

SLN No.74 1998.1.26

ビデオゲームにおけるパラメータの変更と同一性保持権 「ときめきメモリアル」事件

I はじめに

平成9年1月27日大阪地方裁判所はビデオゲームソフトのパラメータの変更について同一性保持権を侵害するものではないとの判決を下した。すなわちゲームソフト「ときめきメモリアル」のパラメータの初期値などのデータを変更するメモリーカードの使用によりゲームソフトのストーリーの骨格部分が根本から破壊されるので、その輸入販売は同一性保持権侵害であるとする原告からの請求に対して、裁判所は本件メモリーカードのデータを入力しても本件ゲームソフトのプログラム自体が書き換えられるわけではなく、しかもプログラムが停止したり暴走したりすることなく正常にゲームを進行することができるから本件メモリーカードに収められたデータは、本件ゲームソフトのプログラムの許容する範囲内であるし、本件ゲームソフトのプログラムを実行することにより展開されるころは、多種多様のものであることが本来予定されており、固定されたものでないところ、本件メモリーカードの使用は本件ゲームソフトが本来予定しているストーリーを改変するものであるとの証拠もないこと、プレー途中までのデータをメモリーカードに一旦蓄積してその後そのデータから再開できることは原告自身も予定しており、ゲーム再開時に自分自身のデータを利用するか本件メモリーカードのように市販されている他人のデータを利用するかはプレイヤー自身の選択に委ねられていることなどから、本件メモリーカードの使用により改変がなされているとの証拠がないとして棄却した。なお、本件メモリーカードが本件ゲームソフトのキャラクターのアイコンを無断使用した点については複製権侵害であるとしてロイヤリティ相当の損害賠償を認めた。

II 事実概要

1. 原告（コナミ株式会社）はゲームソフト「ときめきメモリアル」（以下「本件ゲームソフト」という。）の著作者（職務著作による）で著作者人格権及び著作権を有する。

(当時者間に争いが無い。) 本件ゲームはプレイヤーが「きらめき高校」の高校生となって憧れの女生徒を選択し卒業式の当日、伝説の木の下でこの女生徒から愛の告白を受けること(ハッピーエンディング)を目指して、入学から卒業までの高校の三年間様々な出来事、行事等を通して、憧れの女生徒に相応しい能力を備えるための努力を積み重ねるといふ恋愛シュミレーションゲームである。

2. プレイヤーは名前(姓、名、あだ名)、誕生日及び血液型を入力する。プレイヤーの能力(括弧内の数字は初期値)は、体調(100)、文系(40)、理系(40)、芸術(40)、運動(40)、雑学(32)、容姿(60)、根性(5)、ストレス(0)の九の要素について数値(パラメータ)で表される。プレイヤーは高校三年間の間の勉強、運動、部活、おしゃれ、遊び、休養のコマンドを選択して能力を高める。また、デート、電話のコマンドを選択できその場合の返答や行動の選択内容、学校行事(テスト、体育祭、文化祭等)のこなしかた、同伴下校、誕生日のプレゼントの際の選択内容によって、プレイヤーに対する女生徒の評価が変化する。プレイの結果憧れの女生徒から愛の告白を受けることができるかどうかは能力のパラメータその他プレイヤーの前述の事柄に関する選択内容が一定の条件を満たしているかによって判定される。条件を満たしていればプレイヤーは愛の告白を受けることができ、満たしていなければ親友と家路につくという形でゲームは終了する。

3. 被告(スペックコンピュータ株式会社)は、本件ゲームソフトで使用される9種類のパラメータがデータとして1ないし13のブロックに収められたメモリーカード(以下「本件メモリーカード」という。)を輸入し、日本国内で販売した。本件メモリーカードのブロック1ないし11に収められているデータを使用するとプレイヤーの能力のパラメータが入学(1995年4月4日)後1週間足らずの4月9日時点で、例えばブロック1のデータでは、「藤崎詩織」にあったステータスでゲームをプレイできるとしてストレス以外はすべて999という形で与えられ、ブロック2のデータでは、「紐緒結奈」に合ったステータスでゲームをプレイできるとして、体調(99)、文系(0)、理系(999)、芸術(0)、運動(0)、雑学(0)、容姿(999)、根性(0)、ストレス(0)という形で与えられる。また、本件メモリーカードを使用するとプレイヤーの名前が「ときメモ」、あだ名が「コナミ」として既に設定されている。本件メモリーカードのブロック12、13に収められているデータを使用すると、ゲームのスタート時点が高校卒業間際に飛び、その時点での9種類のパラメータが「伊集院レイ」の「エンディング直前データ」として、体調(999)、文系(998)、理系(995)、芸術(998)、運動(998)、雑学(873)、容姿(849)、根性(973)、ストレス(0)という形で、「藤崎詩織」の「エンディング直前データ」として、体調(999)、文系(998)、理系(998)、芸術(998)、運動(997)、雑学(894)、容姿(868)、根性(987)、ストレス(0)という形でそれぞれ与えられる。またその他の要素についても一定の条件を満たすようにデータが収められており、残りの

1週間を適当にプレイすれば必ず憧れの女生徒（「伊集院レイ」又は「藤崎詩織」）から愛の告白を受けること（ハッピーエンディング）ができるようになっている。

なお、本件メモリーカードに保存されている「藤崎詩織」のキャラクターのアイコンは、原告が本件ゲームソフト用に作成した「藤崎詩織」のキャラクターのアイコンと同一であった。（この点は当時者間に争いが無い。）

4. 原告は本件メモリーカードは、本件ゲームソフトのストーリーの重要不可欠な骨格部分を著しく改変するものであり、その制作、輸入、販売行為は、本件ゲームソフトの映画の著作物としてのストーリーを改変し、原告の有する同一性保持権を侵害するものである、また、本件メモリーカードに保存されている「藤崎詩織」のキャラクターのアイコンは、原告が本件ゲームソフト用に作成した「藤崎詩織」のキャラクターのアイコンと同一であり、その使用につき原告の承諾を得ていないから、本件メモリーカードの製作、輸入、販売行為は原告の有する複製権を侵害するものであるとして、輸入販売を行っていた被告に対して同一性保持権及び複製権の侵害につき損害賠償金1014万6000円（同一性保持権関係1000万円の慰謝料、複製権関係7%のロイヤリティ相当の14万6000円）を、同一性保持権の侵害につき謝罪広告を求めた。

III 争点及び裁判所の判断

本件の争点、各当事者の主張、裁判所の判断は次の通りである。

1. 同一性保持権を侵害するか。

本件メモリーカードは、本件ゲームソフトの映画の著作物としてのストーリーを改変し、同一性保持権を侵害するものか。

【原告】

これについて原告は次のように主張した。本件ゲームソフトのストーリーは、様々に異なるものになることは当初から予定されているものであるが、スタートが高校入学時点であり、高校3年間の様々な出来事を経て、ラストである卒業式当日に至るといった時間的枠組みがあること、9種類のパラメータはスタート時において原告があらかじめ設定した低い数値から始まることは固定された部分として創作されたもので、高校3年間の間、能力やその他の諸要素について、憧れの女生徒に必要な水準まで達するように工夫を凝らしてプレイするという部分は本件ゲームソフトの恋愛シュミレーションを楽しむ上で重要不可欠な骨格をなすものである。ところが本件メモリーカードを使用することによってあらかじめ低い数値に設定されているパラメータの数値はプレイヤーにおいて殆どプレイする必要がないくらい憧れの女生徒に相応しい形で与えられるし、プレイヤー自身が決定し、ゲームの進行状況によって呼ばれ方が変わり、感情移入度を高めるはずの主人公の名前、あだ名は「ときメモ」「コナミ」と既に設定されることになる。また、高校卒業間際に飛び、残り1週間を適当のプレイすれば、必ず憧れの女生徒から愛の告白を受けることができる

ようになっている。これらは本件ゲームソフトが予定しているストーリーの骨格部分を根本から破壊するものであり、本件メモリーカードは、本件ゲームソフトの映画の著作物としてのストーリーを改変するものである。

【被告】

これに対して被告は次のように主張した。本件メモリーカードに収められているのは単なるゲームのデータであって、本件ゲームソフトのプログラムそれ自体に変更、切除その他の改変を加えたものではない。シュミレーションゲームの場合そもそも多様なストーリー展開が予定されている。本件メモリーカードに収められたデータを本件ゲームソフトの実行に当って入力しても、プログラムが停止したり、暴走したりせず、正常にゲームが進行できるのであるから、本件メモリーカードは本件ゲームソフトが本来的に許容する範囲内のデータを提供するに止まるのであり、予定した客観的に展開可能な多種多様のストーリーの範囲内にあるといえる。したがって映画の著作物と認められるとしても、本件メモリーカードは、そのストーリーの無断改変行為として同一性保持権を侵害するものではない。原告の主張するところは、ゲーム制作者の主観的な「思い入れ」としては理解できるが、シュミレーションゲームの場合プレイヤーによって多様なパラメータが入力されることが本来予定され可能である以上、プレイヤーがゲーム制作者の「思い入れ」と異なるパラメータを入力することをもってストーリーの改変と評価することは相当でなく、そのような「思い入れ」は映画の著作物として同一性保持権により保護されるべきものであるとまでいえない。

【裁判所】

裁判所この点に関して次のとおりに判断した。まず、本件ゲームソフトは、映画の著作物に準ずる著作物に当たるといえることができる。また、以下の理由により本件メモリーカードは、本件ゲームソフトの映画の著作物としてのストーリーを改変し、同一性保持権を侵害するものであるとはいえないとした。本件メモリーカードのブロック1ないし11のデータに関しこれらを入力しても本件ゲームソフトのプログラム自体が書き換えられるわけではなく、しかもプログラムが停止したり暴走したりすることなく、正常にゲームを進行することができるから、本件メモリーカードに収められたデータは、本件ゲームソフトのプログラムの許容する範囲内である。そしてこれらのデータを使用してもプレイヤーは1995年4月9日のスタート時点からほぼ3年間のプレイを行い、諸要素が一定の条件を満たしているかどうか総合的に考慮される。1995年4月9日時点のパラメータの数値設定が、本件ゲームソフトのプログラムの実行による本来のゲーム展開にどのように影響し、これを変化させ、最終局面においてどのように右判定に影響するか、本件全証拠によっても不明であり、結局、本件ゲームソフトが予定しているストーリーを改変するものであると認めるに足りる証拠はない。

本件ゲームソフトの「プレイステーション」版に対応するゲーム機「プレイステーション」には、メモリーカード挿入口が設けられており、プレイヤーが一時プレイを中断した

いとき、このメモリーカードを使用すれば、それまでプレイした結果のデータを保存（セーブ）し、後に保存データを読み込んで中断時の状況からプレイを再開することができる。したがって、既にプレイヤーの名前が入力された状態でプレイを始める（再開）することは本件ゲームの予定していたところであり、プレイヤーの名前の入力をプレイヤー自身によってメモリーカードに保存したデータで行うか、他人によってメモリーカードに保存されたデータで行うか更に本件メモリーカードのように市販されたものを使用するかはプレイヤー自身の選択に委ねられている。したがって、本件メモリーカードの使用によりプレイヤーの名前が「ときメモ」、あだ名が「コナミ」として設定されていることによって、本件ゲームソフトのストーリーを改変しているということはない。

次に、本件メモリーカードのブロック12、13のデータに関し一定の条件を満たすようなデータになっており、残りの1週間を適當のプレイすれば必ず憧れの女生徒から愛の告白を受けること（ハッピーエンディング）ができるという展開状況は、本件ゲームソフトが予定している多種多様のゲーム展開のうちの一つとして当然予定されているところといわざるをえず、かかる時点、状況におけるデータをメモリーカードに保存することも再開することも当然予定していたところである。ハッピーエンディング直前のデータの入力をプレイヤー自身によってメモリーカードに保存したデータで行うか、他人によってメモリーカードに保存されたデータで行うか更に本件メモリーカードのように市販されたものを使用するかはプレイヤー自身の選択に委ねられている。したがって、本件メモリーカードのブロック12、13に収められているデータを使用するとハッピーエンディング直前のデータが与えられることをもって、本件ゲームソフトのストーリーを改変しているとはいえない。（原告自身も本件ゲームソフトの解説書に「エンディングを一度見た後も楽しみたいなら、システムファイルの保存をお勧めします。」と記載しハッピーエンディングを繰り返して楽しむ方法を明記しており、そのような本件ゲームソフトの使用の仕方を許容していることは明らかである。）

2. 侵害行為の主体

前項が肯定されたとして本件メモリーカードを輸入、販売した被告が侵害行為の主体であるといえるか。

【原告】

原告は、キャバレーにおけるバンドの無断演奏について営業主が、また印刷所の印刷した海賊版について出版社がそれぞれ著作権侵害者となりうるように、侵害者と法律上評価されるのはその行為に支配権を有し、経済的利益が帰属する主体と解されるとして、本件メモリーカードを使用して本件ゲームソフトのストーリーを改変する行為について支配権を有しているのは、これを製作販売（輸入）している製作者でプレイヤーは製作者が設定した使用方法に従ってその範囲で楽しんでいるに過ぎない、また本件メモリーカードの使用による経済的利益は製作者に帰属しているので、無断改変を行ったのは製作者であり製

作者から輸入し、国内販売した被告も著作権法113条により著作者人格権侵害の責任を免れないとした。

【被告】

これに対して被告はメモリーカードの使用が同一性保持権の侵害であるとしても、ゲームを行っているのは個々のプレイヤーであり、被告は侵害行為の主体ではないとした。

【裁判所】

裁判所は前述の通りこの争点の前提となる改変、同一性保持権侵害を認めなかったため、この争点に関しては判断していない。

3. 被告が同一性保持権、複製権侵害の不法行為責任を負う場合に、原告に対して賠償すべき損害の額等。

【原告】

原告は損害賠償として同一性保持権侵害について「精神的苦痛を被った。これを慰謝するのに足りる慰謝料は1000万円を下らない。」、複製権侵害について「キャラクターを他社に許諾する場合複製物1個当たり7%であるから藤崎詩織のキャラクターも本件メモリーカード（商品価格2980円）1個あたり208.6円が相当であり、被告が輸入した数は700を下らないから使用料相当の損害は14万6000円」合計1014万6000円、同一性保持権侵害について名誉回復措置として全国紙4紙への謝罪広告の掲載を求めた。

【裁判所】

前述の通り同一性保持権侵害は認められなかったので、当時者間に争いのなかった藤崎詩織のキャラクターのアイコンの無断複製による損害賠償請求についてのみ原告の主張を認めた。

IV 若干のコメント

・ゲームソフトは、プレイヤーの遊び道具であり、どのように遊ぶのかはプレイヤーのプレイに係っている。個々の具体的ゲーム展開はゲームソフトとプレイヤーのプレイによって作出されるもので、ゲームソフトの作者のみが決めているものではない。

・本件ではストーリーの改変が問題とされているが、ストーリーが一つに固定している映画とプレイヤーのプレイによって多種多様となるゲームソフトにおけるゲーム展開とは同じには考えられない。ゲームソフトの作者は固定的なストーリーではなくゲーム展開の可能性を提示しているに過ぎないとも言える。なお、プレイヤーの操作によって映像の変化などゲーム展開が異なる点についていくつかの裁判例（パックマン事件東京地判昭和59.9.28判時1129-120、東京地判平成6.1.31 S L N No. 55判時1496-111）は「レバー操作によりいかなる映像の変化が生じるかもすべてプログラムにより設定されているものであるから、物に固定されているといえる」などとしているが、これはゲームソフト

を映画の著作物と認定する上での「物の固定」に関する判断であり、個々のプレイヤーのプレイの結果、はじめて確定する個々のゲーム展開を映画のストーリーとして保護しようかという点に関して判断を行っているものではない。

・ゲームソフトの作者は同じ選択をしたり、同じレバー操作を行えば同じ結果（映像や音声）が生じるという意味で、ゲーム展開の可能性すなわちゲーム展開の規則をプログラムやデータベースなどで実現していると考えられる。この点は一般のプログラム同様プレイヤーのインプットに対して一定の処理を行い処理結果をアウトプットするものと言える。従って、このゲーム展開の規則を実現しているプログラムやデータベースを改変しない限りゲームソフトの改変とは言えないであろう。

・本件判決は結局パラメータとしてどのようなデータを入れるかはプレイヤーの選択に委ねられているのだから、自己のプレイの結果であるデータでなくとも、すなわち本件メモリーカードのデータのように第三者の市販のデータを入力しても改変に当たらないとしたと判断しているが前述の観点からこれは理解することができる。

・本件判決では、本件ゲームソフトがプレイを中断する場合等のデータの保存とそれを利用した再開可能な点を重視しているが、上述したゲームソフトの著作物の本質すなわちプレイの仕方（データの入力）はプレイヤーに委ねられている点からすれば、仮にそのような機能がないとしても、市販データの入力はゲームソフトの改変に当たらないことになるのではなかろうか。

・なお、この裁判所は別の事件（テレビゲーム機ネオジオに関し、連射機能を付加した被告のコントローラはアクションゲームの難度を低下させるなどゲームソフトを改変するものであり、同一性保持権を侵害するとしてその製造販売の差止、損害賠償等を原告が請求した事件）でも「連射機能を使用した場合であっても、その映像の変化ないストーリー展開は、本来本件ゲームソフトウェアが予定していた範囲内のものといわなければならない」と判断し原告の同一性保持権に基づく請求を棄却している。（（株）エヌ・エス・ケイ 対 ホリ電機（株）大阪地判平成9年7月17日 但し、ネオジオ等の商品表示に基づく不正競争防止法に基づく請求を認めた。）

・また、シュミレーションゲーム「三国志Ⅲ」の新武将の能力値を書き込むプログラムに関し、同一性保持権を侵害するものではないとする裁判例（東京地判平成7年7月14日 S L N N o . 6 4 判時 1538-203 現在控訴審）がある。

