造を的確に把握している点も見事である。本判決がいうように、商業的不道徳とか社会倫理違反とかいったあいまいな概念で事を律することは、(日本のフリーライド論も同様)、相克する諸価値を調節するために工夫された法制度を無意味にし、適正な競争や文化の発展を阻害することとなる。

