

競馬のビデオゲームの判例

＝陳腐な要素を組み合わせた創作性？＝

－Dale F. Rodesh ; Robert M. Jones v. Discronics, Inc., Broadcast Edit－

1. はじめに

米国第九巡回区連邦裁判所は、1993年9月30日、競馬ビデオゲームに関する標記事件について、著作権侵害を否定した地裁のSummary judgmentを維持する判決を下した（後述のようにトレード・ドレスについては差し戻した）。

2. 事案の概要と裁判所の判断

(1) 原告 (Rodesh) は、あらかじめ記録された現実の短距離競馬レースにプレイヤーが賭けをできるビデオゲームのディスク（「クォーター・ホース」と「ホースレースII」）の著作権者である。被告 (Discronics) は「デラックス・エディション」と、フォト・フィニッシュ」という同様のビデオゲームを製造していた。

(2) 次に、判決の論理を抄訳でたどることとする。

- i) 著作権侵害を証明するために原告は、①被侵害作品の著作権を有すること、及び②被告がその作品の保護される要素をコピーしたこと、を立証しなければならない。
- ii) コピー行為を直接証明することは難しいので、原告は上記②の要件を④被告が原告作品にアクセスを有していたこと、及び⑤両作品がアイデア、表現ともに実質的類似であることを立証することで満たしうる。
- iii) 本件では、被告は①と②④、及び②⑤のアイデアの類似性まで認めている。よって、②⑥の表現の実質的類似性だけ問題として残る。

iv) アイデアとその表現が分離できない場合、表現保護がアイデアの独占をもたらす。表現の類似性が原アイデアから必然的に生ずる場合コピーは禁止されない。

v) 本件では、アイデアと分離できない形の要素 (scenes a faire) とアイデアと独立した要素が含まれる。ひづめ、観衆、解説の音声 (グループ1) は競馬のアイデアから分離できない。ロス・アラミトス競馬場、同じ馬名、類似したレース名、類似したレース構成 (グループ2) は競馬のアイデアから必然的に生ずるとはいえない。

vi) かかる場合、本巡回区は2段階テストをとっている。

第1テストは、「外部」テストで両作品のアイデアが実質的類似かどうか比べる。このテストは「客観的」なもので分析的に要素に分割することが許される。本件では被告がアイデアの実質的類似性を認めているので第2テストに進む。

第2テストは「内部」的又は主観的テストで、通常の合理的な人間が両作品の「全体的概念と感触」 (total concept and feel) が実質的類似か否かをはかるものである。内部テストでは分析的分割は禁止され、作品を全体としてみる。

vii) 本件ではグループ1はアイデアと分離できないし、グループ2は原告Rodeshの独立した貢献であるが、両者が混こうしている。

かかる場合、内部テストを適用する前に保護されない要素を全部取り除いておく。残されたものが「全体的概念と感触」上実質的類似であれば侵害となる。

viii) Distronics (被告、被控訴人) は、別の理由により保護されない要素も取り除くことを主張する。

「ロス・アラミトス」は既存の保護されない名称であり、ディスクのタイトルは著作物性がなく、馬名も著作物性がないから比較すべきでないと主張する。

しかし、他の理由で保護されない要素は「全体的概念と感触」テストでは考慮に入れるべきである。作品のオリジナリティーは、個々の要素のオリジナリティーだけでなく、それらの配列からも生ずるからである。scenes a faireの要素だけ取り除くべきである。

ix) 結論としては、表現の実質的類似性を認定する合理的事実認定者はないだろう。

Rodeshの保護されないscenes a faireを共通にしながら他の要素を異にするビデオゲームを幾つか想像してみよう。

馬名、競馬場名、レース名が違っていても、これらのビデオゲームは著しく類似しているだろう。このことは、scenes a faireの要素が競合ディスクとの表現的類似性になっていることを示している。従って、残った要素が2作品を実質的類似としているとは言えないのである。原審維持。

(3) トレードドレス侵害

商標法1125 (a)条 (日本の不正競争防止法1条1項1、2号に相当する) 違反につき、馬、レース場、ディスク名に関し、また、二次的意義 (secondary meaning) の

獲得の有無に関し、さらには消費者の混同の有無に関し事実認定を行うべく原審判決を破棄差戻する。

3. コメント

ビデオゲーム — 殊に競馬という既存のゲームを材料にしたもの — につき、一つの判断方法を示したものとして紹介する。外部・内部テストはあいかわらず余り説得的には思われない。こうした既存ゲームを材料にしたゲームの場合、既存ゲームに既に存在する要素は（ビデオゲーム製作者の貢献ではないから）保護されないし、しかもそのような要素こそゲームの表現的特徴を表わすものである（そうでなければ臨場感ないしシミュレーションの感覚を味わえない）から、保護範囲が狭いことになるだろう。

