

SLN No. 80 1999.4.14

ゲームレベル (マップファイル) 集の販売とゲーム著作権の侵害
- Micro Star v. FormGen Inc., 9th Cir., No. 96-56426, 9/11/98 -

1. はじめに

1998年9月11日、米国連邦第9巡回区控訴裁判所は、ゲームメーカーの奨励(但し、無償提供が条件)によりユーザーが作成しインターネットにアップロードしたゲーム展開のレベルを定めるマップファイルを、他の業者がこれらをダウンロードしてCDのレベル集として販売したことについて、業者の著作権侵害を認めた。裁判所はマップファイルは音符が音楽を記述するように、ゲームのオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを記述しており、具体的永続的形態となっていること、著作権者は、続編を作る権利を有しているがマップファイルは本件ゲームの続編であり、ゲームのストーリーを侵害したことを理由として派生的著作物を作る権利を侵害したと認定した。

なお、連邦第9巡回区控訴裁判所は、任天堂アメリカ対グループ判決(964 F 2d 965 9th Cir. 1992 以下「グループ判決」という)においては、ゲームカートリッジから送られるデータの値を新しい値に置き換えることにより、プレイヤーがキャラクターの強さや早さなどゲームの個々の特徴を変えることができる装置(ゲームジェニー)について、ゲームの個々の局面が一時的に変更されるだけで、ゲームが終われば消えていくもので、派生的著作物が作成されているわけではないと判断している。本件ではグループ事件と異なり、マップファイルは具体的または永続的形態で存在するとし、また保護される本件ゲームのストーリーを侵害したとした。

2. 事実の概要

(1) Form Gen Inc. 他2社(以下合わせて「Form Gen」という)は、非常に人気の高

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。

いビデオゲーム「Duke Nukem 3D」（以下「本件ゲーム」という）を開発・販売してきた。

(2) 本件ゲームはプレイヤーが邪悪な異星人や他の危険で荒らされている未来の都市を探検するゲームであるが、プレイヤーは、キャラクターの個性や視点を設定し、1 人称の視線でプレーを行う。ゲームのゴールは異星人などにやられる前にそれらをやっつけ次のレベルへの隠された道を探し出すことである。基本的なゲームは 29 のレベルから成り、それらはそれぞれシーン、異星人、その他の挑戦が異なる組み合わせとなっている。さて、本件ゲームの特徴は「ビルト・エディター」というユーティリティを含んでおり、それによってプレイヤーは自分自身でゲームのレベルを作成することができる点である。本件要件で問題となったレベル集は、これによりユーザーが作成したレベルが集められたものである。

(3) プレイヤーたちは自ら作成したレベルを頻繁に他のプレイヤーがダウンロードできるようにインターネット上に送っていた。このことは無料提供を条件に Form Gen も奨励していることであった。

(4) コンピュータソフトウェアの販売会社である Micro Star 社（以下「Micro Star」という）はユーザーたちが作成したレベル 300 本をダウンロードして、CD に刻みつけ、Nuke It（以下「本件レベル集」という）という名前で商売として売った。なお、本件レベル集は、新しいレベルでプレーされたときの多数のスクリーンショットによって飾られた箱の中に包装されている。

(5) Micro Star は Form Gen に対して著作権侵害をしていないことの宣言的判決を求める訴えを地方裁判所に提出し、他方 Form Gen は Micro Star に対して本件レベル集の制作・販売禁止の予備的差止命令を求める反対請求を提出した。

(6) 地方裁判所はグループ判決に依拠してレベル集については派生的著作物ではなく、著作権侵害でないと判断したが、レベル集のパッケージについては（Form Gen が本件ゲームのキャラクターについて有する）著作権侵害を認めた。また、Micro Star のフェアユースの主張は拒絶された。双方が控訴した。

裁判所の判断

(1) ゲームの内容

・本件ゲームは 3 つの構成要素①ゲームエンジン、②ソース・アート・ライブラリー、③マップファイルから成る。あるレベルのオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを創り出すためにはゲームエンジンがそのレベルに対応するマップファイルを呼び出す。マップファイルはゲームエンジンに対する「何をどこに置くという」一連の命令で例えばスキューバ用品がスクリーンの下に行く場合ゲームエンジンがソース・アート・ライブラリーに行ってスキューバ用品の画像を見つけ、そしてスクリーンのその場所に置く。マップファイルはレベルを丹念に描写するがアートそれ自身は含んでいない。スクリーン上に現れる全てのものは実際アートライブラリーからくるものである。ゲームのオーディ

オ・ビジュアル・ディスプレイは番号で塗るキットのようなものと考えなさい。マップファイルは青の絵の具を区画番号 565 に塗れと指示するかもしれないが、それ自体には青の絵の具を含んでいるわけではない。プレイヤーが本件レベル集の一つを選んだとき、ゲームエンジンは本件レベル集のマップファイルに問い合わせるが、そのレベルを構成する画像を生成するために、依然として本件ゲームのアートライブラリーを利用する。

(2) 派生的著作物

・Form Gen は本件レベル集のマップファイルと結合して本件ゲームが稼働したとき生じるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは排他的権利を侵害する派生的著作物と主張する。

・派生的著作物の法文上の定義は絶望的に広いが当裁判所は基準を作り上げた。基準の一つは派生的著作物は具体的かつ永続的形態で存在しなければならないこと、そして既存の作品から保護されている要素を実質的に組み入れていなければならないことである。

・Micro Star は本件レベル集とともに本件ゲームがランしたとき生成されるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは具体的あるいは永続的な形態で組み入れられていないし、本件ゲームの保護される表現のいずれもコピーしていないので本件レベル集は派生的著作物ではないと主張するが2つの理由とも誤っている。

(3) 具体的永続的形態

・本件レベル集のマップファイル自体は具体的または永続的形態で存在する。それらはCD-ROMに焼き付けられている。しかし、本件ゲームが本件レベル集のマップファイルを作動させてできるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイはどうか。

・Micro Star は、ガルーブ事件のオーディオ・ビジュアル・ディスプレイが永続的な形態の要件を満たしていないのと同様に本件レベル集のオーディオ・ビジュアル・ディスプレイも満たしていないと主張している。ガルーブ事件ではゲームジェニーという装置によってゲームカートリッジから送られる一つのデータバイトの値を阻止し新しい値に置き換えることにより、プレイヤーはキャラクターの強さや早さなどゲームの個々の特徴を変えることができた。・・・任天堂はゲームジェニーがオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを変更したとき著作権を侵害する派生的著作物を作ることになると主張したが、我々は派生的著作物は保護される作品が具体的または永続的な形態で組み込まれなければならないので、この主張を拒否した。ゲームジェニーが任天堂システムと結合して、生成されるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは永続的形態では組み込まれていない。ゲームが終わったときにそれらは消えてしまう。勿論、次のプレイヤーが同じコードを再入力したときだけそれらは再び作成されるが。

・Micro Star は本件レベル集のマップファイルはゲームジェニーがもっと進歩したバージョンであるという。古い値（オリジナルゲームのマップファイル）を新しい値（本件レベル集のマップファイル）に置き換えるものであると。しかし、ゲームジェニーによって作成されるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは決して永続的形態では記録されない。

だが本件レベル集のマップファイルから本件レベル集ゲームによって作成されるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは、本件レベル集のマップファイル自身の中にある。グループ事件ではオーディオ・ビジュアル・ディスプレイはオリジナルのゲームカートリッジによって決定され、ゲームジェニーによって決定されていない。ゲームジェニーによって挿入されたデータがオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを描くとはとうていだれも言えない。本件ではオーディオ・ビジュアル・ディスプレイは本件レベル集によりまさに詳細に描かれる。

・このことは興味ある問題を提起する。最後の細部までオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを正確に記述したものはグループ事件における永続的あるいは具体的形態と言えるか。楽譜は、著作権あるメロディの音の出し方を正確に、かつ詳細に記述するだけのものではないのか。そして著作権保護を受けるためのパントマイムやダンスの記述も同じであろう。本件レベル集のマップファイルも作り出されるオーディオ・ビジュアル・ディスプレイを記述する。オーディオ・ビジュアル・ディスプレイは、マップファイルの中に具体的または永続的な態様をとっているため、グループ事件は本件において派生的著作物を認定するのに妨げにはならない。

(4) 保護される表現のコピー

・Micro Star は本件レベル集のマップファイルは、ソース・アート・ライブラリーを参照するが、実際にそれ自体にはそれを含んでおらず、本件ゲームのどの部分も複製していないと主張する。しかし Micro Star は保護される著作物の解釈を誤っている。Micro Star が侵害するのは本件ゲームのストーリー自体である。・・・著作権者は続編を作る権利を有しているが、本件レベル集のマップファイルのストーリーはまさに続編で、Duke の信じられない新しい冒険の物語を通る。Duke Nukem についての書物は、たとえ絵が入っていても、同じ理由から侵害になるであろう。

(5) フェアユースその他

・Micro Star はフェアユースを主張するが、金儲けのために行われたこと、空想的な著作物であること、使用した量・重要性は実質的であること、新しいストーリーのバージョンを売り出す市場を侵害したことから、107 条の 4 つの基準に該当しない。

・Micro Star はまた Form Gen が顧客に新レベルを作り出すことを許諾する黙示的ライセンスの受益者と主張するが、この許諾は他人に提供するときは無償との制限が入っているためであるから、商業的頒布は禁じられている。

・Micro Star は Form Gen が権利を放棄したと主張するが、Form Gen が新しいレベルから商業的に利益を得る権利を公然と放棄したことはない。

(6) 結論

・Form Gen は著作権侵害を証明するのに成功する見込みがあるから、地方裁判所の仮差止命令を与えない決定を破棄し、仮差止命令を下すために差し戻す。勿論 Micro Star がゲームのスクリーンショットの表紙をつけた箱に入れて本件レベル集を売ることを禁じる仮

差止命令を維持する。

若干のコメント

(1) 本件の重要なポイントはマップファイルを作成すること自体をいわゆる翻案権侵害とする点であろう。(本件ではユーザーは無料提供を条件に作成を許諾されていたが。)

本件ゲームは①ゲームエンジン、②ソース・アート・ライブラリー、③マップファイルからなるが、オリジナルのマップファイルを無断複製すれば著作権侵害となる。しかし、独自のマップファイルを作成することはどうであろうか。別に独自に作成されたマップファイルも本件ゲームの①ゲームエンジン、②ソース・アート・ライブラリーがあってはじめて意味を持つものである。しかしだからといってマップファイル自体がオリジナルのマップファイルをいささかも複製や翻案その他の利用を行っていないのに、複製や翻案と言った評価ができるのであろうか。

(2) 独立して存在しているが他の著作物と結合して使わなければ意味がないもの例えばアドインソフトはアドインされるソフトの派生的著作物となるのであろうか。またあるソフト用のデータ集はどうであろうか。さらに既に存在する音楽(楽曲と歌詞)に関して、その楽曲用の新たな歌詞を作成すること自体は元の音楽の翻案権侵害にならないのではないか。

・①ゲームエンジン、②ソース・アート・ライブラリーが道具として用意されており、これをどのように使ってレベルを構成するかは別の創作活動でありマップファイルを別の表現物と見ることもできるのではないか。すなわち結合著作物の一方の著作物を独自に作成しているだけで著作権侵害問題は生じないとの考え方である。

(3) 裁判所はマップファイルに保護されるべき表現が取り込まれている必要があるとの議論をストーリーの侵害、続編を作る権利の侵害に置き換えているが、ストーリーや続編とみなしうる要素はすべてソース・アート・ライブラリーやゲームエンジンにあるのであるから、新しいマップファイルにはストーリーの侵害はないと言うべきでなかろうか。裁判所は具体的、永続的形態の要件の議論に多くを費やし、保護される表現のコピーの点については簡単に述べているが、本来はこの点が一番重要な論点でなかろうか。

(4) ゲームの著作権者の保護は、新しいマップファイルの作成を問題にしなくともゲームエンジンやソース・アート・ライブラリーの無断複製を問題にすれば足りるのではなかろうか。

(5) なお、ビデオゲームにおけるゲーム展開に関わるデータ入力著作権法上どのような意味を持つのかについては、日本においてもいくつかの裁判が扱っている。(SLN64号、74号参照。SLN64号で扱った三国志Ⅲ事件については1999年3月18日東京高裁は改変を認めず、原審の結論を維持する判決を下した。)

○

○