

SLN No. 81 1999.5.19

## ゲームプログラムにおける改変

——シミュレーションゲームのキャラクター能力値を想定値以上にしうるプログラムはゲームプログラム著作物の改変にあたらぬ。影像の流れを楽しむことを主眼としないシミュレーションゲームは映画の著作物に該当しない。——

(三国志Ⅲ事件控訴審判決・東京高等裁判所平成11年3月18日判決)

### 1. はじめに

平成7年7月14日に東京地方裁判所は、シミュレーションゲームプログラム「三国志Ⅲ」の登場人物の能力値を制限しているオリジナルなプログラムを使用せずに、能力値を自由に設定できるプログラムを添付したガイドブックの販売について、原告プログラムの改変にあたらぬとして製造頒布差止の請求を棄却した。本判決はこの事件についての控訴審判決である。原審の判断についてはSLN 64号に掲載済みであるが、控訴審においては原告(控訴人)は従前の主張に加えて本件ゲームが映画の著作物若しくはゲームの著作物であるとしてその同一性保持権を侵害すると主張した。東京高裁は以下の通り控訴人の主張をいずれも排斥し、控訴棄却とした。(なお、本判決は上告されている。)

### 2. 事案の概要

(1)控訴人(株)光栄はパソコン用シミュレーションゲーム「三国志Ⅲ」を創作し、販売している。「三国志Ⅲ」は出荷時に登場人物として約500名の君主・武将を設定し、これらについてはその能力を6つの要素に分け、1から100までの範囲で登場人物ごとに能力値を設定している。これら既成の登場人物の能力値は変更できない。その他に、ユーザーは68名の君主・武将を作出してその能力値を新たに設定することができる。

(2)このユーザーによる新君主・武将作出のため、「三国志Ⅲ」には「NBADATA」

SOFTIC

©1999(財)ソフトウェア情報センター  
本誌記事の無断転載を禁じます。

〒105-0001 東京都港区虎ノ門5-1-4 東都ビル4階

TEL. (03)3437-3071 FAX. (03)3437-3398

E-mail: staff@softic.or.jp URL <http://www.softic.or.jp>

KEIRIN



この事業は、競輪の補助金を受けて実施したものです。

という名称の登録用ファイルが用意され、「NBADATA」にはユーザーが能力値を書き込むためのデータ登録用プログラム（控訴人登録プログラム）が含まれる。この控訴人登録プログラムにはユーザーが入力した能力値を「NBADATA」に書き込むプログラムの他、ユーザーが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。

(3)被控訴人（株）技術評論社の販売する「三国志Ⅲ非公式ガイドブック」には、控訴人のデータ登録用プログラムに代わる別個のプログラムで、上記チェックルーティンプログラムを含まないデータ登録用プログラムが添付されている。この被控訴人のプログラムによれば、ユーザーは新君主・武将に100を越える能力値を設定でき、能力値を「NBADATA」に書き込むことができる。

(4)控訴人（原告）は上記被控訴人（被告）のプログラムが「三国志Ⅲ」のプログラムを改変するものであり、同一性保持権を侵害するとして製造頒布の差止を求めた。これに対し東京地裁は、被告プログラムは「NBADATA」に能力値を書き込むものであり、能力値はデータであるからプログラムの著作物ではなく、原告プログラムの改変はない等として請求を棄却した。（なお、詳しくはSLN 64号を参照願いたい。）

(5)控訴審においては、控訴人より、被控訴人のプログラムを使用して、ある能力に一定以上の能力値を書き込むとゲームが先に進まなくなったり、画面が動かなくなったりする可能性がある、との事実が主張された。

(6)また、控訴人は、「三国志Ⅲ」は映画の著作物若しくはゲームの著作物であるとして、ゲーム展開を変更せしめることは映画著作物若しくはゲーム著作物の改変にあたることとの請求原因を追加した。

### 3. 争点と裁判所の判断

控訴人・被控訴人間に厳しいやりとりがなされたものと思われ、判決の摘示する争点は9つに上るが、そのうち判断のなされている争点は次の2つである。

#### 3.1 （争点1）被控訴人プログラムは「三国志Ⅲ」のプログラムを改変するものか。

(1)控訴人は、①データ入力範囲の一定の制限は著作者のゲーム展開における思想、感情を創作的に表現するための必須のものであり、データの入力範囲の制限を越えて圧倒的な強さを持つ能力等の数値をデータ入力に使用させることは、著作者の思想、感情の表現を侵害する行為であって、同一性保持権を侵害する改変にあたる。被控訴人プログラムによりある能力に一定以上の数値を入れることで、ゲームが先に進まなくなったり、兵士の数を無制限に増やせたり、画面が動かなくなるなどの予想外の展開が確認されている、と主張した。更に、原判決に対しては、②(a)プログラム著作物は狭義のプログラムのみから成り立っている必要はない。コンピュータはプログラムだけで動作するものではなく、データを伴って初めてプログラムが意味を持つから、データ部分はプログラムの著作物で

ないとするのは誤りである。(b)本件著作物は能力値設定範囲を限定し、能力値の組合せもすべて控訴人の予定した組合せに限定して思想、感情の同一性を保持している。コンピュータゲームの著者は自己の思想、感情をストーリー展開及び出力画面に表現するが、この表現のためにはプログラム及びデータの双方を設定する必要があるから、データの変更はコンピュータゲームの著作物の表現の改変にあたる。また、控訴人は能力値を入力する方法として控訴人プログラム以外の方法を予定していない。被控訴人プログラムによってチェックルーティンプログラムを含む控訴人プログラムの使用をさせないことは本件著作物の切除にあたる。(c)チェックルーティンプログラムはゲームにおけるゲームバランスへの配慮と技術上の不具合防止への配慮である。(d)100以上の能力値を入力することで本件ゲームのプログラムが停止し、暴走することがある。これは本件プログラムの破壊であり、同一性保持権の侵害である。(e)被控訴人のプログラム製造頒布はユーザーをして上記の本件著作物改変結果を得ることのみを目的とするものであり、製造頒布も改変行為にあたる、と主張した。

(2)被控訴人は、これに対し、①「NBADATA」はプログラム著作物ではない。被控訴人プログラムは能力値を書き換えるものではなく、新たに能力値を書き込むことができるにすぎず、本件著作物に変更、切除等の改変を加えるものではない。本件ゲームは控訴人プログラム以外の種々のツールによって「NBADATA」に100を越える能力値を書き込むことが可能である。これら能力値の組合せは無限に等しいから、チェックルーティンプログラムを内蔵させることによって思想、感情の同一性を保持することはできない。②被控訴人プログラムは本件著作物の改変を目的としたものではない。③被控訴人プログラムによって、本件著作物を停止させるとか、破壊するとかの事実はない。④被控訴人プログラムの製造頒布行為は本件著作物の改変行為とはいえない、と主張した。

(3)裁判所は、まず、①「NBADATA」のデータは控訴人登録プログラムによって入力されるものであり、ユーザーが「NBADATA」上に作成した新君主・武将のデータを用いてゲームをしようとする場合には、本件著作物におけるプログラムは本件著作物中の既存のデータと共に「NBADATA」上のデータを解析してゲームを進行させることになる。

「NBADATA」にデータが記載されているときは「NBADATA」の書式はその中の数値（パラメータ）をメインプログラムに渡す役割を果たし、メインプログラムの一部となって動作するものと認められる。したがって、「NBADATA」の書式中に記載された数値もメインプログラムに取り込まれ、包含されて動作内容を規定するものとなるから、「NBADATA」に控訴人登録プログラムの使用以外の方法で数値を入力すること、入力手段を提供することは、プログラムの改変にあたり評価すべき場合のあることも、直ちに否定はできない、と判断した。しかし更に、②「NBADATA」自体はプログラムの著作物に当たらないので「NBADATA」に能力値を入力することは同一性保持権の侵害に当たらない。③100を越える能力値を使用してメインプログラムを作動させる点については、(a)本件著作物はシミュレーションゲームに関するものであり、本来、その表現態様が種々に変化することが予定

されているため、本件著作物の表現がいかなる範囲まで包含するものであるか明らかにされないまま 100 を越える能力値が使用されることのみをもって直ちに同一性保持権の侵害に当たると認めることはできない。(b)控訴人の主張するゲームバランスを構成する本件著作物の具体的表現内容は必ずしも明らかでなく、控訴人の予定した範囲外のゲーム展開になると主張する「NBDATA」に 100 を越える能力値が入力された場合でも、極端な場合を除いては、メインプログラムがこれを受け入れて動作し、ゲームが様々に展開していくものであり、ゲーム展開が能力値 100 以下の場合と明確な差異があるとは認めがたく、本件著作物の具体的表現がどのように改変されるかの事実関係は明らかでない、とした。その上で、控訴人の主張に対しては、④(a)本件著作物には控訴人登録プログラム以外のプログラムで作成された「NBDATA」の数値を受け付けないというガードは組み込まれておらず、そのままメインプログラムのパラメーターとして受け付けて処理する仕組みとなっており、ユーザーは MS-DOS のデバッグ汎用ツールを使用すれば新君主・武将の作成、登録、能力値の入力ができるものであり、この方法を解説する雑誌記事も一般に出回っていた。したがって、本件ゲームを購入したユーザーが控訴人登録プログラムを用いるか否かはユーザーの自由になし得る範囲のものであった。著作権法に著作物として新しく加えられたコンピュータプログラムに対して具体的にいかなる範囲の同一性保持権を認めるかにつき一般的な共通認識が必ずしもない段階においては著作者の意思表示も範囲確定の有力な事情となるが、本件プログラムの上記仕様からみても改変禁止範囲についての著作者の意向はユーザーに対して明確かつ絶対的なものとして伝わっておらず、このことは本件プログラムの表現内容の範囲が客観的に明らかでないことを裏付ける。(b)本件著作物のサブマニュアルに能力の最大値は 100 ですとの記載があるが、別の記載とも合わせ読むと、この記載がゲーム展開にいかなる意味を持つのか明らかではない。(c)これらの事情に本件ゲームの展開についての具体的表現内容が明らかでないことを合わせると、本件著作物の改変の対象が特定されているとはいえない。(d)一定値以上の能力値を入力した場合に本件ゲームが停止することがあっても、それは一時的現象であり再起動後に本件著作物の作動に影響なく、プログラム自体が改変されるものではない。したがって、この現象をもってゲーム展開の表現に関する改変には当たらない。以上から裁判所は、控訴人の著作物の改変に当たる事実はないため、被控訴人のプログラムは本件著作物を改変するものとは認められない、と判断した。

### 3.2 (争点 2) 本件ゲームは映画の著作物又はゲームの著作物といえるか。

(1)控訴人は、本件ゲームがプログラムによってパソコンのディスプレイ上に連続した映像として映し出され、オープニング画面には動画が映し出され、映像が連続するものであるから、映画の著作物又はゲームの著作物に該当すると主張し、被控訴人は映像が動きをもって見えることが本質的要請といえないシミュレーションゲームは映画の著作物とはいえず、また、本件著作物に全体として映画の著作物といえる映像表現はないと主張

した。

(2)裁判所は、①シミュレーションソフトの分野に属するゲームは、ユーザーの思考の積重に主眼があり、プログラムによって表されるディスプレイ上の映像の流れを楽しむことに主眼をもっているものではない。本件著作物は静止画像が圧倒的に多く、動画画像は一部にとどまり、戦闘シーンなどの個々の映像も同じ内容の定型的な画像及び効果音がたびたび現れる。よって、本件ゲームは映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現されているものとは認められず、映画ないしこれに類する著作物には該当しない。なお、起動画面で文字の連続映像が現れ、効果音が聴取されるが、これは個々の映像とは独立の起動画面だけのものであるから、これらから映画としての著作物を認めることはできない。②ゲームの著作物については、著作権法にゲームの著作物そのものを定義づける規定はないので、ゲームの著作物であるとして著作権侵害行為の有無を判断することはできない。と判断して、控訴人の主張を排斥した。

#### 4. 若干のコメント

##### 4.1 争点1について

本判決はプログラム著作物の保護範囲について2つの重要な判断をなしている。一つ目は、データはプログラム著作物の一部を構成しうるかという点であり、二つ目は、ゲームプログラムの改変とは何かという点である。

第1について、判決は、データファイル自体はプログラム著作物に該当せず、その改変は同一性保持権の侵害とはならないとする。しかし、本件著作物中の「NBADATA」に記載された数値はメインプログラムにパラメータとして渡され、プログラムの一部となって作動する。この数値はプログラムの動作内容を規定するから、予定された数値以外への入力によるプログラムの改変に当たる場合もあり得る、とする。つまり、データファイルはプログラム著作物を構成しないし、データそのものもプログラムの一部ではないが、データはプログラムが動作する時点でパラメータとしてプログラムの動作内容を規定する場合があるので、データの改変がプログラム自体の動作内容に変更をきたし、プログラムの改変と評価しうる場合があり得る、と判示しているのである。

この理論構成は、データとプログラムを区別し、データはプログラムには当たらないとする従来の理論を踏襲しつつ、侵害の面でデータの改変をプログラムの改変と捉え得ることを示したもので、データの改変について実務的な保護の方向を示している。ただし、この点についての本判決の判示には若干疑問がある。それは、「控訴人登録プログラムの使用以外の方法による入力、さらには、この入力手段を提供すること」がプログラムの改変に当たるものと評価すべき場合がある、としている点である。上記の理論で行けば、データ入力手段はプログラムの改変とは関係のない事柄であるはずである。控訴人登録プログラムの使用は、入力されるデータが予定されている範囲内であり、プログラムの動作に改変と評価されるべき変更をもたらさないという意味を持つにすぎない。判示がデータ

入力手段を問題としている点は誤りであろう。

第1の理論を前提にすると、次に問題となるのは、何について、いかなる変更がプログラムの改変といえるかという点であり、これが第2の論点である。判示は、本件著作物がシミュレーションゲームに関するものであることに着目し、シミュレーションゲームは、本来、その表現態様が様々に変化することが予定されており、ユーザーが自由に作動させることによりゲーム展開が千変万化するものであるから、著作物の表現がいかなる範囲まで包含するものが明らかにされないままに、100を越える能力値が使用されたことのみで直ちに同一性保持権の侵害とはいえないとし、予定外の能力値がメインプログラムに渡された場合のゲーム展開がどのように具体的に改変されるのかの事実関係が明らかでない、100以上の能力値を入力した場合のゲーム展開が100以内の場合と明確な差異があるとは認められないとし、更に、ゲームが停止することがあるにしてもそれはプログラムが正常に動作する範囲外のものであった一時的現象でありプログラム自体の改変ではないとして、本件著作物における「プログラムによるゲーム展開の表現」に関する著作物の改変には当たらないとする。

この部分の判決理論は難解である。素直に読むと、ここでは、プログラム著作物の保護さるべき表現を「プログラムによるゲーム展開の表現」とし、ゲーム展開を変更することがプログラム著作物の改変に当たると捉えている。シミュレーションゲームはユーザーのデータ入力、操作により様々に分岐してゲーム展開が変わって行く。そのゲーム展開の変化はプログラムにより規定されるものであるが、ある条件に従ってプログラムが演算実行した結果であるゲーム展開がここで保護さるべき表現に当たるとしているのである。

ところで、ゲーム展開はプログラムの実行結果であるから、プログラムに渡されるデータについては、これをプログラムが受け入れて演算し、結果としてゲーム展開がなされるものと、プログラムが受け入れることのできない若しくは演算実行できない結果ゲームが停止する又は予想外の展開に飛躍するものとが予想される。すると、前者の場合、プログラムが受け入れることのできるデータはすべて実行結果たるゲーム展開を有することになり、そのゲーム展開はプログラムが演算結果として予定している展開のいずれかになるはずである。したがって、前者の場合に「プログラムによるゲーム展開の表現」を改変したことにはならず、改変はプログラムを離れてゲーム展開に客観的な枠組みが決められていることを前提とすることになる。裁判所はこの点に焦点を当て、本件プログラムの構造、著作者の意思の表明、マニュアルの記載等を吟味してゲーム展開の枠組みや制限につき検討し、本件ゲームのゲーム展開について改変とされるべき対象の証明がないと判断しているものと思われる。

このように考えると、果たして裁判所はプログラム著作物の表現としてここでいう「ゲーム展開」を捉えたのか疑問が生ずる。判示の「ゲーム展開」は実質的にはシミュレーションゲームという著作物を想定した上での「表現」であり、これをプログラム著作

物の表現に仮託したものであって、「シミュレーションゲームのプログラム著作物の表現」と理解されるべきであろう。ちなみに、判示は上記の後者の場合をゲームが正常に動作する範囲外の一時的現象とするが、後者を改変と見ないのは、本件においてプログラムの作動自体には意味がない、即ち実質的にはプログラム著作物の改変の問題ではないとした結果ではないだろうか。

#### 4.2 争点2について

争点2は控訴審で追加された問題である。ゲームソフトについて映画の著作物若しくは映画に類似する著作物であるとの主張がなされ、これを認めた判例も存在することから、当然予想される主張であるが、本判決はシミュレーションゲームが映像の流れを楽しむことに主眼のあるゲームでないこと、映像も連続的なリアルなものでないこと、静止画が圧倒的に多いこと等を理由に映画の著作物若しくは映画に類似する著作物に当たらないとしている。また、起動画面についても起動画面だけのものであり本件著作物に映画としての著作物性を認めることはできないとする。判断としては正当なものであろう。

なお、控訴人のゲームの著作物との主張については、著作権法上の定義のないゲームの著作物について侵害行為の有無を判断できないとしているが、著作権法上の著作物の例示は、文字通り例示であるとされており、定義規定のないことを根拠に侵害の有無を判断できないとするのは疑問がある。更にいえば、前記の通り、本判決は実質的にはゲームの著作物としての保護される表現を吟味しているのではないかと思われ、判断は可能であったものと思われる。

4.3 本件判決を見る限りでは、控訴人の主張と裁判所の判断基準とが必ずしも一致していないように見える。控訴人は被控訴人プログラムによるデータ入力や控訴人プログラムの誤動作等の改変をもたらすと主張するが、裁判所の判断は具体的ゲーム展開にいかなる改変をもたらすかという点に焦点が当てられているからである。控訴人は裁判所の関心事に十分な立証ができなかったということであろうか。

