

ゲームソフト事件 (ビデオゲームは映画の著作物?)

パックマン事件 (焦点は上映権)

ナムコ VS 酔心興業 (喫茶店「マイアミ」)

1. 事件の内容

ナムコが、喫茶店「マイアミ」を経営している酔心興業に対し、「パックマン」の違法複製物を喫茶店で、著作権の**上映権を侵害している**として損害賠償の請求をした。

マイアミ自身が「パックマン」の違法複製物を作成したわけではないので、「複製権」でなく、映画の**上映権の侵害**を訴えた。



2. マイアミの反論 <争点>

ビデオゲームは、映画とは異なる。ビデオゲームの目的は将棋等と同じく、得点を重ねゲームを楽しむことが目的であり、表示される映像は、ゲームを行うための道具にすぎない。また、映画のように「物に固定」されていない。

3. 裁判所の判断 (東京地方昭和五六年(ワ)第八三七一号)

ビデオゲームも映画の著作物に該当する (ナムコの勝訴)

- ① ビデオゲームも、映画の効果に類似する視覚的、聴覚的效果を生じさせる
- ② ゲームによる映像の変化もレバー操作に応じた有限のものであり、再現性があるので「物に固定」されているとみなされる
- ③ 著作者の知的文化的精神活動の所産として産み出されたものであることも明らか

3. 裁判所の判断（東京地方昭和五六年（ワ）第八三七一号）

ビデオゲームも映画の著作物に該当する（ナムコの勝訴）

- ①ビデオゲームも、**映画の効果**に類似する視覚的、聴覚的效果を生じさせるものである
- ②ゲームによる映像の変化もレバー操作に応じた有限のものであり、**再現性がある**ので「物に固定」されているとみなされる
- ③**著作者の知的文化的精神活動の所産**として産み出されたものであることも明らか