

ゲームと著作権の侵害

徐 啓 源¹⁾
金 祥 洙 (訳)

はじめに

ゲーム産業は、過去の娯楽室という暗いイメージから離れ、文化コンテンツ産業の核心として認識されるにつれて、黄金を生む市場に浮上している。しかし、新しいゲームが開発され市場に出ると、ほかのゲームを剽窃したのではないかという疑惑がしばしば提起されている²⁾。その他にも、新作ゲームの模倣の問題が持ち上がっており、韓国のゲーム業界が産業としては大きく成長したにもかかわらず、それにそぐわない後進的な形態を捨てきれないでいるという批判が出されているのである。通常、ゲーム著作物が既存のゲームの著作物を剽窃して著作権を侵害したのではないかという問題に直面する場合には、実質的な類似性を基準として侵害の有無が判断されている。この場合、一般に独創性のある部分は取り除いたあと、その侵害の有無が判断されることになる。もっとも、既存のゲームの著作物は、ゲーム物じたいとゲーム物を構成する個々の著作物に対する著作権の侵害も認められる。しかし、著作権紛争が生じても事実関係を正確に究明できず、この点が著作権違反を促す原因となっている。以下では、ゲームの著作権侵害が問題となった事例をとりあげ、その示唆するところを検討することにする。

ゲーム物の著作物性

1 韓国のゲーム産業の動向

2005年の韓国のゲーム市場は、前年に比べ101.1%成長した8兆6798億ウォンの規模を持つ。2005年の国内ゲーム市場の成長を主導したのは、持続的なオンラインゲームの成長とともに成人ゲーム場の拡大によるアケイドゲームの増加である。オンラインゲームの場合、2004年に比べ約40%以上成長した1兆4397億ウォンに達し、アケイドゲームは急激な増加率を示しながら2005年に9655億ウォンの売り上げをあげた。モバイルゲームとビデオゲームは、10%台の緩慢な成長率となり、2005年にそれぞれ1939億ウォン、2183億ウォンを売り上げた反面、PCパッケージゲームはマイナス29.4%の下落傾向を示し、2004年の半分をわずかに超える水準である377億ウォンとなった。流通市場の場合、PC業界はオンラインゲームの成長とともに1兆9923億ウォンに成長したし、アケイドゲーム業界は成人向けのゲームの拡散により、300%程度の急激な成長をみせた³⁾。特に、オンラインゲームは、それじたいで高付加価値を生産する知識集約的な産業であると同時に、漫画・映画・キャラクターなどの多様な派生商品を生産できる産物でもあるため、法政策的にバックアップする必要がある。2006年4月28日に「ゲーム産業振興に関する法律」⁴⁾が既存の「音盤・ビデオおよびゲーム物に関する法律」から独立した法律として新しく制定・公布され、ゲーム産業が独立の産業として認められたという意義を持つようになった。しかし、ゲーム産業が急成長するかたわらで、さまざまな法的な問題も登場している。アイテムの現金取引の陽性化の問題、剽窃の有無、個人情報盗用の防止対策、ゲームの不法複製などの問題をあげることができる。その中でも、新しいゲームが市場に出たときにいわゆる剽窃の疑惑が絶え間なく提起されており、これによりゲーム開発業者らの開発意欲がそがれ、企業が投資をすることをためらわせることになり、

ゲーム産業の発展に大きな障害となっている。

2 ゲーム物の概念

ゲームと関連するいくつかの具体的な定義が言及されているが、これまで通説となった明確な定義はない。通常、ゲームはコンピュータというハードウェア上で興味を誘う内容物がある規則による選択決定過程を通じて進行されていくように、コンピュータプログラムにより製作されたものであるということが出来る⁵⁾。「ゲーム物」とは、コンピュータプログラムなどの情報処理技術や機械装置を用いて娯楽することができるようにし、これに付随して余暇の利用・学習および運動効果などを高めるように製作された映像物および機器をいうと定義されている⁶⁾。一般的にプレボムを基準にゲームの種類を分けると、アケイドゲーム、ビデオゲーム、PCゲーム、オンラインゲーム、モバイルゲームなどに分けられ、ゲームのジャンルを基準にすれば、アドベンチャーゲーム、ロールプレイゲーム⁷⁾、戦略ゲーム、シュミレーションゲーム、アクションゲーム、スポーツゲームなどに分けられる⁸⁾。

3 ゲーム物の著作物性

韓国の場合、著作権法上の保護の対象となるのは、学問と芸術について精神的な努力によって得られた思想・感情を言葉・文字・音・色などによって具体的に外部に表現した「創作的な表現」とであるとされる⁹⁾。著作権法は、著作物を表現の形式に従って分類し、語文著作物、音楽著作物、演劇著作物、美術著作物、建築著作物、写真著作物、映像著作物、図形著作物、コンピュータプログラム著作物の九つを例示している¹⁰⁾。ほかに、ゲーム著作物という類型を提示してはいない。しかし、ゲームも文学・学術または芸術の範囲に属するものとして、思想や感情を表現した創作物として著作権法の保護を受けることができる。

著作物の保護範囲と関連して、ゲームのシナリオはそれじたいが著作権

法上の語文著作物として保護の対象となり、ゲームのグラフィック画面も絵画として芸術的価値があれば美術著作物として保護され、ゲーム音楽もまた別個の音楽著作物として保護されうる。一定の動作と映像効果が収録されているゲームである場合には、映像著作物の特徴である音響と映像、ストーリーの要素をもっているとして、「連続的な映像が収録された創作物として、その映像を機械または電子装置により再生して視聴できる映像著作物」に該当すると解釈する余地がある¹¹⁾。また、最新のプログラム技法と技術を使用するコンピュータプログラム著作物に該当するから、コンピュータプログラム保護法および著作権法によりコンピュータソフトウェアとして保護されうる。ゲームに登場するキャラクタまたはアバターもまた著作物に当たるか問題となり、さらにそのゲームを作動させ利用者の端末機の操作に従って反応するように作られた最新プログラム技法と技術の側面からみれば、これはコンピュータプログラム著作物としてコンピュータプログラム保護法および著作権法による保護を考えることができる。同じく、ゲームのソースコードも著作物としてコンピュータプログラム保護法および著作権法の保護を受けることができる。ゲームのアイテムのように創作性が欠けたものであっても、その製作に相当の努力と投資が投入されたのであれば、上記の製作者は「オンラインデジタルコンテンツ産業発展法」の保護を受けられる。

4 ゲーム物の剽窃と著作権侵害

剽窃(plagiarism)は、一般に他人の作品などを無断に用いる行為であると理解されている。著作権と密接な概念であるが、現行著作権法やコンピュータプログラム保護法上の用語ではなく、許諾を得るなどの正当な権限なしに複製または改変(二次的な著作物などの作成またはプログラム著作物の改作)することがこれにあたる。すなわち、他人の著作物の全部や一部をそのまま、または、変更を加えて自己の著作物であるように公表・利用する行為をいう¹²⁾。しかし、広義では他人のアイデアを借用するか、

または、模倣・盗用する場合までも含めて、剽窃として理解するのが社会の通念であるように思われる。本稿では、ゲーム著作物が既存ゲームの著作物を剽窃したかどうか限定して著作権侵害の問題を検討することにする。

ゲーム著作物の侵害に関する韓国の事例

アメリカと異なって、韓国ではゲーム著作物の著作権侵害事件が和解で解決されたものが一部存在するが、訴訟となった事件は少ない。最近オンラインゲームと関連して著作権侵害紛争事件として生じた事例がある。「オンラインゲーム物」とは、音盤・ビデオおよびゲーム物に関する法律第20条の規定による流通、視聴提供または娯楽提供のための販売、配布されるゲーム物として補給方法や媒体の形態、サーバーの位置、有・無線、有・無料にかかわらず、事前に等級分類が可能なゲーム物であると定義されている。オンラインゲームも著作物性が認められるものであれば、その著作権侵害の有無の判断は、一般の著作物の侵害の有無の判断と異なるところはない。その中で、ポトリス2ブル v. ガンバウンド事件¹³⁾は、ゲーム著作物に対する著作権侵害が問題となった最初のケースである。ただし、本件は仮処分事件であり、本案判決として出されたものではない。

事件の概要

本件は、CCR社が製作した「ポトリス2ブル」というオンラインゲームにつき、競争会社たるソフトニックスがゲームの重要な要素において極めて類似するか一部変更または追加した部分に創作性が認められても、二次的な著作物にすぎないオンラインゲームであるガンバウンドを製作してCCR社の許諾なしにインターネットウェブサイトなどにかけておき、一般公衆がこのゲームをオンライン上で無償で利用できるようにするなどしたことから、著作権の侵害が問題となった。CCR社は、ソフトニックス社を相手方として、映像著作物に対する著作権および二次的な著作物の作

製権，配布権を侵害したものであると主張し，オンラインゲームサービスの禁止を求める仮処分を申請した。

裁判所の判断

裁判所は，申請人の著作権侵害を主張する部分を大きく創作性の認められる部分と，創作性の認められない部分に分けてアプローチしている。

まず，ポトリス2ブルに用いられたゲームの重要な要素は，以前のゲームと同一または類似の表現であり，相当の部分はその前に製作されたゲームで使用された要素を反映して製作されたと解する余地が十分であると見て，独創性の認定に否定的な立場をとった。

第二に，裁判所はポトリス2ブルでみられる表現の中の一部の要素には独創性が認められる余地があり，被申請人らもそのような要素を自己のガンバウンドゲームに反映したとみられるとして，ゲームイメージの創作性とその実質的類似性を一部認定するような判示をしたとも解されるが，結局満足の仮処分の性格により仮処分の申請を棄却した。裁判所は，本件のゲームに使用された一部のアイデアは，コンピュータという表現媒体の限界性のために特定の形態で表現されるのがやむをえないところがあるので，著作権法によって保護されるべき価値があるかに疑問があり，仮処分が発令されることによりCCRが得ることになる利益はそれほどではない反面，ソフトニックスが受けることになる損失の程度はより大きいとして保全の必要性がないと判示したのである。

第三に，申請人と被申請人のゲームの中の一部の表現などに対しては，創作性の有無を判断するまでもなく，そのまま同一であるか類似しているとは解しにくいと判断した。

評 価

上記の決定は，著作物の保護範囲と関連してアイデア二分法を基本的な原則として適用しており，いわゆる合体の原則も適用していると評価できる。本件の場合，裁判所はオンラインゲームの画面に対する著作権侵害の有無については，実質的な類似性を判断するよりはポトリス2ブルに創作

性があるか否かを判断してそれを否定した。すなわち、裁判所は単にアイデアにすぎないゲームの方式に対して既存の方式と類似していると判断しながらも、具体的なゲームの要素もそれ以前のゲームに使用された要素を反映して制作しているため、その独創性を認めにくいとして、そもそも著作物性を否定して著作権侵害に対しても別途の判断をしていないものと見受けられる。

他方、最近の新野球ゲーム事件に対する地方裁判所の判決¹⁴⁾が下された。ゲームの剽窃による著作権の侵害に対して本案判決がされた最初の事例である。本件では、日本の有名なゲームメーカーであるコナミは、ネオフルが開発しハンビットソフトが流通を担当する野球ゲームである「新野球」が自社の野球ゲームである「実況パワフルプロ野球」と競技場面およびキャラクタと類似しているとして、2005年8月25日にソウル地方裁判所に両者を相手方として著作権侵害差止訴訟を提起した。2006年7月20日の判決で裁判所は、「二つのゲームのキャラクタが類似しているところはあるが、原告のキャラクタはすでに2000年の以前に漫画や人形などで使用され、装備の形態やゲーム動作は野球ゲームの特性上必然的に類似して表現されるしかないから、実質的に類似していると解されない」と判示して、コナミの請求を棄却した。裁判所は、「美感の差異は具体的な形態や色彩、模様などの組み合わせによるが、二つのキャラクタの間には実質的な類似性があるとは解されず、被告のキャラクタは創作性のある著作物に該当する」と判示した。新野球の一部のキャラクタに別途に特許が付与されたのでもなく、すでに多くのゲームで使用されてきており、選手のコンディションの表示は世界的なサッカーゲームである FIFA シリーズでも使われているということがゲーム業界関係者の一般的な説明である。「実況野球」の場合、キャラクタが完全に独創的に創作されたとは断定しにくい点があり、スポーツゲームの競技進行方式はほとんど同一であるから、裁判所が剽窃であると断定するのはいささか困難であると思われる。とくに、本件の判決は、ゲームの宗主国の自負心により無理に訴訟を進行した日本

の企業に対するものとして、韓国におけるその意義は大きなものであると考えられる。

示 唆 点

1 映像著作物に対する示唆点

ポトリス2ブル v. ガンバウンド事件で裁判所は、オンラインゲームが映像著作物として保護されるか否かおよびその保護範囲などに対して具体的に説示していないが、オンラインゲームの場合に一連の連続的な画面、音響および映像効果などで構成されているから、このようなオンラインゲームに対して映像著作物として認められるか否かが問題となりうる。

日本の著作権法では、映画著作物は映画の効果と類似して視覚的または視聴覚的な効果を生じさせる方法で表現され、有形物に固定される著作物を含むと規定されている¹⁵⁾。アメリカ著作権法でも、著作権法が保護する著作物として成立するために有形の表現媒体に固定化することが要件となっている¹⁶⁾。しかし、韓国の著作権法は表現が媒体に固定されていることを要しないと解されているが、固定化の要件が著作権法上必ずしも排除されるべきであるか疑問であるとの見解もある¹⁷⁾。とくに、映像著作物については、韓国の著作権法でも「連続的な映像が収録された創作物としてその映像を機械または電子装置により再生してみられるかまたは視聴できるものをいう」と定義しているから、固定の要件を要するものと解されるという見解もある。上記の論理に基づき理解すれば、アメリカの判例が固定の要件について判断したことは、韓国法の解釈でも援用されうるであろう。ゲームは、プレイヤーの操作によって映像と音響が異なってくるが、これを固定されたものと解されるかに関連してゲームの著作物性が認められるかの問題が議論されてきた。韓国では、ゲームの映像著作物性について直接言及した判例はまだみられない。ゲームの操作によって画面の進行が異なってくるから映像と音響がどんな表現媒体にも固定されたのではな

く、表現が客観化されたのでもないから映像著作物でないという見解と、映像と音響が異なってくるとしても本質的な部分はゲームが繰り返されるときごとに同一のものであるから、全体的なイメージがほかのゲームと区別されうる点で創作的な表現であると解することができ、ゲームの映像と音響は視聴覚作品として映像著作物であるという見解が対立している。思うに、ゲームでもっとも重要なのは画面と音響であり、ゲームが繰り返されるとしても本質的な部分は同一で全体的なイメージがほかのゲームと区別できるという点から、ゲームの映像と音響は視聴覚作品として映像著作物であると解するのが妥当である。そして、ゲーム画面を構成するグラフィック要素が連続的に現われるので、全体的には映像著作物の創作性をもちえるであろう。

他方、原作と二次的な著作物の関係にふれば、ゲームプログラムの画面に表れる視聴覚映像は、単にゲームプログラムの作動による結果物にすぎず、そのゲームプログラムに基づき新しく創作されたのではないから、ゲーム画面の構成がコンピュータプログラムおよびゲームプログラムの二次的著作物になることはできず、これとは全く別個の著作物であるといえる。したがって、ゲームプログラムの画面構成と実質的に類似する画面構成を作った後にそのゲームプログラムを全く別に制作したのであれば、別個の著作物であるゲーム画面構成だけを互いに比較して著作権侵害の有無を判断するのが妥当であろう。

2 著作権侵害基準に対する示唆点

著作権法の保護を受けるためには、(i) 著作物の成立の有無を検討し、(ii) 成立した著作物の侵害の有無を明らかにするという順で検討するのが妥当であると考えられる。

まず、著作物の成立について判断するためには、何を著作権法の保護対象としているかを検討する必要がある。アイデアの表現だけを保護しアイデアじたいは保護しないことは、現行著作権法の基本原則である。アメリカ

力著作権法では明示している規定であるのとは異なって、韓国の著作権法ではアイデアについて特別に定められていない。同じく韓国の裁判所は基本的にアイデアと表現の二分法（idea-expression dichotomy）を前提にアイデアを著作権法の保護対象にしておらず、ゲームの方式はアイデアとして保護されないと判示している¹⁸⁾。たとえば、ゲームの場合、ゲームをする方法やゲームの規則、進行方式などゲームに関する基本原理やアイデアまで著作権法によって保護されるのではない。ただし、機能著作物であるコンピュータプログラムでは、両者の境界が曖昧でありそれを区別することが容易ではない。具体的にどの範囲のアイデアまで著作権法で保護されないアイデアに該当するかについての具体的な基準を画一的に定めることは困難であり、アメリカで発展してきたアイデアと表現の融合（merger of idea and expression）と必須場面の原則（scene a faire）などを韓国の裁判所は受容していると見受けられる¹⁹⁾。アイデアと表現の融合は、あるアイデアを表現するにおいて実質的に一つの方法だけがあり、または複数の表現方法が可能であるとしても技術的なまたは概念的な制約のために表現方法に限界があれば、著作権法はそのような表現を保護しないか、その制限された表現と完全に同一の模倣だけを禁止する方向に解釈されるということである。ある表現が特定のアイデアの表現に標準的または必須的な場合には、その表現の保護はアイデアの保護と等しい結果になるため、保護されえないということを特に必須場面の原則または標準的な挿話の原則（scene a faire doctrine）という。他方、事実上の標準（de facto standards）の原則は、著作者が創作をした時にはその作品に内在されたアイデアを表現する方法が多くあったが、あとになってその方法がさまざまな現実的な与件のために制約される場合、すなわち創作時には合体がなかったが時間がたつにつれてその表現方式が業界の事実上の標準になったため、後発的な合体が生じた場合にも、その表現に対しては著作権の保護が与えられないという原則である。

このような裁判所の立場を総合してみたとき、著作権法の保護を受ける

著作物となるためには、(i) アイデアでない表現に該当し、(ii) 作者の独創性が表れていることをともに充足してはじめて著作物として成立すると考える。

つぎに、成立した著作物の侵害の有無の判断基準にふれることにする。韓国大法院は、成立した著作物の侵害の有無を判断するために、「二つの著作物の間に実質的な類似性があるかの有無を判断するにおいても、表現に該当しかつ独創的な部分だけをもって判断しなければならない」と判示している²⁰⁾。すなわち、表現内容となるアイデアやその基礎理論などにおける類似性は、それに何ら影響を与えないだけでなく、表現の方式に該当する部分であるとしても創作性が認められない部分はこれを考慮する必要はないというものである。このように実質的な類似性を対比するにおいては、あとから創作された著作物が先に創作された著作物に基づきこれを利用したということを要する²¹⁾。韓国の裁判所は、単にアイデアにすぎないゲームの方式につき既存の方式と類似すると判断しながら、具体的なゲームの要素もそれ以前のゲームに使用された要素を反映して制作されたから、その独創性を認めにくいとして著作物性を否定し、著作権侵害の有無についての判断をしていない。韓国の大法院の判例で抽象化理論を受け入れた痕跡はみられない。裁判所は主にアイデア 表現の二分法、創作性の有無だけで判断したが²²⁾、独創性の要件が他人のものをまねたことがないことと、最少限度の創作性を必要とするという点から、独創性じたいを否定すべきであったかについても、いささか疑問がある。ポトリス2ブルでみられる表現の中の一部の要素は、独創性が認められる素地があったし、この点でゲーム方式でないポトリス2ブルの具体的なイメージと表現は、著作物として保護されえたからである。もちろんアイデアと表現が分離されていない部分においては、著作者にアイデアに対する独占権を与える結果を招来するから、そのような表現に対しては著作権の保護を与えてはならないであろう。

結論的に、著作権の侵害となるためには、(i) 主観的な要件として侵害

者が著作権のある著作物によりそれを利用しなければならず、(ii) 客観的な要件として著作権のある著作物と侵害者の著作物の間に実質的な類似性がなければならぬ。しかし、実質的な類似性の有無を判断する基準については、これを理論的に特別に言及する判決はみられないが、典型的に伴う事件や背景、コンピュータという媒体の限界性、すでに標準的なものになってしまったこと、根本的な本質または構造の複製、全体的な美感、全体的な概念と感じなどは、一般的な著作物の著作権侵害と関連して適用されうる基準としてゲーム著作物の実質的な類似性を判断する際にも援用されうるであろう。ただし、上記のようなゲーム方式を表現するにおいて本質的な制約や必須的な要素、具体的に表現するにおいてどのように違うのかなどに対する判断基準を提示する必要があると考える。

結 論

韓国ではゲーム産業が脚光をあびており、これに伴ってゲーム産業の著作権関連の紛争が発生するのも当然である。しかし、アメリカのゲーム著作物と関連した紛争は事例が蓄積されて理論が発展しているが、韓国の場合はまだ先例に乏しく、具体的な基準も確立されていない実情にある。韓国のゲーム産業が発展しながら、それに伴う問題の解決策を模索することが著作権法の当面するもっとも大きな課題である。とはいえ、法的な検討なしに感じが似ているとか雰囲気似ているという理由だけで著作権違反の根拠とすることもできない。特に、裁判所で正式に判決されていない形の剽窃疑惑はむしろ創作意欲を妨げ、ときには海外輸出において阻害要素として作用することもある。この場合、筆者が悩むことは、ゲームの開発者の開発意欲を妨げる剽窃から適切な権利保護方を確保しながら、文化の向上発展に役立つという著作権法の本来の目的とゲーム産業の発展という命題に照らし、望ましい保護の基準は何であり、著作物の成立の有無および実質的な類似性という側面で著作権侵害の有無を判断するための具体

的な適用の基準をいかに細密に定立できるかという問題である。ゲーム制作会社の立場からみたとき、従来の著作権法だけでは規律するのに一定の限界があり、なによりも著作権の侵害の具体的な基準を設ける必要がある。すなわち、文字的・外的な表現の保護だけでは適切な著作権の保護がされにくいことは明らかである。そうであれば、非文字的・内的な表現まで保護すべき必要性があるが、どこまで非文字的・内的な表現として保護すべきかは非常に難しい問題となる。望ましい解決のためには、著作権法の全般的な改正の可否を検討することはもちろん、制度的保障とともに国民的な共感が優先しなければならないであろう。

訳者後記 本稿は徐教授のハングル論文を翻訳したものであるが、翻訳に伴う様々な都合により、原文には本稿では取り上げられなかったものが多く、きわめて不十分な翻訳になってしまった。徐教授のご了解をお願いするとともに、読者の方にはきわめて困難であるかも知れないが、韓国で発表された同教授のハングルの原文（서계원, 게임의 표절과 저작권의 침해 [Plagiarism and Copyright Infringement in Game], Law and Technology, 제 2 권제 4 호, 서울대학교 기술과법센터 [Center for Law & Technology], 2006. 7. 15, pp. 42-59）もご参考願えれば幸いである。

- 1) skwon@dongguk.edu
- 2) 国内の代表的なゲーム製造会社であるネックソンの新作がほかの国内ゲームのイメージを剽窃した事実が明らかとなり議論となった。
- 3) 文化観光部・2006大韓民国ゲーム白書（2006）4頁参照。
- 4) 法律第7941号。2006年10月29日から施行。
- 5) 최유찬・컴퓨터게임의 이해（2002）。
- 6) ゲーム産業振興に関する法律第2条1号。
- 7) 最近ではゲームソフト企業がコンテンツの供給体となりゲームを載せているサーバー級のコンピュータに通信網を通じて接続し、サーバーに接続している数千名の他人と進行するゲームが流行っている。
- 8) 감동세「온라인게임과 저작권」중앙대학교법학연구소 문화예술법센터・온라인게임, 무엇이 문제인가（2005）1頁。
- 9) 著作権法第2条1号。
- 10) 著作権法第4条1項。
- 11) 著作権法第2条10号。

- 12) 문화관광부·게임분생사례집(2005)109頁。
- 13) 서울지방법원2002.2.1.2002가합1989결정。
- 14) 서울중앙지방법원2006.7.20.2005가합76758。
- 15) 同法第2条3項。
- 16) 同法第101条, 第102条^(a)項。
- 17) 정경석, 게임 저작물의 저작권 침해, 인권과 정의(2005.6)56-57頁。
- 18) 대법원1993.6.8.93다3073,3080。
- 19) 대법원1993.6.8.93다3073,3080, 대법원1999.10.2298도112。
- 20) 대법원1993.6.8.93다3073,3080。
- 21) 대법원2000.10.24.99다10813。
- 22) 대법원1997.9.29.97마330, 대법원1993.6.8.93다3073,3080, 대법원1991.8.13.91다1642など。