

シェアウェアのゲームソフトが「パックマン」の映画の著作権侵害

1. はじめに	1
2. 事実の概要	2
3. 裁判所の判断	2
4. 若干のコメント	7

1. はじめに

かつてゲームセンターで大ヒットとなった人気ビデオゲーム「パックマン」と酷似した内容のシェアウェアのビデオゲーム「Chomp」を「技評ディスクボックス 2 Windows シェアウェア・ゲーム集」の付属ディスクに収納して無断で複製、販売したとして、ゲームソフトメーカーの大手株式会社ナムコが出版元の株式会社技術評論社に対し、金 546万円の損害賠償と謝罪広告を求めている訴訟の判決が、平成 6 年 1 月 31 日、東京地方裁判所第 29 部から下された。

その中で裁判所は「パックマン」は映画の著作物であること、「Chomp」は「パックマン」に僅かな修正を加えて再製したもの、すなわち「パックマン」の複製であること、被告の行為は原告の複製権、頒布権、同一性保持権、氏名表示権を侵害するものであるとして、被告に対する 400 万円の損害賠償請求を認めた。

なお、氏名表示権及び同一性保持権の侵害により、原告が被った損害は謝罪広告等をもって回復することを要する程重要なものとは言えないとして、謝罪広告は認めなかった。

2. 事実の概要

原告株式会社ナムコ（以下「ナムコ」という。）は、従業員に「パックマン」を職務上作成させ、昭和55年5月22日ナムコの著作名義で公表した。

被告株式会社技術評論社（以下「技評」という。）は、その発行する雑誌「Mac Japan」の平成4年5月号において、ある人物がパソコン通信ネットワークでフリーウェアとして提供していた「パックマン」を模した「Pac man」というパソコン用ゲームソフトを紹介したことについて、ナムコから抗議を受け、同年7月号の同誌に謝罪広告を出した。

つづいて技評は平成4年8月ころから「Chomp」ほか23のプログラムを収納した3.5インチ及び5インチの各フロッピーディスクを製作し、これを付属させた書籍「技評ディスクブック 2 Windows シェアウェア・ゲーム集」（以下「本件書籍」という。）を発行し、公衆に販売した。

「Chomp」の作者はアメリカ合衆国の Jerry J Shekkel であるが、ビデオゲーム「パックマン」のパックマンに相当する主人公と、モンスターに相当する4匹の敵がキャラクターとして登場するものであり、プレイヤーがパソコンのカーソルキーを操作して移動させる主人公が、ビデオゲーム「パックマン」のエサに相当する多数のドットと、パワーエサに相当する大きなドットが点在し、中央に敵の巣が配された迷路上を右ドットを食べながら廻り、敵がこれを追うという追跡ゲームである。

技評は本件書籍の中で「Chomp」についての解説として「あのパックマンゲームだ！」とのタイトルの下に「ゲームの名前はCHOMPとなっているが、中身は、ゲームセンターのゲームで有名になった「パックマンゲーム」であるなどと「Chomp」のゲーム内容が「パックマン」の内容とほぼ同一であることを十分に理解していることを前提とした説明を行っている。

技評がナムコからの本件書籍の販売中止要求に応じられない右回答した直後に、ナムコは訴外株式会社ウィズと「パックマン」をパソコン（NEC PC-9801）用のゲームソフトとして製造販売することを許諾するライセンス契約（使用料は複製物1個あたり商品価格7,800円の7%の546円）を締結した。

（なおChompは、アメリカ最大のパソコン通信ネットワーク「CompuServe」及び日本のパソコン通信ネットワーク「PC-VAN」（会員数32万人）、「日経MIX」（同1万5,000人）、「PULL-PULLネット」（同1,000人）、「Jupiterネット」（同2,500人）においてアップロードされていたし、「Nifty-Serve」（同30万人）を通じてCompuServeにアクセスすることができたのであるから、多数のパソコン通信の会員に対し公開され、容易に入手することができる状態にあったと技評は主張しているが、これらについて裁判所の積極的な事実認定はなかった。）

3. 裁判所の判断

争点は以下の6点である。

- ① 本件ビデオゲーム「パックマン」は、映画の著作物といえるか。
 - ② Chompの映像は、本件ビデオゲーム「パックマン」の映像の複製か。
 - ③ 被告の本件フロッピーディスクの製作頒布行為は、ナムコの同一性保持権及び氏名表示権を侵害する行為に当たるか。
 - ④ 被告は、本件の著作権及び著作者人格権侵害行為について、故意又は過失があるといえるか。
 - ⑤ 本件においては使用料相当額の損害はいくらか。
 - ⑥ 謝罪広告の必要性
- (1) パックマンの映画の著作物性

本件ビデオゲーム「パックマン」は、映像をディスプレイ上に映し出し、極めて短い間隔でフレームを入れ替えることによって、その映像が連続的に変化しているように見せる方法で表現されているものであるから、映画の効果に類似する視覚的效果を生じさせる方法で表現されているものに該当する。

映画の効果に類似する視覚的效果を生じさせる方法で表現されているものは、物に固定されている必要があるが、「物」は、映画フィルムに限定されているわけではなく、また、固定の方法も映画フィルム上に可視的な写真として固定されている必要はなく、ROM、フロッピーディスク、ハードディスク等に電気的信号で取り出せる形で収納されているものも含まれると解すべきである。

本件ビデオゲームは、ROM中に電気信号の形で記憶されている命令群であるプログラムの命令が、CPUにより読み取られ、この命令により、同様にROMに記憶されているデータ群であるプログラムの中から抽出された各映像データがディスプレイ上の指定された位置に順次表示されることにより、全体として連続した映像となって表現されるものであり、ディスプレイ上に映し出される絵柄、文字などの映像は、二進数の電気信号を発生できる形でROM中に記憶されており、ディスプレイ上にはROM中に記憶されているもの以外の絵柄、文字などが現れることはないものであるから、物に固定されているとの要件を充足するものである。

なお、本件ビデオゲームは、そのゲーム中に、プレイヤーのレバー操作によって与えられる電気信号により命令が変化させられて、これによりプログラム中から抽出されるべき命令及び抽出されるデータの位置、順序に変化が加えられるため、ディスプレイ上に映し出される映像もプレイヤーのレバー操作により変化するが、いかなる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の要件を満たすものであることに変わりはない。

本件ビデオゲームは、それぞれ個性的な色彩、行動、状況に応じた強弱関係のあるパックマンと4匹のモンスターとが、画面に表示された迷路を舞台として繰りひろげるスリリングな追跡劇であり、著作者の知的精神的創作活動の所産が具体的に表現されているものであるから、内容の要件をも充足するものである。

以上によれば、本件ビデオゲームは、映画の著作物であると認められる。

(2) Chompはパックマンの複製か。

Chompの影像是、本件ビデオゲームの映像と比べ、迷路の具体的形状、ワープ（迷路内における左右への瞬間的移動）の有無、モンスターに当たる敵の色やその動き方、エサの数、フルーツターゲットの移動や出現の順序の一部等で若干の差異があるものの、中央に長方形のモンスターの巣を有する、縦の道と横の道が直角に十字形、T字形、L字形に交差したものの組み合わせによって形成させる迷路の基本的形状が共通し、フルーツターゲットもその相当数が果物であることで共通するのみか、同じ果物もあり、前記差異も、共通性の中の僅かな差異や目立たない差異にすぎず、主人公と敵のキャラクターの形状、動作、数をはじめ、画面構成、ストーリー（映像に現れるゲームの進行やルール）など多くの面で本件ビデオゲームの映像と共通点を有し、両者は本件ビデオゲームの映像を知る通常人であれば、Chompの映像が本件ビデオゲームに僅かな修正を加えただけのものと覚知できる程度の同一性があるものと認められている。右の事実に、Chompの作者であるShekhelも、Chompをパソコン通信のネットワークにアップロードした際のChompの紹介文の中で「本ゲームはパックマンを詳しく模したマイクロソフト・ウインドーズ環境用ゲームです。私は本ゲームをオリジナルにでき得る限り忠実に作るように努力しました。しかし、パックマンのアーケード機は何年も見ていず、ゲーム要素はすべて記憶から呼び起こしたものです。」と述べており、更に、同人は、原告から本件ビデオゲームの映画の著作権の侵害である旨の警告を受けた後もこれを争わず、パソコン通信のネットワークからChompを削除するなど事後処理をしていること、また更に、本件書籍中のChompの紹介文にも、「あのパックマンゲームだ！」とのタイトルの下に「ゲームの名前はChompとなっているが、中身は、ゲームセンターのゲームで有名になった「パックマンゲーム」である。プレイのしかたはゲームセンターのパックマンとまったく同じで、小さいドット「・」を食べ尽くしてしまうのが目的である。」と記載されていることを合わせ考えれば、Chompの影像是、本件ビデオゲームの映像に依拠し、これに僅かな修正を加えて再製したもの、即ち本件ビデオゲームの映像の複製と認められる。」

以上によれば、被告技評は、本件書籍の付属ディスクにChompのプログラムを収納してこれを一般に販売したことにより、原告ナムコが映画の著作物としての本件ビデオゲームについて有する複製権及び頒布権を侵害したものである。

(3) 被告の同一性保持権及び氏名表示権侵害について

① 同一性保持権侵害について

Chompの影像是、本件ビデオゲームの映像とほぼ同一でありその複製であるが、本件ビデオゲームの映像と全く同一のものではなく、別紙パックマン・Chomp for WINDOWS 対照表記載のとおりの相違点があることは、前記二認定のとおりである。よって、被告は、本件ビデオゲームの複製物であるChompを本件書籍の付

属ディスクに収納したことにより、原告が映画の著作物である本件ビデオゲームについて有する同一性保持権を侵害したものである。

被告は、Chompを作成したのは被告ではなく、Shekheiであり、被告は単にChompを紹介したにすぎないから、同一性保持権を侵害していない旨主張する。しかし、被告も、前記のとおり、本件ビデオゲームの複製でありかつその映像の内容が本件ビデオゲームと一部異なるChompを本件書籍の付属ディスクに収納してこれを複製（有形的に複製）し一般に頒布したのであるから、被告の右複製行為は、原告が本件ビデオゲームについて有する同一性保持権を侵害する行為というべきであり」被告の右主張は採用できない。

② 氏名表示権侵害について

被告が本件書籍の付属ディスクに本件ビデオゲームの複製であるChompを収納しこれを一般に販売する際に本件ビデオゲームの著作者である原告の氏名を表示しなかったことは、証拠（検甲一の1ないし3）から明らかであり、被告の右行為は、本件ビデオゲームの複製物を公衆に提供するに際し、著作者名を表示することができる原告の氏名表示権を侵害するものである。

(4) 被告の故意、過失

認定事実（事実の概要で述べたように、従前被告が謝罪広告を出したことや本件書籍での解説内容）によれば、被告は、本件書籍を出版する前には、本件ビデオゲームの映像についても映画の著作物として著作権が生じること、原告がその著作者であること、Chompは、本件ビデオゲームと同じ内容をほぼ再現したシェアウェアのゲームソフトであること、及び、パソコン通信のネットワークにアップロードされているフリーウェア又はシェアウェアであっても、第三者に対する著作権侵害の問題が生じることを認識していたものと認められ、故意に、あるいは、少なくとも漫然とChompが本件ビデオゲームについての映画の著作権を侵害するものではないと判断した過失により、本件フロッピーディスクを付属させた本件書籍を発行販売し、原告の本件ビデオゲームについての複製権及び頒布権を侵害したものであることが認められる。

また、右認定の事実、本件書籍中に、Chompによって複製された本件ビデオゲームの著作者として原告名が表示させていないことは明らかでありシェアウェアとして提供されていたものであることからすれば、その映像は本件ビデオゲームの映像と全く同一ではなく変更された箇所があることは容易に予想されることを合わせ考えると、氏名表示権及び同一性保持権の侵害についても、被告は、故意又は少なくとも過失があったものと認められる。

(5) 損害額

裁判所の認定事実によれば、映画の著作物としての本件ビデオゲームをパソコン用ゲームソフトに使用することに対し通常受けるべき金銭の額（プログラムの著作物の使用料は含まない金額）は、商品（パソコン用ゲームソフト）1個当たり少なくとも

500 円を下ることはないものと認めるが相当である。

被告がChompを収納した本件フロッピーディスクを付属させた本件書籍を少なくとも 8,000冊販売したことは被告の自認するところであるが、被告が本件書籍を 8,000 冊を越えて販売したことを認めるに足りる証拠はない。

よって原告は被告に対し、400万円の損害賠償を請求することができる。

なお、著作権侵害者がかなり低い金額で複製物を販売したとしても、原告が通常受領すべき金額を重視して算定すべきである。また原告からの販売中止請求に対し、応じられない旨の被告の回答後に原告がウィズとライセンス契約（7%のロイヤリティ）を締結したとしても、本件ビデオゲームは現在においても商品価値を有しており、この契約も実際の価値に対応したものといえ、使用料相当額についての判断を左右するものではない。

(6) 謝罪広告

Chompの映像と本件ビデオゲームの映像との差異は、画面の構成要素の一部を省略したものか、枝葉部分に僅かな変更を加えた結果にすぎず、基本的には本件ビデオゲームを忠実に複製しようとしたものであり、本件ビデオゲームの同一性が害されている点は些細な点にすぎず、内容的に原告の名誉、声望をとくに害している点も見られない。「そもそも本件ビデオゲームの映像はもともと一定のストーリーがあるものではなく、プレイヤーのレバー操作の如何によってプログラムにより設定された範囲内で自在に変化するもので、プレイヤーの最大の関心は映像を鑑賞するかストーリーを楽しむというよりも、追跡ゲームに成功し、より高度の場面に進むことにあり、著作者もそのことは充分理解していることに照らすと、本件ビデオゲームの映像によって表現された思想、感情は、例えば論説、小説、劇映画等に表現されたものと比べれば、著作者の人格との結びつきは比較的弱いものといわざるを得ない。更に、Chompを作成したものは被告ではなくShekhelであり、Chompによる著作権侵害、著作者人格権侵害の第一の原因者は同人であるのに、原告は、Shekhel に対しては、同人がChompのパソコン通信へのアップロードを停止し、その得た収入が僅かなものであるとして、特段の法的手段を講じないことにしたものであり（甲14ないし16）、Chompによる著作権侵害、著作者人格権侵害の第二の原因者である本件書籍の編著者である海老原浩之に対しても、電子メールによる警告文を送付した（甲18）以上の法的措置がとられたことを認めるに足りる証拠がない。以上のような事実を総合考慮すれば、被告による原告の氏名表示権及び同一性保持権の侵害行為により原告が被った損害は、謝罪広告等をもって回復することを要する程に重大なものとはいえないから、本件については、被告に対し、原告が請求するような謝罪広告を命じるのは相当でない。

(7) 結論

よって、原告の請求は、前記損害金 400万円及びこれに対する不法行為の後であって本件訴状送達の日翌日である平成4年11月17日から支払済みまで民法所定年五分

の割合による遅延損害金の支払いを求める限度で理由があり、その余の請求は理由がない。

4. 若干のコメント

本件はビデオゲームの映画の著作物性及び最近同種形式の出版がふえているシェアウェアのソフトウェアを収納したディスクを付属させたゲーム解説本を発行する際の注意義務が争点となった事例である。

ゲームにプレイヤーが参加するとしてもビデオゲームが映画の著作物として保護されることは既に裁判例（東京地裁 昭和59年9月28日 判例時報1129号 120頁 判例タイムズ 534号 246頁）があり、本件判決もこの裁判所の考え方を基本的に踏襲している。本件の認定事実（Chompの作者の自認及びナムコの二度にわたる事前の抗議に対する技評の対応、本件書籍の解説など）によれば、複製及び故意認定は当然と考えられる。（なお特許などの工業所有権と異なり、権利情報のアクセス手段が制度化されていない著作権法下において、一般的にシェアウェアやフリーソフトウェアについての適法性、複製権限の有無の調査について、ディストリビュータはどこまでの注意義務を負うかは個々の具体的事案によって決定されることになろう。）

なお、注目すべき判断にビデオゲームのプレイヤーの関心が影像を鑑賞することより、ゲームを行うことにあるので「ビデオゲームの影像によって表現された思想、感情は、例えば論説、小説、劇映画等にも表現されたものと比べれば、著作者の人格との結びつきは、比較的弱いものと言わざるを得ない。」としている点である。この考え方が作品の表情的側面より機能に重要性があるプログラム一般や機能的著作物に及ぼすことができるか関心がもたれる。

以上

