

ビデオゲームと映画の著作権

西 台 満

The videogame and the copyright of movie

Michiru NISHIDAI

The development of computers has brought on the progress of various kinds of videogames. Nowadays the enterprises in connection with videogames are regarded as super-growing and make fortunes if only one manufacture or software attracts popular favor.

第一章 序

第二章 パックマン事件

第三章 映画の著作物

第四章 結論

第一章 序

コンピュータの普及は、娯楽の方面ではビデオゲームの発達をもたらした。パソコンでももちろんできるが、町に林立している「ゲーム・センター」へ行けば、もっと大画面で迫力のあるゲームを楽しむことができる。近年は、更に現実味を出すために影像・音響のみならず振動や身体を使った操作などの工夫がこらされ、「Virtual Reality」が実現されつつある。どのゲームセンター（略してゲーセン）も若者で溢れ、ゲー

In this paper I argue what kind of work the software of a videogame should be protected as, and conclude that it would be enough to classify it under "the work of program".

ム機メーカーは超成長産業と見なされて、その株式は値がさ株の代表と言っても過言ではない。それ故、ゲームソフトの複製・類似ゲーム機の製造といった著作権をめぐる紛争も多発する傾向にある。本稿は、ビデオゲームソフトが如何なる著作物として保護されるべきかを論じようとするものである。

第二章 パックマン事件

プログラムの法的保護については、一九八〇（昭和55）年にアメリカが著作権法によることを明確にして以来それが世界の趨勢となり、我国でも一九八五（昭和60）年に著作権法を一部改正して「プログラムの著作物」に関する諸規定を新設した。その改正以前に判例も、その線に沿ってコンピュータ・プログラムを著作権法で保護することを明らかにして

おり、その先鞭をつけたのが「スペースインベーダー・パートⅡ事件」の東京地裁昭和五十七年十二月六日判決であった。

「本件プログラムは……ゲームの内容を……受像機面上に映し出すことを目的とし、その目的達成のために必要な種々の問題を細分化して分析し、そのそれぞれについて解法を発見した上で……解法に従って作成されたフローチャートに基づき……記号語（アッセンブリ言語）によって、種々の命令及びその他の情報の組合わせとして表現されたもので……プログラム作成者の論理的思考が必要とされ……個性的な相違が生じるものである……から、本件プログラムは、その作成者の独自の学術的思想の創作的表現であり……著作物に当たると認め」た¹⁰。

そして次に重要な意義を有するのが、「バックマン事件」として有名な東京地裁昭和五十九年九月二十八日判決である（以後、単に判決と言えばこれを指す）。上記スペースインベーダー判決以来、コンピュータ・プログラムは「言語の著作物」、後にそこから独立して「プログラムの著作物」となったわけだが、バックマン判決は更にプログラムに含まれる影像もプログラム本体とは別に保護しようとしたのである。

「著作権法は、著作物の一類型として『映画の著作物』を掲げ（第十条第一項第七号）……（ここ）には、本来の意味における『映画』のほかに、『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、かつ、物に固定されている著作物』を含むものとされている（第二条第三項）……（バックマンはブラウン管上に動く影像を映し出すビデオゲームであるから）『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』との要件を充足することは……明らかである。……（次に、その影像是）プレイヤーのレバー操作により変化する。しかしながら……理論上は、プレイヤーが同一のレバー操作を行なえば常に影像の変化は同一となる。また、いかなるレバー操作により、いかなる影像の変化が生ずるかもプログラムにより設定されており……プレイヤーは絵柄、文字等を新たに描いたりすることは不可能で、

単にプログラム（データ群）中にある絵柄等のデータの抽出順序に有限の変化を与えているにすぎない。……（従って、動いて見える影像も）ROM中に電気信号として取り出せる形で収納されることにより固定されているということが出来る¹¹。

ビデオゲームは影像に音楽が付随しており、視聴覚的效果によって表現されているという点で映画と全く同様である。従って、判決の言う「表現方法」について要件を充たしていることは間違いない。しかし問題はビデオゲームの「存在形式」、つまりそれが果たして「物に固定されている」と言えるかどうか、である。

(1) 判決によれば、「一般に著作物においては、物に固定されていることが要件とされていないから、原稿のない講演や楽譜のない音楽のように、一過性のものでも著作物たりうるが、映画の著作物に」¹² についてだけは、固定されていることが要求される。従って、テレビの生放送のような一過性のものは映画の著作物たり得ないわけである。結局、「物に固定されているとは、著作物が、何らかの方法により物と結びつくことによって、同一性を保ちながら存続しかつ著作物を再現することが可能である状態を指すものということが出来る¹³」。

しかし、ビデオゲームは登場するキャラクター・遊び方・背景が同じだけで、内容はプレイヤーによって、否、同じプレイヤーであってもやる度ごとに、すべて異なってくる。完全に同じ展開になる可能性はゼロに等しい、と言っても過言ではない。即ち、「同一性」を保てないのである。

「どう展開しようと、バックマンとモンスターが迷路上で食うか食われるかの追いかけてことをするというゲーム内容に変わりはないのであるから、同一性を保ちながら存続している」との反論が考えられる。しかし、同一性を保つというのがそういう意味なら、つまりストーリーないし構成の大枠さえ同じであれば細かい点は問わないというのであれば、原稿なしの連続講演や楽譜なしのコンサート・ツアーも同一性を保持し

つつ存続できるのではないか。原稿がないからと言って、あるいは楽譜がないからと言って全く違う話、全く別の曲になってしまいうけではないからである。

百歩譲って、バックマンというゲームの同一性を存続させるとしても、「著作物を再現すること」は前述のように不可能である。同じプレイヤーですら、同じゲーム展開の再現はできない。

(2)しかも、他の固定著作物も比較参照すべきである。紙に印刷された著作物は、どのように存続し、どのように例えばコピーで再現されるか。建築・彫刻・絵画はどうか。どのような同一性で存続しているのか。骨格だけの同一なのか、それともほぼ完璧な同一なのか。写真は感光フィルムに固定されるが、再現する度にあちこちが異なって印画されるのか。肝心の映画を考えてもわかることである。上映の度に、荒筋は同じでも俳優の動作や台詞が違ってくるのか。

(3)「影像の構成要素の色彩も、また、どのような操作があればどう動くという影像の変化するルールもROMに記憶されており、仮に、まったく同じ操作をすれば同じ影像が出てくることになるので、影像が固定されていると評価してよい」と、判決に賛同する意見もあるが、疑問である。確かに、構成要素の色彩つまり「データ群」や、影像の変化するルールつまり「命令群」はROM中に固定されていて、不変である。従って、「プレイヤー(が)絵柄、文字等を新たに描いたりすることは不可能で、単に……データの抽出順序に有限の変化を与えているにすぎない」のである。しかし、有限の範囲内ではあるが、そこには定まらぬ自由がある。プログラム(データ群と命令群)とは別の中央処理装置(CPU)にどういふ命令をインプットするかが、プレイヤーの判断に任されているからである。命令の種類・数も有限とは言え、一定の状況において如何なる命令を如何に迅速に選択するかがプレイヤーの技量であり、技量は得点という形でブラウソ管上に明示される。

(4)このプレイヤーに認められた自由、マルチメディア用語で言えば

Interactive(双方向性)こそがビデオゲームの生命なのである。動く影像もそれに伴って発せられる音楽・効果音もビデオゲームの本質ではない。なぜなら、それらは既にテレビで十分すぎるほど実現されているからである。影像と音の組み合わせを娯楽とする時代は今や終わりつつある、と言えは言い過ぎであろうか。映画はわざわざ劇場まで出かけなければならず、しかも高価である。しかしテレビは、家庭で居ながらにして楽しめる上にお金がかからないということで、映画に取って代わり「娯楽の王者」になった。

ところで、これらには共通の弱点がある。それは「お仕着せ」、ということである。つまり視聴者は放送局から一方的に与えられるばかりで、面白くないければチャンネルを変えるか、テレビのスイッチを切るかの自由しかない。映画なら、現在映画館にかかっている何本かの中から選ぶしかない。しかも、放送ないし映画の内容・中味は、視聴者・観客の側からは厳格に「不可侵」である。ハッピーエンドになっておれば「あゝ、良かった。主人公の努力が報われた」と気持ちよく帰れるところ、敢えて悲劇的結末になっていることがある。それに如何に不満であろうと、何とも致し方がない。それが「固定されている」の意味なのである。

そういう状況を根底から変える可能性を秘めているのが、これからの情報化時代である。チャンネル数が飛躍的に増大し選択の幅が広がるのを手始めとして、Video on Demand など、視聴者一人一人の希望・要求が送り手の方へ伝達され、実現されるようになる。現在のところ、先程述べた Interactive において最も進んでいるのが、ゲーム産業である。初めてゲームする時は低い得点しか取れないが、何度もやっているうちに高得点が取れるようになる。内容がプレイヤーの技術に応じ、如何様にも変化する。観客が影像の中味に手を加えることができる。これが「固定されていない」の意味であり、先程述べたようにビデオゲームの生命なのである。

註

- (1) 判例タイムズ四八二号(一九八三・二・二)、六八頁。判例時報一〇六〇号(昭和五八・一・二二)、二二頁。
- (2) 判例タイムズ五三四号(一九八四・一・二)、二五二・二五四頁。判例時報一一二九号(昭和五九・一・二二)、一二五・一七頁。
- (3) 判例タイムズ五三四号、二五三頁。
- (4) 坂東久美子、プログラム著作権とは何か(紋谷・坂東・作花、有斐閣新書) [以後、新書と略す]、四七―八頁(ます体を、である体に変更)。

第三章 映画の著作物

ビデオゲームは「物に固定されている」とは言えないから「映画の著作物」でない、というのがここでの結論である。

(1) それでは、映画以外のものでも「映画の效果に類似する……著作物」とは何であろうか。パクマン訴訟(以下、本件と言う)の被告は「映画フィルムと同じ流通方式に従って利用されるテレビ放送用のテレビフィルム、ビデオテープ等に収録されている著作物を指す趣旨」⁶⁵⁾と主張するが、妥当である。ただ、「公に上映」(二六条)されることが予定され、映画と同じ流通方式を取るとなると、テレビ放送用のようなものに限定され、家庭のビデオデッキで再生されることが予定されているビデオテープ等は除外されなければならない。

これに対し、判決は「著作権法は、劇場用映画に限り上映権を認めているわけではなく、広く映画の著作物全般についてこれらを認めているから、劇場用映画でない映画の著作物、例えば市販されているビデオ・カセットや一六ミリフィルムに収録されている映画、家庭内で撮影されたビデオテープや八ミリフィルムでその内容が著作物性を有するものについても、上映権が認められているものと解するほかはない。……取引

実態が異なることを理由に上映権等を制限したり、映画の著作物に該当しないものとしたりすることは、現行法の解釈としては採用できない」⁶⁶⁾と判示した。

判決は、映画の本質は視覚的効果、即ち「映写される影像が動きをもつて見える」⁶⁷⁾ことにあるとするのに対し、私は被告の言う流通方式、換言すると財産としての映画の特殊性にある、と見る。従って判決の立場からすれば、ビデオゲームであれ家庭用ビデオカメラで撮った子どもの運動会であれ、影像が動きさえすればすべてが「映画」ということになる。しかし、著作権は財産権である。財産権の内容を決定するに当たって、影像が動かないかそれにそれ程意味があるとは到底思えないのである。それでは、映画の財産としての特殊性とは、一体何であろうか。

(2) 「映画の著作物」には、他の著作物には見られない「頒布権」「上映権」という特別の支分権が認められている。本件被告によれば、それは流通形態の特殊性に起因する。即ち「映画の著作物……の代表的なものとして劇場用の映画フィルムは、通常の商品のように、一般の消費者に対して直接販売されるものではない。その利用は、専ら映画制作者において、映画配給業者を通じて、主として賃貸借契約の方式により……劇場その他に配給する方法によって行われる」⁶⁸⁾。一般の消費者に対して直接販売されるものではないが故に、大量の複製物は必要でなく、複製権による保護は有効でない。そこで、その複製物の取引(頒布)や使用(上映)の方も規制しなければならなかった、と解せられるのである。

翻ってビデオゲームを考えると、それは映画のように少数の複製物で配給されるものではない。操作装置・表示装置のついたゲーム機に組み込まれて、時にはROM単体で大量に販売されるものである。「ビデオゲーム機の……新製品に対する需要が旺盛で、活発に取引が行われる期間は、新製品が市販されてから、人気商品で約三ヶ月ないし四ヶ月であり、その期間を経過すると、大体ユーザーにひととおり製品が行き渡る

のと、利用客に飽きられるため、需要は冷え込み、取引量は急激に減退してしまふ。従って『バックマン』を含め、ビデオゲーム機は、短期間に大量に生産され、迅速に、転々と譲渡されることが前提とされている商品¹⁶⁾なのである。

(3) 「頒布権」「上映権」が認められている理由については、映画の製作には莫大な費用がかかるという点も看過してはならないであろう。その費用を(2)で述べたように比較的わずかな複製物で回収するのであるから、長期にわたってその取引・使用に権利を及ぼす必要があるわけである。それに対してビデオゲームの方は、費用も映画ほどではなく、複製も大量になされ、費用を短期に回収するという違いがある。

(4) しかも、ビデオゲームの取引は「公衆に提示することを目的として」(二条一項二〇号) いない。固定されている映画は公衆に「提示」されるだけで十分だが、固定されていないビデオゲームは提示だけでは全く意味がない。換言すると、映画の観客は影像を受動的に受け取ることに終始するが、ビデオゲームの観客は自ら能動的に影像に手を加えるのである。

(5) 提示されるだけで十分かどうかで映画とビデオゲームは異なるが、その他にも「公衆」の内容が異なっている。映画を見るのは人の集団であるが、ビデオゲームをやるのは大抵の場合一人である。ゲーセンにおいては、一人づつ入れ替わり立ち替わりという態様で公衆に提供される。私的使用のための複製に関する三〇条で「自動複製機器」が出てくるが、これの利用形態も一人づつで、ゲーム機と類似する。法文は一人づつの利用を「公衆の使用に供する」(三二条一項)と表現しており、やはり映画の場合の「公衆に提示する」(三二条一項)とは異なる。

(6) 最後に、ビデオゲームが映画の著作物に該当すると仮定した場合、「一箇の著作物を法的に二重に保護することに」なる点を、批判しなればならない。

本件原告は次のように主張する。ROMからの「アウトプットとして

表示装置上に表現される影像・音は……『書かれた形態』のソース・プログラムとは表現方法において完全に異なっている。……(これは)脚本自体が書かれたものとして言語の著作物として保護される一方、一旦これが他の創作的活動と相まって映画化されるや映画の著作物として独自に保護されるに至ると同じく、ソース・プログラムを言語の著作物として保護する一方、影像化されたものを映画の著作物として保護することは、著作権法上何ら支障の存しないところである¹⁷⁾と。

判決もこれに賛同して、「言語の著作物と映画の著作物とはその外部的表現形式、存在形式の相違によって別個の著作物を有するものとして著作権法上規定されているのであって、影像の動的変化又はこれと音声とによって表現されているところそのものが著作物としての創作性を有していると評価でき(るのであるから)……一箇の著作物を法的に二重に保護することにはならない¹⁸⁾と判断したのである。

なぜ映画の場合は、著作物性が言語と映画の両方に認められるのか。それは判決の言葉をそのまま借りれば、シナリオ等が言語の著作物であって、それ「に基づいて映画の著作物を創作する場合には、映画化の段階で新たな著作活動が加えられるのが通常」だからである。これに対してビデオゲームの場合は、「言語の著作物としてのソース・プログラムを創作し、これをオブジェクト・プログラム化してビデオゲーム機のROM中に収納した場合、このオブジェクト・プログラムを忠実に実行すれば、表示装置上にソース・プログラムが意図した通りの影像の動的変化が表示され、ソース・プログラムひいてはオブジェクト・プログラムの影像化のためには何ら新たな著作活動は加えられていないといえる¹⁹⁾」。映画の場合、同じ脚本を使えば同じ映画ができるかと言えば、とんでもないという答えが返ってくるであろう。新たな著作活動が加えられるからである。しかしビデオゲームは、そうでない。オブジェクト・プログラムのデータをCPUが影像に変えてブラウン管上に表示するのは全く機械的な処理であって、創作活動ではない。もし影像に創作性があると

すれば、それは元になっているオブジェクト・プログラムに創作性があるのである。

このようにオブジェクト・プログラムと映像・音は不可分であり、とても別個に著作物性が認められるような関係ではない。では、ソースとオブジェクトはどうか。判決によれば「オブジェクト・プログラムは(言語の著作物として保護される)ソース・プログラムの複製物⁹⁾」である。複製とは著作物を「有形的に再製する」(二条一項一五号)だけだから、「別個の著作物性」が認められないこと言うまでもない。これが映画になると、事情が異なる。小説を脚色する場合、脚本家が違えば異なった脚本ができるので、原作にも脚本にも著作権が成立し得るのである。

ところで、プログラムでも「コボル、フォートランのような高級言語で書かれたソース・プログラムをコンパイラによって変換し、オブジェクト・プログラムを作成するとき、コンパイラの種類によって、また、オブティマイゼーションの指定によって(は)……再製とはいえないのではないか¹⁰⁾」というような微妙な問題が提起されたりするが、仮に複製でないとっても、ソース、オブジェクトそれぞれを言語の著作物(今日ではもちろんプログラムの著作物)とすれば足り、映画の著作物という概念が出てくる余地はない。

註

- (5) 判例タイムズ五三四号「以後、判タと略す」、二五二頁。
- (6) 判タ、二五三―四頁。
- (7) 判タ、二五二頁。
- (8) 判タ、二五〇頁。
- (9) 判タ、二五五頁。
- (10) 阿部浩二、「コンピュータ・プログラムのスペース・インベーター・パートII事件」著作権判例百選(別冊ジュリスト九二)、三五頁。

第四章 結論

以上、ビデオゲーム機のROMに収納されているプログラムは、プログラム上に表現される映像も含めて「プログラムの著作物」として保護されるべきであり、それで十分である。

ところで、本件は、原告が開発し著作権を有しているビデオゲームの無断複製されたもの、即ち海賊版を被告が買入れ、自ら経営する喫茶店に設置して利益を上げた、という事件である。もし、そのビデオゲームが私の主張するように「映画の著作物」でないとすれば、原告(著作権者)は被告の行為を黙って見ているしかなないのであろうか。答えは否である。

昭和六〇年の著作権法一部改正の折りに、コンピュータ・プログラムに関する諸規定が盛り込まれたが、一一三条二項もその一つである。それによれば「著作権を侵害する行為によって作成された複製物を業務上電子計算機において使用する行為は、これらの複製物を使用する権原を取得した時に情を知っていた場合に限り、当該著作権を侵害する行為とみなす」。―「著作権を侵害する行為によって作成された複製物」とは海賊版のことであり、海賊版ROMを組み込んだゲーム機を喫茶店内に設置して有料で客に使わせるのは「業務上電子計算機において使用する行為」である。

従って残る問題は、喫茶店の経営者が「これらの複製物を使用する権原を取得した時に情を知っていた」かどうか、だけである。この点に関して原告は、被告は著作権を「侵害する行為であることを知りながら、もしくは過失によりこれを知らないで設置し」たと主張し、被告は「ビデオゲーム機を他から購入した際、これが無断複製品であることを過失により知らなかったこと」を認めている¹¹⁾。不法行為の規定(民七〇九条)では、「故意又は過失に因りて他人の権利を侵害したる者」となっ

ていて、故意か過失かは不法行為の成否に関係が無く、故意だから損害賠償額が高く、過失だから安いという違いもない。だから、被告が過失を認めたと以上、この点は裁判で全く争点にはならなかった。しかし、「海賊版であることを知らず、知らないことに過失もない」と被告が主張しなかったことが、重要なように思われる。

機械の心臓部に入っているROMが正規のものか非法のものか、よほどその種の機械に通じている者でない限り「無過失で知らなかった」と主張しても良さそうなものである。にも拘わらずそう主張しないということは、業務用ゲーム機というのはかなり高価なものであり、それを購入する際には、経営者としては当然その機械の市場価格、「相場」を調べるはずである。そして持ち込まれた話が相場より格段に安ければ、海賊版であることがわかる。被告は、安かったことから当然そのことを察知すべきであったのにしなかった、と自らの過失を承認しているわけだが、商行為を日常的に行なっている会社（生まれながらの商人）とそうでない非商人を同一視することはできない。非商人なら、察知すべきであったのにしなかったで通用することが、商人となるとそうはいかないであろう。本件のような場合、当然故意が推定され、被告がその推定を覆すのは難しいと思われる。

従って、プログラム内に入っている映像をことさらプログラムと切り離して「映画の著作物」であるとし、二重に保護するような方法を取らなくても、影像是「プログラムの著作物」として、一一三条二項を使って無断複製物の使用に対処できるのである。

ゲーム機の設置者に故意がなければ、換言すると海賊版であることを知らずに購入したのであれば、損害賠償の請求ができないことは、言うまでもない。本件は著作権法改正前の事件で、判決は一一三条二項がまだ存在しなかった時代のものである、ということを考えて受け取る必要があるであろう。