

知っておきたい最新著作権判決例 3

平成 28 年度著作権委員会第 3 部会 下田 一弘

要 約

平成 28 年度の著作権委員会第 3 部会において、弁理士として知っておきたいものとして選定した著作権関連判決等（平成 27 年 12 月～平成 28 年 11 月）の中から第 3 の判決を紹介する。

収益金配分請求事件

著作権等に基づく収益金配分請求に関する事案、
職務著作・映画の著作物の該当性、映画の著作物
の著作権の帰属等について判示した事例

下田一弘

東京地裁平 28・2・25 平 25(ワ)21900
(裁判所 HP)

目次

1. 事案の概要
2. 争点
3. 判旨
4. 解説

1. 事案の概要

(1) 当事者

原告：平成 25 年 1 月 1 から同年 3 月 4 日まで被告取締役であった者 A(X)

被告：株式会社グラニ(Y)

(2) 結論

主位的請求棄却、予備的請求一部認容

(3) 関係条文

著 2 条 1 項 12 号／著 2 条 3 項／著 10 条 1 項 7 号／
著 15 条 1 項／著 16 条／著 29 条 1 項／商 512 条

(4) キーワード

職務著作、映画の著作物、映画の著作物の権利の帰属、ソーシャルアプリケーションゲーム、ゲーム開発者、インターネット配信

(5) 概要

「神獄のヴァルハラゲート」との名称のソーシャルアプリケーションゲーム（以下「本件ゲーム」という。）の開発に関与した X が、本件ゲームをインターネット配信する Y に対し、①主位的に、X は本件ゲームの共同著作者の 1 人であって、同ゲームの著作権を共有するから、同ゲームから発生した収益の少なくとも 6 割に相当する金員の支払いを受ける権利がある旨、②予備的に、仮に X が本件ゲームの共同著作者の 1 人でないとしても、X には商法 512 条に基づき報酬を受ける権利がある旨主張して、著作権に基づく収益金配分請求権（主位的請求）ないし報酬合意等による報酬請求権（予備的請求）に基づき、本件ゲームの配信開始から平成 25 年 7 月末日までに Y が本件ゲームにより得た利益の 6 割相当額とされる 1 億 1294 万 1261 円及びこれに対する遅延損害金（民法所定の年 5 分の割合：主位的請求、商事法定利率年 6 分の割合：予備的請求）を求める事案である。

本件ゲーム開発の経緯

ア X は、平成 24 年 7 月まで、ソーシャルアプリケーション事業を業とする GLOOPS 社（以下、「G 社」）に勤務後、同社勤務の B と共に退社し、X、B は本件ゲームの開発に関与した。

イ B は同年 9 月 19 日付で Y を設立した。X は Y の設立に当たって 8 万円を出資し、Y に対し、500 万円を貸し付けた。X は、当初、Y に雇用されないまま、本ゲームの開発に関与し、同ゲームが完成した後である平成 25 年 1 月 1 日に、Y の取締役に就任し、同年 3 月 4 日頃まで被告の取締役として稼働し、その間役員報酬として合計 63 万円を受領した。

2. 争点

本件の争点は、著作権に関するものとしては、(1)本件ゲームは X と Y の共同著作物であるか。(2)本件ゲームは Y における職務著作であるか。(3)本件ゲームは「映画の著作物」に当たり、その著作権は Y に帰属するか、であったが、争点(1)については共同著作物と判断されなかった。以下では争点(2)、(3)の判旨について述べる。

3. 判旨

(1) 職務著作 (争点2)

著作権法 15 条 1 項によれば、職務著作の成立要件は、①法人等の発意に基づくこと、②法人等の業務に従事する者が職務上作成したこと、③法人等が自己の著作の名義の下に公表すること、④作成時における契約、勤務規則その他に別段の定めがないこととされている。

要件①については、B は、X が G 社に在籍中から、本件ゲームを新会社等において製作予定であることを告げて、X に対して本件ゲーム開発への参加を勧誘したこと、X も B の勧誘があったために G 社を退社して本件ゲーム開発に関与したことを認めていること、その後も Y において本件ゲーム開発が行われ、Y 名義で本件ゲームが配信されたこと等からすれば、本件において、実質的には、B が代表取締役を務める Y の発意に基づいて本件ゲーム開発が行われたものと認められる。

なお、Y の設立日は、平成 24 年 9 月 19 日であったが、X が本件ゲーム開発作業を始めた時期よりも後であるが、既に同年 8 月 13 日付けで Y の定款が作成されており、X も当初から、後に Y が設立され、Y において本件ゲーム開発が行われることを当然に認識していたものといえるから、Y の形式的な設立時期にかかわらず、実質的には Y の発意に基づいて本件ゲーム開発が行われたといえる。

要件②については、法人等と著作物を作成した者との関係を実質的にみたときに、法人等の指揮監督下において労務を提供するという実態にあり、法人等がその者に対して支払う金銭が労務提供の対価であるかどうかを、業務態様、指揮監督の有無、対価の額及び支払方法等に関する具体的事情を総合的に考慮して判断すべきである（最高裁平成 15 年 4 月 11 日第二小法廷判決・裁判集民事 209 号 469 頁）。X は、本件ゲーム

開発期間中は Y に雇用されておらず、Y の取締役の地位にもなかったが、Y においてタイムカードで勤怠管理され、Y のオフィス内で Y の備品を用い、B の指示に基本的に従って本件ゲーム開発を行い、労務を提供するという実態にあった。X は、平成 25 年 1 月 1 日に被告の取締役役に就任した上で、同年 3 月上旬までの間、Y から取締役としての報酬を合計 63 万円受領したが、これは本件ゲームがほぼ完成した後のことであり、X が本件ゲーム開発作業に従事していた時点（平成 24 年 8 月ないし 9 月頃から 12 月までの間）においては、Y から報酬を受けていなかった。しかし、X と Y との間に、本件ゲーム開発に関しては当然に報酬の合意があったとみるべきであり、その取締役報酬も本件ゲーム開発に係る報酬の後払い的な性質を含むと認められることを併せ考慮すれば、X は Y の指揮監督下において労務を提供したという実態にあり、Y が X に対して既に支払った金銭今後支払うべき金銭が労務の提供の対価であると評価でき、要件②を満たす。

本件ゲームは、Y 名義で、インターネット上で配信されたものであり（要件③充足）、XY 間で本件ゲームの著作権の帰属に関して特段の合意があったとは認められない（要件④充足）。

以上から著作権法 15 条 1 項の適用があり、本件ゲームの著作権は Y に帰属するというべきであり、X が本件ゲームの著作権者であることを前提とする X の主位的請求は理由がない。

(2) 本件ゲームは「映画の著作物」に当たり、その著作権は Y に帰属するか (争点3)

(2-1) 「映画の著作物」の該当性

著作権法 2 条 3 項によれば、「映画の著作物」には、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こととされ、視覚的效果とは、目の残像現象を利用して動きのある画像として見せる効果をいうと解すべきである。

本件ゲームにおいて音声はないものの、「聖戦」「ガチャ」「クエスト」「レイド」等の場面における画像は、静止画を連続して投影することにより、目の残像現象を利用して動きのある画像として見せるという映画の効果に類似する効果があるといえる。

X は、本件ゲームにおいては、そのほとんどが静止画で構成され、わずかに戦いやガチャなどのシーンで

動画が用いられているにすぎないと主張する。しかし、前記の通り、本件ゲームにおいては動きのある画像は相当程度存在する上、アニメーションが単純であることによって「映画の著作物」性が否定されるものではなく、また、著作権法2条3項所定の「映画の著作物」につき、恒常的に「急速に連続して目の残像現象を利用する」ことが要件とされているわけではない。

本件ゲームの著作物性、「物に固定されている」点について当事者間に特段の争いはない。以上から、本件ゲームは「映画の著作物」に該当する。

(2-2) 映画製作者について

著作権法2条1項10号によれば、映画製作者とは、「映画の著作物の製作に発意と責任を有する者」をいうとされるところ、Bが、XがG社に在籍中から、本件ゲームを新会社等において製作予定であると告げて、Xに対して本件ゲーム開発への参加を勧誘し、XもBの勧誘があったためにG社を退社して本件ゲーム開発に関与したことを認めていることに加え、Bが、自らG社を退社した上で、新会社(Y)を設立し、他の従業員らやXとともにYにおいて本件ゲーム製作を行ったという経緯のほか、本件ゲームが現にY名義で配信され、XがYを退社した後もY名義で運営されている等からすれば、Bが代表取締役を務めるYが本件ゲームの製作に発意と責任を有する者であるというべきである。

本件ゲームの製作に関しては、Bを中心として、Xのほか多数の者が関与しており、Xだけが特別扱いされるべき正当な根拠は認められず、XがYと並んで本件ゲームの製作者になるとは認められない。

(2-3) 参加約束について

著作権法29条1項所定の「著作者が…映画の著作物の製作に参加することを約束した」とは、「著作者が、映画製作に参加することとなった段階で、映画製作者に対し、映画製作への参加意思を表示し、映画製作者がこれを承認したこと」を意味すると解すべきである。

ところで、「映画の著作物の著作者は、…制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者とする。」(同法16条本文)とされるところ、…仮にXが映画の著作物の著作者であるとしても、本件において、Xは、BからG社を辞めて新会社等におけるゲーム開発に参加する

ように勧誘され、これを了承した上で、本件ゲーム開発に協力してきたものであり、Xは、本件ゲームという「映画の著作物」の製作者であるYに対し、本件ゲームの製作に参加することを約束したといえる。

(iv) 以上のとおり、本件ゲームは「映画の著作物」に該当し、Yが同映画の製作者であって、Xは映画製作者たるYに対し、本件ゲームの製作に参加することを約束したものであるから、仮にXが映画の著作物である本件ゲームの著作者であるとしても、著作権法29条1項によりその著作権はYに帰属する。

4. 解説

(1) 本件事案

本件ゲームの開発に関与したXが、本件ゲームをインターネット上で配信するYに対し、著作権に基づく収益金配分請求権(主位的請求)ないし報酬合意等による報酬請求権(予備的請求)に基づき、本件ゲームの配信開始から平成25年7月末日までにYが本件ゲームにより得た利益の6割相当額と遅延損害金の支払を求めた事案である。

裁判所は、本件ゲームがYの職務著作に該当するため、本件ゲームの著作権は、Yに帰属する。また、本件ゲームが「映画の著作物」に該当し、本件ゲームの著作権は、映画製作者たるYに帰属することになる。いずれにしてもXは本件ゲームの著作権を有していないことになるから、Xの主位的請求は理由がないと判断した。一方で、XY間の報酬合意に基づく支払請求を認め、報酬支払債務は会社の商行為によって生じたものとして商事法定利率年6分の割合の遅延損害金を認めた。

以下、本件ゲームの著作権の帰属に関する争点(2)及び(3)について解説する。

(2) 職務著作(争点2)

著作権法は、「創作者主義」の下、原則として著作(創作)をした者が著作者人格権と著作権の双方を取得する(17条1項)。また、従業者が職務として著作した場合には、いわゆる職務著作として使用者である法人が著作者となり、著作者人格権と著作権の双方を取得する(15条)。被用者が職務上作成する著作物について、実質的に使用者である法人等がその利用についての社会的責任を負い対外的信頼を得ているような場合には、当該法人等を著作者とする旨の規定であり、元々は、法人の団体内部での創作に複数の著作者

が関わることでその態様が複雑となり、具体的な創作者を被用者である自然人の中に求めるのが実状に反するようになったことから認められた規定である⁽¹⁾。

なお、「創作者主義」の例外が、「映画の著作物」の著作権の場合である（29条1項）。

（2-1）職務著作の成立要件

法人等が著作者として認められるための要件としては、①法人等の発意に基づき作成された著作物であること、②法人等の業務に従事する者が職務上作成した著作物であること、③法人等が自己の著作の名義の下に公表すること、④著作物作成時における契約、勤務規則その他に特段の定めがないこと、である。

要件①における「発意に基づき」とは、その著作物作成の意思が、直接又は間接に法人等である使用者側の判断にかかっていることを指す⁽²⁾、発意は、「イニシアチブ」の訳語であろうから、使用者が企画を立ててこれを総括して遂行していくことが発意に基づくものの典型である⁽³⁾。本件事案においても「Yの代表取締役Bが本件ゲームを新会社等において製作予定であることを告げて、Xに対して本件ゲーム開発への参加を勧誘したこと、XもBの勧誘があったためにG社を退社して本件ゲーム開発に関与したことを認めていること、その後もYにおいて本件ゲーム開発が行われ、Y名義で本件ゲームが配信されたこと」により発意を認めている。

要件②における「法人等の業務に従事する者」とは、著作行為において会社等との間に支配・従属の関係にある従業者とされ、労働法上の労働者概念と同様とされる（加戸164頁）。また、判例（最判平15.4.11「RGBアドベンチャー事件」上告審）は、「同項、（著作権法15条1項、筆者補足）の規定により法人が著作者とされるためには、著作物を作成した者（創作担当者）が『法人等の業務に従事する者』であることを要する。そして、法人等と雇用関係にある者がこれに当たることは明らかであるが、雇用関係の存否が争われた場合には、同項の『法人等の業務に従事する者』に当たるか否かは、法人等と著作物を作成した者との関係を実質的に見たときに、法人等の指揮監督下において労務を提供するという実態にあり、法人等がその者に対して支払う金銭が労務提供の対価であると評価できるかを、業務態様、指揮監督の有無、対価の額及び支払方法等に関する具体的事情を総合的に考慮して、判断すべきものと解するのが相当である」としている。本件

事案においても、同判決に基づき検討されている。具体的には、Xは、本件ゲーム開発期間中にYに雇用されていないが、タイムカードでの勤怠管理、Yオフィス内でのYの備品使用、Bの指示に基本的に従って本件ゲーム開発、などによりXはYの指揮監督下に労務を提供する実態にあり、YがXに既に支払った金銭及び今後支払うべき金銭が労務提供の対価であったと判断している。

要件③において、公表名義を要件とするのは、その著作物についての著作者の社会的責任を明確にして信頼を得るためである。本件事案において、Y名義でインターネット配信されており、要件③について当事者の争いはない。また、要件④についても著作権の帰属に関する特段の合意はなく、当事者間の争いもない。

（3）本件ゲームは「映画の著作物」に当たり、その著作権はYに帰属するか（争点3）

（3-1）「映画の著作物」

著作権法2条3項は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「映画の著作物」に含むと規定している。

「視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法」とは、時間的に連続させて映像を映し出す方法をいう。本判決では、「視覚的效果」とは目の残像現象を利用して動きのある画像として見せる効果をいうと解釈している。ところで、ゲームの大半が静止画像で構成され、動画画像が用いられる場面に限られるものについては、「映画の著作物」に該当しないとされる裁判例（東京高判平成11.3.18「三国志Ⅲ事件」控訴審）がある。本件事案では、Xは、同様の主張をしている。しかしながら、裁判所は、「動きのある画像が相当程度存在し、アニメーションが単純であることによって「映画の著作物」性が否定されるものではなく、また、著作権法2条3項所定の「映画の著作物」につき、恒常的に『急速に連続して目の残像現象を利用する』ことが要件とされるわけでない」と判示している。動画画像が主要な箇所を採用されていれば、動画画像のレベルは不問である解される。

「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付くことによって、同一性を保ちながら存続し、かつ再現されることが可能である状態をいう。判例（東京地判昭和59.9.28「バックマン事件」）は、「アトラクション映像及び挿入映像は、ROM中に

電気信号の形で記憶されているプログラム（命令群）の多種、多様な命令が順次 CPU により読み取られ、右命令により、ROM 中に電気信号の形で記憶されているプログラム（データ群）の中から抽出された各データがブラウン管上の指定された位置に順次表示されることにより、全体として連続した影像となって表現される。…一方、プレイ影像は、プログラム（命令群）の多種、多様な命令が順次 CPU により読み取られることは、アトラクション影像及び挿入影像の場合と同様であるが、右読み取られた命令がそのままではなく、プレイヤーの操作レバーの操作によって与えられる電気信号により変化させられて、これによりプログラム（命令群）中の中から抽出されるデータの順序に変化が加えられる。…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（命令群）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。そうすると、アトラクション影像、挿入影像及びプレイ影像のいずれについても、プログラム（命令群）中の中から抽出されるデータをブラウン管上に影像として映し出し再現することは可能であり、その意味で同一性を存続しているといえる。」としている。本判決は、テレビゲームやコンピュータゲームも「映画の著作物」に該当することを認める先例的な意義を有するものである。

本件事案でも、「本件ゲームを構成するプログラム及びデータ等が、全てネットワークに接続されたサーバー内のハードディスク等の記録媒体内に再現可能な形で記録されており、ユーザーの操作に応じて、当該記録媒体からプログラムに基づいて抽出された影像等のデータがユーザーの利用機器のディスプレイ上に都度表示される」との点に当事者間に特段の争いはなく、ユーザーの操作により、プレイごとに影像が変化するとしても、無限の変化が生じるわけではなく、あらかじめ設定された範囲内においてユーザーが影像を選択しているにすぎず、著作者によって創作されていない影像が画面上に表示されることはないから、これをもって「固定」の要件を充たさないとはいえない。」と判示されている。

以上により、本件事案では、本件ゲームが「映画の著作物」としての著作物性が認められた。

(3-2) 「映画の著作物」の著作権の帰属

著作権法 29 条 1 項は、「映画の著作物」の著作権の

帰属について規定し、著作者がその映画の著作物（法人著作の場合等を除く）の製作に参加することを約束しているときは、その映画の著作物の著作権は映画製作者に帰属して、著作者と著作権者が分離することになる。

また、著作権法 2 条 1 項 10 号は、映画製作者とは、「映画の著作物の製作に発意と責任を有する者」と規定している。「発意」とは、映画製作を行うか否かを決定する意思であり、「責任」とは映画製作に係る最終的な経済負担について責任、及び権利義務帰属主体としての法的責任である⁽⁴⁾。本件事案においても、X は「B から、X を含む数名で訴外 G 社を退職し、新たなソーシャルゲームを開発し、新しい会社で販売しようと提案を受けた」として、Y が「映画の著作物の製作に発意と責任を有する者」と認めている。

「参加をすることを約束（参加約束）」の法的性質は、法文上明確でない。映画製作に当たっては、報酬契約や映画製作委託契約等の契約が製作者との間で締結されるのが通例であろうが、著作権法 29 条 1 項に規定する参加約束はこのような契約そのものではなく、「約束」とあるが法律行為ではない。また、書面によることも要件とはなっていないから、通常は製作者の意向に沿って映画を創作することが、参加約束をしていることとなる⁽⁵⁾。本件事案においても、「X は、B から G 社を辞めて新会社等におけるゲーム開発に参加するように勧誘され、これを了承した上で、本件ゲーム開発に協力してきた」として、参加約束を認めている。

5. 参考文献

- (1) 半田正夫、著作権法概説〔第 15 版〕p65, 法学書院
- (2) 加戸守行、「著作権法逐条講義〔6 訂新版〕p146, 著作権情報センター
- (3) 高林龍、標準著作権法〔第 3 版〕, p115, 有斐閣
- (4) 中山信弘、著作権法, p196, 有斐閣
- (5) 高林龍、標準著作権法〔第 3 版〕, p125, 有斐閣

以上
(原稿受領 2017. 6. 30)