

ビデオゲーム技術及び知的財産法：今度は著作権法について考える

筆者：ジェームス・カールソン (James Carlson)

ビデオゲームは、興味深い混合著作物を生み出します。ビデオゲームのソースコードが言語の著作物として見なされ得る一方、実際のビデオゲームは、劇場用映画に類似する視聴覚著作物となり得ます。また、ビデオゲームは、独特のキャラクター、ストーリー展開、及びしばしば著作権問題を引き起こすグラフィック設定など、極めて表現に富む要素を含み得ます。他方、ビデオゲームは、ビデオゲーム産業以外でよく使われる、非常に具体的な機能的目的を果たすソフトウェア要素も含まれます。例えば、ビデオゲーマーにとっての楽しみとして、表現豊かなコンテンツよりも、異常終了することなくニンテンドースイッチやプレイステーションでゲームをすることができるかも等しく重要です。著作権保護がどのように様々なビデオゲームの要素に適用されるかを意識することは、知的財産ポートフォリオの強みと弱点を理解するのに非常に重要です。

弊所2月ニュースレターに掲載されたビデオゲーム特許に関する記事¹に続き、今回の記事は、ビデオゲーム著作物の保護における著作権法の役割について分析します。いくつかの著作権問題がビデオゲーム技術に固有する一方で、多くの法的問題がソフトウェアに関する著作権保護の一般規則に関連します。SAS Institute Inc. (“SAS”) がテキサス州東部地区連邦地方裁判所に World Programming Limited (“WPL”) に対して提起した著作権訴訟事件²において最近起こったいくつかのソフトウェア問題を例に挙げて説明します。当該訴訟において、SAS は、WPL は

¹ 前回の記事はこちらからご覧になれます：<https://www.obwbip.com/newsletter/video-game-technology-and-ip-law-problems-in-patents->

² SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd., 496 F. Supp. 3d 1019 (E.D. Tex. 2020).

「ユーザがデータアクセス、データ管理、データ分析及びデータプレゼンテーションに関連する多種多様なタスクを実行することを可能にする」「統合された範囲のソフトウェア製品」を提供する SAS のシステムの様々な非リテラル要素をコピーしたと主張しました³。被疑侵害者である WPL は、SAS に、「それぞれの著作物の登録番号 [及び] 著作権で保護され侵害された部分を特定する」よう求めました。WPL の要求に応じて、SAS は、2,139 件の異なる著作権登録を提示しただけで、どの部分が関連著作権で保護され、どの部分がそうでないかについては説明しませんでした。著作物のどの部分が保護されるかを判断するために、Gilstrap 判事は、著作物性に関する口頭審理を行いました。裁判所は、*Compulife Software v. Newman* 事件における第 11 巡回区控訴裁判所の意見⁴を引用した上、被告は著作物の保護されない部分及びその理由を特定する責任を負うとの判定を下しました。WPL がその通りした後、Gilstrap 判事は、それらの部分は作者の創作であるため著作権で保護されるという SAS の主張を割り引いて考慮し、SAS は特定されたアイテムが事実上保護されることを立証できなかったとの判定を下しました。従って、Gilstrap 判事は、被疑侵害者による著作権侵害は成立しないとの略式判決を許可しました⁵。

ビデオゲームは、興味深い混合著作物を生み出します。ビデオゲームのソースコードが言語の著作物として見なされ得る一方、実際のビデオゲームは、劇場用映画に類似する視聴覚著作物となり得ます。また、ビデオゲームは、独特のキャラクター、ストーリー展開、及びしばしば著作権問題を引き起こすグラフィック設定などの極めて表現に富む要素を含み得ます。他方、ビデオゲームは、ビデオゲーム産業以外でよく使われる、非常に具体的な機能的目的を果たすソフトウェ

³ *SAS Institute* at 1022.

⁴ 959 F.3d 1299 (11th Cir. 2020).

⁵ そのような記録に対する略式判決の適否は未決問題であり、現在、連邦巡回区控訴裁判所の審理案件となっています。

ア要素も含まれます。例えば、ビデオゲーマーにとっての楽しみとして、表現豊かなコンテンツよりも、異常終了することなくニンテンドースイッチやプレイステーションでゲームをすることができるかも等しく重要です。著作権保護がどのように様々なビデオゲームの要素に適用されるかを意識することは、知的財産ポートフォリオの強みと弱点を理解するのに非常に重要です。

通常、ビデオゲーム著作権保護は、リテラル要素と非リテラル要素とに分かれます。例を挙げて説明すると、米国第9巡回区控訴裁判所は、人気オンラインビデオゲームである、Blizzard社のワールド・オブ・ウォークラフト（World of Warcraft, “WoW”）の著作権保護について調査しました⁶。裁判所の分析によれば、保護されたリテラル要素は、ゲームプレイヤーのハードドライブに保存されるWoWのソースコードを含みました。個々の非リテラル要素について、裁判所は、怪獣の視覚画像や怪獣の叫びの音声などの、ゲームの400,000以上の個別の視聴覚要素は保護されるべきであると判定しました。また、裁判所は、「様々な世界にわたって、それらの音を聴き、それらの作りを眺め、それらの住民及び怪獣と遭遇し、他のプレイヤーに出会うという旅行のリアルタイム探検」のような特定のダイナミックな非リテラル要素は保護可能であるとも判定しました。これらの保護される要素にもかかわらず、上訴裁判所は、ソフトウェア「ボット (“bot”）」開発者はWoWの著作権を侵害していないとの判定を下しました。しかしながら、著作権で保護され得る非リテラル要素によって、ビデオゲームの開発者であるBlizzard Entertainment Inc.は、その「ボット」開発者に対し、技術的防護手段を回避するためのデジタルミレニアム著作権法（Digital Millennium Copyright Act, “DMCA”）に基づく正当な根拠のある主張ができました。

ワールド・オブ・ウォークラフト以降、他の裁判所は、ビデオゲーム著作物における表現が保護可能であるとの判定を数多く下しました。*Tetris Holding, LLC v.*

⁶ MDY INDUSTRIES, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc., 629 F. 3d 928, 942-943 (9th Cir. 2010).

Xio Interactive, Inc. 事件⁷において、地方裁判所は、iPhone ゲーム開発者は有名なテトリスゲームの要素を自身のスマートフォンアプリにコピーすることで著作権侵害及びトレード・ドレス申立の両方の法的責任を負うべきであるとの判定を下しました。テトリスゲームのルールは著作権の保護対象ではありません⁸が、「ピースのスタイル」、ピースが移動する際の「見た目と方法」、テトリスの明るい色彩の使用、ゲームピースがどのように個々に描かれたレンガによって組立られるか、「光がピースを照らしていると示唆する」色のシェーディングとグラデーションなど、テトリスゲームの「全体的見た目及び感覚」は保護可能です。更に、裁判所は、プレイフィールドのディメンション、ガーベジラインの表示、「ゴースト」又は陰影ピースの外観、次に降りてくるピースの表示、堆積されているピースとロックした時のピースの色の变化、及びゲーム終了時にゲームボードを自動的に埋める正方形の外観における表現は保護可能であるとの判定を下しました⁹。要するに、裁判所は、「単独で、これらの個々の要素は侵害の判定に及ばないが、「テトリスの見た目の全体的コピーは、著作権侵害を成立させるのに十分である」と考えています。

保護範囲の向こうで、いくつかの著作権者がこの保護可能な表現の閾値に納得しませんでした。*DaVinci Editrice SRL v. ZiKo Games, LLC* 事件¹⁰において、裁判所は、ワイルド・ウエストをテーマにしたロールプレイングカードゲームのゲームルールをコピーして古代中国をテーマにしたカードゲームに使うことは保護可能な表現への侵害とならないとの判定を下しました。「作品及び文書による指示」は実質的に異なるところ、地方裁判所は、保護可能な表現への侵害とならなかつ

⁷ *Xio Interactive*, 863 F. Supp. 2d 394 (D.N.J. 2012).

⁸ *Xio Interactive* at 409.

⁹ *Xio Interactive* at 413.

¹⁰ *Ziko Games*, 183 F. Supp. 3d 820 (S.D. Tex. 2016).

たとの判定を下しました。当該地方裁判所の判決によれば、「ゲームルールは、第 102 (b) 条に規定する例外であるアイデア、手続、処理方法、方法「又は」操作方法に該当するため、ゲームルールは著作権の保護対象ではありません」¹¹。

結論として、ビデオゲーム作品は、著作権法により保護され得る多くの要素を含みますが、その保護の度合いを理解するのに複雑な分析を要するとも言えます。様々な要素が著作権登録に含まれることを取り上げるだけでは、テキサス州東部地区連邦地方裁判所において著作権者が主張した著作権侵害が成り立つように判事を説得するのに十分ではありません。保護されるビデオゲーム表現を特定するには、侵害者によりコピーされた要素の数及びゲームの特定のジャンルにおける表現のコンテキストの両方を知る必要があるかもしれません。任天堂のゼルダの伝説 (*Link from the Legend of Zelda*) シリーズのストーリー展開に多くの保護可能な要素が含まれますが、それによって、任天堂は、剣闘や魔法、耳が尖ったヒーローたちなどに対し無制限の独占権を有することにはなりません。

¹¹ *Ziko Games* at 830. (内部参照及び引用省略)