ビデオゲーム技術と IP 法：
かつてないビデオゲーム商取引と旧来の商標法との交わり

筆者：ジェームス・カールソン（*James Carlson*）

前のビデオゲーム特許[1]及びビデオゲーム著作権[2]に関する記事に続き、今回は、ビデオゲーム技術における商標法の役割についてご紹介します。商標法は最も古い知的財産権法である[3]とも言えるところで、ビデオゲーム内での商標の使用はほとんど裁判所と法学者に注目されていません。商標法は通常、有形の商品及び役務を保護する一方で、デジタル時代における商取引が、特にオンラインビデオゲームコミュニティの間で、この法的権利に関して新な問題を引き起こしています。現在の商標法令はビデオゲーム技術に適用可能である一方で、言論及び個人表現の自由を与える憲法による保護などの他の特別な問題が商標所有者の権利に制限をかけています。

ビデオゲームが今日どのように知的財産（intellectual property, “IP”）の権利範囲内で動くかを理解するには、ビデオゲームの進化を理解することが重要になってきます。７０年代前半の最初のコンピュータアーケードゲーム、すなわち、1971 年のコンピュータスペース（Computer Space）及び 1972 年のポン（Pong）がきっかけでシンプルプレイヤーゲーム及び多人数ゲームが沸き起こりました。これらの初期のアーケードゲームから、ビデオゲームは、パソコン向けゲーム、テレビ

---

[1] ビデオゲーム特許に関する弊所記事はこちらからご参照ください。
https://www.obwbip.com/newsletter/video-game-technology-and-ip-law-problems-in-patents-.

[2] ビデオゲーム技術及び著作権に関する弊所記事はこちらからご参照ください。
https://www.obwbip.com/newsletter/video-game-technology-and-ip-law-now-youre-playing-with-copyright-law.

[3] *See* Rogers, E. S., “Some Historical Matter concerning Trade-Marks,” Michigan Law Review, Nov., 1910, Vol. 9, No. 1 (Nov., 1910), pp. 29-43.

ゲーム機、任天堂ゲームボーイなどの携帯ゲーム機まで進化しました。その後、インターネットの普及によって、ビデオゲームは、大規模のプレイヤーが同時にゲームに参加できるオンラインゲームであるマッシブリー・マルチプレイヤー・オンライン・ロールプレイングゲーム（massively multiplayer online role-playing games, “MMORPG”）を含んだオンラインゲームコミュニティ及び様々なオンラインゲーム環境へと進みました。例えば、ゲームサイトであるロブロックス（Roblox）は、ゲーム内での使用のためのコンテンツを含めるファイルとなるゲーム及び「デジタルアセット」の開発及び共有のための団結したオンラインコミュニティを提供しています。これらのオンラインコミュニティの規模を説明するために例を挙げると、2021 年において、ロブロックスの毎日の利用者数が 4,320 万人まで上ります[4]。ビデオゲームは、インターネットにより、もはや静止した個人の娯楽道具でなくなり、仮想グッズを交換し、消費者取引を行うための市場まで進化しました。

このような背景から、関連商標問題を紹介するのに最適で興味深い判例が、*Fortres Grand Corp. v. Warner Bros. Entertainment*[5]です。この事件は、ビデオゲームではなく映画における商標の使用に焦点を置いた訴訟事件です。*Fortres Grand* 事件において、ある企業が「クリーンスレート」（“Clean Slate”）という、先のユーザのアクティビティのが後のユーザにまったく見られないようにユーザの全てのアクティビティの履歴を削除することによってコンピュータネットワークのセキュリティを守るために使われるリアルソフトウェア商品を製造しています。ところで、バットマンシリーズ映画「ダークナイトライジング」（The Dark Knight Rises, 以下、DKR 映画という）において、キャットウーマンとして知られるセリーナカイル（Selina Kyle）という名前の役が、架空のソフトウェアプログラムを手

[4] *See* https://backlinko.com/roblox-users.

[5] 947 F. Supp. 2d 922 (N.D. Ind. 2013).

に入れようとしますが、そのソフトウェアの名前も「クリーンスレート」となっています。映画の中で、そのソフトウェアを使えば、世界中の全てのコンピュータのデータベースから自身の犯罪歴を抹消できることになっています。DKR 映画のプロモーションキャンペーンにおいて、ワーナーブラザーズは、DKR 映画に関連して「クリーンスレート」という名前を使ったいくつかのオンラインウェブサイトも設置しています。その後、Fortres Grand 社は、DKR 映画の製作会社であるワーナーブラザーズがその架空のソフトウェアプログラムを使用したことに対し、商標侵害訴訟を提起しました。

Fortres Grand 事件によって以下の商標問題が顕在化しました。（１）消費者が Fortres Grand 社のリアルソフトウェア製品の出所又は元を、架空の「クリーンスレート」ソフトウェアプログラムと混同する虞があるか、そして、（２）仮に混同する虞があるとすると、ワーナーブラザーズは、米国憲法修正第一条によって言論及び他の表現の自由が守られるから、法的責任から免除されるか。ここで、裁判所は、消費者混同は「順」混同（“forward” confusion）、すなわち、典型的な商標侵害（後発使用者が先行使用者の信用にただ乗りし、自身の商品の出所が先行使用者の商品と同じであると示唆することによって自身の商品の評判を上げるようにする行為）に関連し得る[6]一方で、消費者混同は「逆」混同（“reverse” confusion）（後発使用者が先行使用者の商標と同一又は類似の商品を大いに宣伝・使用した結果、先行使用者よりも有名となり、逆に先行使用者の商標が後発使用者の商標であるかのような誤認惹起行為）にも関連し得る[7]と述べました。

当事者共に、順混同は起こっていないと同意しているため、*Fortres Grand* 事件の担当裁判所は、DKR 映画において「クリーンスレート」という名前を使ったというワーナーブラザーズの行為は、「クリーンスレート」商標に対して逆混同を

[6] 947 F. Supp. 2d at 926.

[7] 947 F. Supp. 2d at 927.

構成するかを分析しました。最終的に、裁判所は、分析はワーナーブラザーズの架空製品（すなわち、DKR 映画の中のソフトウェア）ではなく、その実際の商品（すなわち、映画）に対して行うという重要な区別を強調しました。消費者混同分析の多くは問題となる商品間の比較に依拠するので、この区別によって生じる相違が甚だしいものでした。当該要件を満たすように分析を制限することによって、裁判所は、逆混同が起こっていないとの判定を下しました[8]。上訴裁判所は、その判定を認めたと同時に、消費者混同分析は「商品が大衆に単一の出所を誤認させるものであるか」という問題に対するものであり、それには商標侵害に適用可能な全ての関連要因に対する完全な分析は依然として必要である[9]と更に明確にしました。

憲法に関する問題について、*Fortres Grand* 事件の担当裁判所は別々に、ワーナーブラザーズの「クリーンスレート」という用語の使用は米国憲法修正第一条にも保護されるため、当該訴訟は却下されるべきであるとの判定も下しました。この結論に至るのに、裁判所は、ロジャーステスト（*Rogers* test）[10]というテスト（同名の連邦裁判に因んで）を用いました。ロジャーステストは、ランハム法（連邦商標法）は「表現作品」に適用可能かを、マークの使用が（１）作品に芸術的に関連するか、かつ（２）表現作品の出所又はコンテンツであると「明らかに誤解を招く」ものではないことに基づいて判断するための２プロング分析です[11]。しかしながら、表現作品がロジャーステストに落ちるのは難しいです。最も近い例として、*Gordon v. Drape Creative, Inc.*事件[12]があります。多くの裁判所及び学

---

[8] *See* 947 F. Supp. 2d at 931.

[9] *See Fortres Grand Corp. v. Warner Bros. Entertainment*, 763 F. 3d 696, 703, 706 (7th Cir. 2014).

[10] *See Rogers v. Grimaldi*, 875 F. 2d 994 (2nd Cir. 1989).

[11] *See* 947 F. Supp. 2d at 931.

[12] *See* 909 F. 3d 257 (9th Cir. 2018). *Gordo* 事件において、上訴裁判所は、「被告が単に自身の最小限の芸術的表現で Gordon の商標を使用し、かつ Gordon が用いた方法と同じ方法でその商標を使用

者がロジャーステストは商標権に対して否定的すぎると批評しました。例えば、コロラド州地方裁判所が、*Gordon* 判決は却下する権限のないことを却下しているに見えることを回避するようにぎこちない試みを図った主張である［すなわち、先の第９巡回区控訴裁判所判例］との意見を示しました[13]。特に、コロラド州地方裁判所は、「ロジャーステストは、この時点で解釈されたように、商標が登録された商品及び役務とまったく同じものであっても、「芸術的」商品及び役務の商標の自由使用の扉が開かれた」との判定を下しました。ビデオゲームに関して、ロジャーステストが用いられ、ビデオゲーム「グランド・セフト・オート・サンアンドレアス」（“Grand Theft Auto: San Andreas”）に基づく商標及びトレードドレスクレームが却下されました[14]。

ビデオゲーム技術への適用において、従来の消費者混同分析及び憲法保護は、インターネット市場が出現する以前からオフラインゲームの商標権行使を難しくさせていました。グランド・セフト・オート・サンアンドレアスの例において、ゲームは、２つのゲームがプレイヤーのそれぞれの部屋の中の単独の画面上で同時に行われるような、１人のプレイヤー向け又は複数のプレイヤー向けのフォーマットにおいて提供される既製品です。しかしながら、これらのプレイヤーフォーマットは多くのビデオゲームにおいて、もはや標準仕様でなくなりました。アイテム課金というマイクロトランザクション方式のビジネスにおいて、多くのゲーマーは現在、コンピュータ又はゲーム機に実際のゲームを受領及びインストールした後に少額で仮想商品を購入することができます。DKR 映画の中の「クリーンスレート」プログラムは明らかに架空の商品ですが、仮想商品は、デジタル媒

したかに関して、下部に「モーテルは気にしない」が印字されるユーモアなグリーティングカードの出所を特定するために、少なくとも公判に付すべき事実的問題が存在する」との判定を下しました。 *See id.* at 271.

[13] *See Stouffer v. National Geographic Partners, LLC*, 460 F. Supp. 3d 1133, 1142 (D. Colo. 2020).

[14] *See ESS Entertainment 2000 v. Rock Star Videos*, 547 F. 3d 1095, 1099-1101 (9th Cir. 2008).

体でしか見られないものであっても、実に本当の市販品です。したがって、その扉は、ビデオゲーム開発者により運営され、ビデオゲーマーが居住する仮想世界においてより多くの従来の商標権が行使されるために開かれているとも言えます。

結論として、ビデオゲームは、ゲーマーが小説や映画に類似する予め想定されたストーリに制限されるような主に物語を話すモードからかけ離れるようになり、同様の法的保護が必要になってきました。現在、多くのビデオゲームは、現実のゲーマーを刻々と変化するビデオゲーム世界の設計者にしています。このビデオゲーム世界は、仮想製品及び仮想役務に関わるビデオゲーム商取引に関与しています。他のあらゆる商品又は役務と同様に、これらのオンラインゲーミング環境のプレイヤーも所有者も、商標法に遵守するべきです。