

ゲーム製作に関わる権利についての諸問題

弁護士 橋本 阿友子

要 約

ゲームは、プログラム、脚本、イラスト、音楽などのコンテンツから構成され、それぞれに発生する著作権が関係する著作物である。また、インタラクティブな映像として捉えられるゲームは、映画の著作物と考えられている。もっとも、製作委員会方式が定着している映画とは異なり、ゲームは、ゲーム会社が各コンテンツの制作を外注して製作される過程で、権利関係が整理されていない場合も見受けられる。職務著作が成立し、各著作物の創作者に正当な利益が還元されているとは言い難いケースもあり、ゲームをとりまく権利関係については、事前に何らかの書面による合意がなされることが望ましい。また、昨今、ゲームは、それを原作とする映画、アニメ、商品などによる展開もなされており、開発時から二次利用を見据えた契約の締結が求められるよう。

目次

1. はじめに
2. ゲームの著作権
 2. 1 前提
 2. 2 判例
 - (1) ファイアーエンブレム事件
 - (2) カフェ・リトルウィッシュ事件
 - (3) 神獄のヴァルハラゲート事件
 2. 3 検討
3. まとめ

1. はじめに

ゲーム市場は、成長の一途を辿っている。世界のゲームコンテンツ市場は、2020年に新型コロナウイルス禍による巣ごもり需要の影響などから31.6%増と大きく伸び、20兆円の大台に乗った。2021年も6.1%増と引き続き伸び、市場は21.9兆円になった。国内市場についても、2020年にはその規模は2兆円を超え（ハードウェアと、オンラインを含むソフトウェアとの合計）、2021年には10年前の2倍以上となった⁽¹⁾。2022年は、世界のゲームコンテンツ市場については、前年度から減少する結果となったが、日本のゲーム市場規模はわずかに上昇している⁽²⁾。このように、ゲームはいまや日本のコンテンツ産業の中でも極めて重要な地位を占める。

しかしながら、ゲームは、多くの権利が関係するコンテンツであるにもかかわらず、権利関係について明確に整理がなされているとは言い難い現状がある。そこで、本稿では、ゲームの権利帰属について争われた事例を参照しつつ、ゲーム製作⁽³⁾に孕む問題点を洗い出し、その原因や打開策を検討してみたい。なお、本稿においてゲームとは、特段の記載のない限り、いわゆるビデオゲームのソフトウェア（ソーシャルアプリケーションゲームを含む）を指し、ハードを除くものとする。

2. ゲームの著作権

2. 1 前提

ゲームは、その販売や広告を手掛けるパブリッシャーが、ゲームの企画や開発を行うデベロッパーに開発を委託し、それを受託したデベロッパーがパブリッシャーに開発したゲームを納品するという、開発委託契約に基づき製作がなされることが一般的と思われる。大手パブリッシャーはデベロッパーを兼ねることもあり、このような会社は、自社でもゲームを開発しつつ、自社以外のデベロッパーが開発したゲームを販売している。

インタラクティブな映像としてのゲームは、「映画の著作物」に該当すると考えられている。著作権法（以下「法」という）第2条第3項は、「この法律にいう『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ものとする」と定義を置いており、「映画の著作物」には映画のみならず、映画類似の創作物が含まれる。過去にはゲームが「映画の著作物」に該当するかが問題となり解釈が分かれていたが、現在ではほとんどのゲームが「映画の著作物」に該当することについて、争いのないところだと思われる⁽⁴⁾。ゲームの権利に関して、職務著作（法15条）の規定が適用される場合（プログラム以外の著作物については同条1項、プログラムについては同条2項）は、法人等が著作者となるが、職務著作の規定の適用がない場合は、インタラクティブな映像の著作物としてのゲームは「映画の著作物」であり、その「映画の著作物」の全体的形成に創作的に寄与した者が著作者となり（法16条）、その著作権は、その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束している場合には、当該映画製作者（ゲーム製作者）に帰属する（法29条1項柱書）。

また、ゲームは、プログラム、脚本、イラスト、音楽といった、様々なコンテンツから構成されている。ゲームが「映画の著作物」としてゲーム製作者にその権利が帰属する場合でも、「映画の著作物」の著作者からは、その映画の著作物において翻案され、又は複製された小説、脚本、音楽その他の著作物の著作者が除かれるため（法16条）、これらの著作物の権利者については、別途の考慮が必要となる。実際には、ゲームを構成するコンテンツの全てをデベロッパーやパブリッシャーが制作するわけではなく、特に脚本、イラスト、音楽は、デベロッパーが企業や個人に外注することが多いのではないと思われる。この場合、デベロッパーとの間で職務著作が成立するような事情がない限り、外注先の企業又は個人がその著作者であり、第一次的に著作権を有する（音楽については、著作権等管理団体が著作権を有する場合もある点については、後述）。このように、ゲームは、様々なコンテンツが翻案又は複製されて製作される結果、映画と同様、権利関係が複雑になり得るし、前述のとおりほとんどのゲームは「映画の著作物」に該当すると考えられるが、映画の製作は、1990年代以降、製作委員会方式が主流となっている一方で、ゲームについては製作委員会方式を採用せず権利関係が整理されていないことも少なくなく、結果として権利の帰属が問題となり易いのではないと思われる。

製作委員会方式とは、複数の企業が出資して映画作りに参与し、共同で製作・興業を行い、出資者がそれぞれ利用権を有して窓口業務を行う方式で、巨額投資を必要とする映画やアニメの製作において一般的に使用されている製作方式である。製作委員会方式は日本独特の方式であり、民法上の組合と考えられていることから責任の所在が不明確になり得るなどのデメリットも指摘されているが、一社あたりの出資額を抑えつつ失敗した際のリスクも減らすことができるだけでなく、作品を構成する個々のコンテンツの権利処理を幹事会社の責任とし、個々のコンテンツの権利者からライセンスを取得し又は権利を製作委員会に譲渡させることで、権利関係を明確にし、二次利用についても事前にとり決めを行うことにより、作品の更なる展開を行い易いメリットがある。ゲームも映画と同様、作品を構成する著作物が複数存在し、開発に巨額の資金が必要となるコンテンツであり、製作委員会方式をとる選択肢もあろう。しかし、現実には、ゲームは、1件あたりの外部委託における業務規模が小さく、コア企業が工程を細分化して外部に発注し、納品された部分を統合して開発ゲームとしているピラミッド構造があり、一件あたりの委託業務の規模が大きく委託先との密接な関係を前提に制作されるアニメや映画とは事情を異にするためか、製作委員会方式をとらない場合が多いようである⁽⁵⁾。

権利関係を明確するために製作委員会方式を採用する必要まではないにしても、ゲームについては、権利帰属先が不明確のまま、又は開発にあたり報酬等についての書面による明確な合意のないまま、発売（配信）に至ってし

もうケースが少なくない。そのため、権利の帰属先について、紛争に発展するケースがある。下記ではまず、ゲームの著作権の帰属先が争われた事例を紹介する。

2. 2 判例

(1) ファイアーエンブレム事件⁽⁶⁾

本件は、株式会社インテリジェントシステムズ（以下「原告イズ」あるいは「控訴人イズ」という）と任天堂株式会社（以下「原告任天堂」という）によるゲーム（以下「原告ゲーム」という）と一部が共通するゲームを、被告らが、原告ゲームのタイトルを使用して販売したことから、著作権法及び不正競争防止法違反を問われた事件である。本件は、主にゲームの類似性の著作権法違反、タイトルの使用に関する不正競争防止法違反が問題になった事案ではあるが、原告ゲームの原告イズへの著作権の帰属につき被告らが争ったため、職務著作の成否も争点となっていた。下記では、この職務著作の成否に関する争点のみに焦点をあてる。

第一審では、原告ゲームが原告イズの発意に基づき作成されたこと、被告 A を含む原告イズの従業員が原告ゲームを職務上作成したことは、当事者間に争いが無いが、被告らは、原告ゲームのうちスーパーファミコン用ゲームソフト「ファイアーエンブレム トラキア 776」（以下「トラキア」という）については原告任天堂と原告イズの共同名義の下に、その余のゲームソフトについては原告任天堂の名義の下に、それぞれ公表されたことを挙げて、原告イズが原告ゲームの著作権者であることを争っていた。この点、裁判所は、「著作権法 15 条 1 項は「公表したもの」ではなく、「公表するもの」と規定しているものであるから、当該著作物の作成時において、法人等の名義で公表することを予定しているものであれば、職務著作として法人等がその著作者となるものと解するのが相当である」として、原告ゲームの作成の際には、完成したゲームソフトを作成に関与した従業員の名義で公表することは、原告イズ及び作成に関与した従業員において予定しておらず、むしろ原告イズの名義で公表することが合意されていたと認定し、原告ゲームについては、「トラキア」以外のゲームソフトを含めて、すべて職務著作として原告イズを著作者と認めるのが相当であると判断した。

控訴審においては、原告ゲームのうちトラキアの翻案の有無のみが争点となった。トラキアの著作権の帰属については、被控訴人ら（第一審被告ら）は、控訴人（第一審原告）イズの業務に従事していた被控訴人 A が作成した著作物であるが、控訴人イズが自己の著作の名義の下に公表したものではない、控訴人イズは、ゲームの開発会社であって、ゲームの販売会社ではなく、控訴人任天堂の工場内に本社のある控訴人任天堂の専属的な下請会社にすぎないという、非販売会社としての性格及び控訴人任天堂との明確な力関係の下では、関係当事者は、開発当初から、トラキアを控訴人任天堂名義で公表する旨合意していたと認めるのが自然であるなどと、控訴人（第一審原告）イズの著作権の帰属を争った。東京高裁は、トラキアは、控訴人イズの発意に基づいてその従業員が職務上作成した著作物であり、その著作権の帰属に関して控訴人イズと従業員又は第三者との間に合意が存在したとは認められず、さらにトラキアの商品パッケージなどには控訴人イズの名前が控訴人任天堂の名前とともに、「・」表示されていることから、トラキアは控訴人イズの著作名義の下に公表することが予定されていたものというべきであるとして職務著作を認め、その著作者は控訴人イズである、と判断している。

(2) カフェ・リトルウイッシュ事件⁽⁷⁾

本件は、ゲームを構成するプログラムの著作物の権利帰属先が争われた事案である。原告（有限会社デジタルワークス）は、自らが著作権を有するとするパソコン用ソフト（プログラムの著作物。以下「本件ソフト 1」、「本件ソフト 2」という）が、被告株式会社オクス（以下「被告オクス」という）によって家庭用ゲーム機用ソフト（以下「本件ソフト 3」、「本件ソフト 4」という）に移植の上販売され、原告の著作権（翻案権、二次的著作物に係る複製権）を侵害されたと主張して、被告オクスに対し、本件ソフト 3 及び 4 の販売、頒布の差止め並びに在庫品の廃棄を求めるとともに、不法行為に基づき、被告オクス及びその代表者である被告 A に損害賠償を求めた。

訴訟に至った経緯は下記のとおりである。すなわち、被告 A が旧知の仲であった B にアダルトビデオの製作を

行う会社の立ち上げを薦め、平成10年6月19日に、原告が設立された。被告Aはその後Cと事業を行うようになり、平成12年11月9日に被告オークスを立ち上げ、被告A及びCはその代表取締役となる。Cは別途、平成7年1月に、株式会社ゼロシステムという会社を立ち上げ、代表取締役の任に就いていた。被告Aは本件ソフト1及び2の開発を企画したが、被告オークスはアダルトビデオの販売が難しい状況にあったため、原告を販売会社とすることで、原告と合意した。この点について、本件ソフト1、本件ソフト2のいずれについても、原告と被告オークスの間でゲーム委託に関する契約書が締結されている（本件ソフト1については平成14年5月20日付け、本件ソフト2については、平成16年10月20日付け）。Cは、平成14年から15年にかけて、本件ソフト1及び2を開発し、本件ソフト1は平成15年2月14日に、本件ソフト2は平成16年11月19日に、いずれも原告を発売元として販売された。被告オークスは、本件ソフト1を家庭用ゲーム機であるドリームキャスト用に移植（翻案）した上、そのドリームキャスト用のソフト（本件ソフト3）を複製して株式会社タイトー（以下「タイトー」という）に販売し、タイトーから、その販売代金として、平成15年5月から7月ころにかけて、少なくとも1039万0400円の支払を受けた。また、被告オークスは、本件ソフト2を家庭用ゲーム機であるプレイステーション2用に移植（翻案）した上、そのプレイステーション2用のソフト（本件ソフト4）を複製してタイトーに販売し、タイトーから、その販売代金として、平成17年4月から6月ころにかけて、少なくとも4660万6480円の支払を受けた。事件の背景には、Cが、平成17年2月ころから被告Aとの間で確執を生じるようになり、同年5月に被告オークスの取締役を解任され、平成20年1月21日に原告の取締役に就任したという経緯がある。また、本件における登場人物のうち、プログラマーはCのみであり、開発作業はCが責任者として担当していた。

裁判所は、「法人等の発意に基づきその法人等の業務に従事する者が職務上作成するプログラムの著作物の著作権者は、その作成の時ににおける契約、勤務規則その他に別段の定めがない限り、その法人等とされる（著作権法15条2項）ところ、上記『法人等の業務に従事する者』には、当該法人の代表取締役も含まれるものと解すべきである。そして、上記(1)に認定した事実によれば、本件ソフト1及び2は、被告オークスの代表取締役かつプログラマーとしてゲームソフト開発作業を担当していたCが、被告オークスの発意に基づき、その職務として作成したものと認めることができるから、被告オークスが、本件ソフト1及び2の著作権者であり、これらの著作権を原始的に取得したものである」と判断した。この点につき、原告は、Cに対し本件ソフトの開発に係る報酬を支払ったこと、本件ソフトのプログラムの開発、シナリオや音楽の作成のためのスタッフを準備し、これらのスタッフに対する報酬もすべて支払ったことなどの事実を指摘して、本件ソフト1及び2が原告の職務著作であると主張したが、原告とCとの間で締結された雇用契約又はこれに相当する契約に関する書面、原告からCその他のスタッフに報酬又は賃金が支払われたことを示す客観的資料が証拠として提出されていないこと、本件ソフトが作成された当時の原告の取締役であったBは、当時原告の業務に従事していた者はBのみであり、Cは原告の役員でも従業員でもなかった旨の証言をしていること、ほかにCが原告の業務に従事する者として本件ソフトを作成したとの事実を認めるに足りる証拠はないことから、原告のかかる主張は認められていない。本件ソフトのパッケージに発売元として原告の商号が記載され、また、Cは「デジタルワークス（筆者注：原告の社名）のC」と名乗ってシナリオ等の外注をし、販促イベントに参加するなどしていたことが認定されつつも、これらの事実は上記認定を左右するものではないと判断されている。

なお、本件では、原告、ゼロシステム及びCが、被告オークスに対し、東京地裁に係属中の訴訟上の請求以外には請求を行わないことを約束する誓約書が交わされていたが、本件では原告に著作権がないと判断されたことから、争点になっていた当該誓約書の効力については、判断がなされていない。

また、判決では、上記のとおり、Cは「デジタルワークスのC」と名乗ってシナリオ等の外注をしていたことが認定されている。「シナリオ等」の中にシナリオ以外のいかなるコンテンツが含まれているのか判決からは明らかではないが、外注されたコンテンツにシナリオ以外のコンテンツが含まれるものと読める。既に述べたとおり、外注したコンテンツの権利が誰に帰属するかについても、実務上は非常に重要な点である。

(3) 神獄のヴァルハラゲート事件⁽⁸⁾

本件は、「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）の開発に関与した原告が、本件ゲームをインターネット上で配信する被告に対し、主位的に、原告は本件ゲームの共同著作者の1人であって、本件ゲームの著作権を共有することを理由に、本件ゲームから発生した収益の一部の支払いを請求した事件である（予備的主張については、本稿では省略）。背景として、原告は、ソーシャルアプリケーション事業を業とする企業（以下「G社」という）に勤務していたが、同社勤務のBと共に退社後、Bと共に本件ゲームの開発に関与した。その後、Bは、平成24年8月に被告を設立した。原告は被告の設立にあたって、8万円を出資し、500万円を貸し付けた。原告は、本件ゲームの開発に関与して、本件ゲームが完成した後に被告の取締役役に就任し、退任までの役員報酬として合計63万円を受領したが、被告の取締役役に就任するまで、被告に雇用されたことはなかった。

原告の本件ゲームへの関与については下記のとおりである。すなわち、原告は、被告設立前の平成24年8月から独自に本件ゲームの企画を検討し、自主的に提案書を作成するなどしていたが、本件ゲームの企画は、被告が設立された同年9月に入ってから本格的に開始された。被告における本件ゲーム開発の統括責任者はBであり、原告は、その下に置かれた、企画班、開発班、デザイン班、フラッシュ班、イラスト班の5つの班のうち企画班に所属し、プランナー（企画職）の地位にあり、被告のディレクターとしての肩書をも有していた。本件ゲームの開発メンバーは、合計14名程度であり、各自の本来の担当業務を超えても行えることは行おうという方法で仕事を行っていた。原告は、本件ゲーム開発に際し、初期仕様書、仕様書、登場キャラクターリスト、マスタ（本件ゲームにおける敵の強さ、カードの強さ、合成、ガチャ等の様々な表現は、あらかじめ設定した論理式やデータ等の変数で決定されるところ、これらの論理式やデータ等をエクセル形式で一まとめにしたもの）を、独自に、又はBらと共同して、多数作成していた。

争点は、原告に本件ゲームの著作権が帰属しているかという点である。裁判所は、「職務著作の要件は、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」とした上で、上記要件①法人等の発意について、「Bは、原告が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、原告に対して本件ゲーム開発への参加を勧誘したこと、原告も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、その後も被告において本件ゲーム開発が行われ、被告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被告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」と判断した。この点について、原告が同ゲームの開発を開始した時期には被告はまだ設立されていなかったことから、法人の発意があるのかが争われていたが、裁判所は、「被告の設立日は平成24年9月19日であって、原告が本件ゲーム開発作業を始めた時期より後であるが、既に同年8月13日付けで被告の定款（乙22）が作成されており、原告も、当初から、後に被告が設立され、被告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」として、発意の有無について、法人の形式的な設立時期にかかわらず、実質的な判断を行っている。

また、裁判所は、上記要件②法人等の業務に従事する者が職務上作成したことについては、原告は本件ゲーム開発期間中に被告に雇用されておらず、取締役の地位にもなかったものの、「原告が被告においてタイムカードで勤怠管理され、被告のオフィス内で被告の備品を用い、Bの指示に基本的に従って同ゲーム開発を行い、労務を提供するという実態にあった」、原告が役員報酬を受領したのは本件ゲームがほぼ完成した後ではあるが、「原告と被告との間に、同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ることに加え、本件ゲーム開発の当初から、原告が被告の取締役等に就任することが予定されており、その取締役としての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」ことから、「原告は被告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、被告が原告に対して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ると評価できるので、上記②の要件を充たすものといえる」と判断した。そして、上記要件③法人等が自己の著作名義の下に公表することについては、本件ゲームは、被告名義で、インターネット上で配信されており、上記要件④については、原被告間で本

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ず、したがって上記要件①乃至④を満たすため、著作権法 15 条 1 項の適用があり、本件ゲームの著作権は被告に帰属するものと判断されている。

さらに、本判決は、「仮に原告が同ゲームの著作者であったとしても」として、同ゲームは「映画の著作物」に該当し、被告が同映画の製作者であって、原告は映画製作者たる被告に対し、同ゲームの製作に参加することを約束したとして、著作権法 29 条 1 項によりその著作権は被告に帰属すると判断し、職務著作が成立しない場合でも結論に変わりはない旨を注意的に示している。

2. 3 検討

上記裁判例のうち、カフェ・リトルウィッシュ事件は、プログラムの著作物の著作権の帰属先が問題になっており、ほか 2 裁判例ではインタラクティブな映像の著作物として捉えたゲームの帰属先が問題とされた事例であったが、ゲームが「映画の著作物」である場合でも、職務著作が成立すれば映画の著作物の著作者について定める 16 条の適用はないため（法 16 条但書）、いずれの裁判例においても、まずは職務著作の成否が検討されている。

ファイアーエンブレム事件では、職務著作の要件のうち公表名義が争われているが、条文の文言が「公表したもの」ではなく「公表するもの」となっているのは、使用者の著作名義で公表したものだけでなく、使用者の著作名義で公表することを予定している著作物であれば足りるという意味と捉えられており⁹⁾、作成時に誰の名義で公表することが予定されていたかの事実認定がポイントである。トラキア以外の原告ゲームについては、原告任天堂の名義で公表されたものについても、作成時には原告イズの名義で公表されることが予定されていたと認定されており、作成時の事情を事後に証明できるかが鍵となろう。

カフェ・リトルウィッシュ事件では、ソフトウェア開発にあたった従業員が所属する法人に著作権が帰属すると判断され、職務著作が認められている。この事件では、原告が原告の職務著作の成立のため、原告が、本件ソフトのプログラムの開発、シナリオや音楽の作成のためのスタッフの準備、C をはじめとするスタッフに報酬を支払ったことを主張したが、いずれも書面や客観的資料がないことから、かかる主張は認められなかった。原告が報酬を支払っていれば、何らかの証拠が残っていたはずであろうと推察するが、いずれにせよ、原告が自己の著作権を主張したいのであれば、事前に自己に権利が帰属することを、書面で明らかにすべきであった。

神獄のヴァルハラゲート事件は、職務著作の要件のうち、法人等の業務に従事する者が職務上作成したことについて実質的に判断され、直接の雇用関係がない者の職務著作を認めた点で、職務著作の成否に関する論点に関し注目すべき判決である。判決では、「『法人等の業務に従事する者が職務上作成したこと』との要件については、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と評価できるかどうかを、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」とする最高裁判決（最判平成 15 年 4 月 11 日裁判集民事 209 号 469 頁）を参照しており、当該要件につき実質的な判断を行うことは、従前の判断を踏襲したものである。この点、実質的な判断は、妥当な結論を導きやすい反面、実務上では判断が時に困難となり、争いになった場合には司法の判断を待たねばならない。本判決は、職務著作に関連して、成果物の権利の取り扱いについては、事前に契約書等で明確にしておくべきである旨の重要な示唆を与えるものであるといえよう。

この事件で原告は、同ゲームの配信開始から平成 25 年 7 月末日までに被告が本件ゲームにより得た利益である 1 億 8823 万 5435 円（売上高合計 4 億 4430 万 3691 円－売上原価及び販売費・一般管理費合計 2 億 5606 万 8256 円）の 6 割相当額（原告の同ゲームへの寄与度は 6 割を下回らないとする原告の主張による）とされる 1 億 1294 万 1261 円（及び遅延損害金）の支払いを求めていた。原告はかかる金額を、著作権に基づく主張を主位として、予備的に報酬合意を根拠とする請求権に基づいても求めていた。裁判所は、原告が、被告の取締役に就任する以前は、被告から、本件ゲーム開発に関する労務提供の対価を一切受領しないまま稼働しており、認定された原告の作業量及び作業期間からすれば、社会通念上、原告による上記労務提供が無償で行われたとは認められず、原被告間において、原告が本件ゲーム開発に従事することの対価に関する黙示の合意があったものと認めるのが合理的であ

るとして、420万円の請求を認めている。この認容額の根拠は、被告が原告を含む本件ゲーム開発従事者全員に対して、ボーナス合計300万円を与えると述べ、また、それまで対価の支払を受けることなく本件ゲームの開発に従事してきた原告が取締役に就任するに際し、原告に対し、取締役報酬月額30万円を与える旨述べた事実を認定した上で、このほかに原告・B間で原告の報酬についての具体的な話し合いがあったとは認められないことから、ボーナス分300万円と、同ゲーム開発が本格的に行われていた期間の取締役としての稼働期間を4カ月（平成24年9月から同年12月）として算出した120万円を合計した数字に依っている。原告が1億円超の請求をしていたことからすれば、認容額は極めて低いと言わざるを得ないが、これは、被告が原告に対し、平成25年1月から3月4日までの間、合計63万円を取締役報酬として支払った金額とは別に認められたものであり、裁判所が書面の証拠がない中で、原告にゲーム開発の対価を認める最大限の配慮をした結果であろうと拝察される。ゲーム開発に注力したはずの原告が受け取る金額が極めて低額となった要因は、開発前の段階で、著作権を自らに帰属させる明確な（書面による）合意をしていなかった、あるいは権利譲渡を前提とした場合の正当な報酬に関する明確な合意をしていなかったことにある。

3. まとめ

ゲーム（又はそれを構成する個々のコンテンツ）の制作者が成果物の制作に多大な労力を費やしても、契約書がない限り職務著作が認められ、ゲーム販売による利益がゲーム会社に吸収されてしまうことが、往々にしてあり得る。制作者としては、雇用関係になくとも、実質的な判断がなされて職務著作が認められ得ることに注意すべきである。もっとも、職務著作の成立には、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（ヴァルハラゲート事件で示された要件④）が必要で、制作者側としては、事前の契約によって、職務著作の成立を防ぐことができる。そのため、制作者が適切な対価を得るためには、事前に、制作者とゲーム会社の間で、権利帰属についての合意を書面化しておくべきであろう。

この点が特に浮き彫りになったのが、上記の神獄のヴァルハラゲート事件であるが、同様の問題は、人材の流動性の高いプログラム開発会社などが制作するプログラムや、フリーランスによる脚本、イラスト、音楽などの制作に関連して生じやすい。仮に契約書がなくとも、成果物の制作及び納品は事実として争いがなく、また証拠により認定される場合も多いと思われるが、紛争が法廷に持ち込まれた場合に、書面の存在が重視される裁判では、仮に成果物の権利帰属や報酬についての取決めがあったとしても、それが口頭でしかなかった場合には、その事実が認定されるために乗り越えなければならないハードルは高い。ゲーム業界に限らず、エンターテインメント業界全般において、契約書を交わす慣習が長らく浸透していなかったきらいがあるが、こういった争いを防ぐためにも、制作に着手する前に、何らかの取決めをし、その内容を明確に、適切な形で書面で残すことが重要である。

また、冒頭でも述べたとおり、ゲームは、デベロッパーがそれを構成するコンテンツをそれぞれ別の法人、個人に外注して作成され、権利が一法人に集約されていないことも少なくないと思われる。ゲームの製作は、大企業から小規模の会社まで携わっており、デベロッパー（あるいはデベロッパーを兼ねるパブリッシャー）が比較的小規模の会社の場合などにおいては特に、外注にあたり、権利を買取っていない、さらにはライセンス契約さえ締結されていないケースがあり得る。特殊な例として、音楽については、JASRACその他の著作権等集中管理団体が権利の譲渡を受け、管理をしている場合は、JASRAC等に使用申請を行い、使用料を支払えば基本的には使用できるため、二次利用にあたっての障害は少ない。しかし、ゲーム音楽の制作委嘱を受ける作曲家は、JASRAC等のメンバーではなく、その楽曲がJASRAC等による管理を受けていないことも珍しくはない。このような場合には、音楽も脚本やイラストと同様、二次利用の度に権利者の許諾が必要となる。

ゲームを原作とするアニメや映画、漫画などの二次創作作品や商品化の展開もなされている現在では、音楽やイラストなどの権利が散在し、逐一利用許諾を要する状況は、望ましいとは言いがたい。権利の帰属先が不明、権利者がわかっても所在が不明、所在がわかっても対価の折り合いが合わないなどの理由で許諾を得られないコンテンツが一つでもある場合には、二次利用の妨げとなり、ひいては権利者にとっても利益を享受する機会を失う不利益な結果となり得る。

筆者は、権利者が正当な報酬を受けるという条件で、二次利用ができる立場にあるゲーム会社に、ゲーム及びそれを構成する著作物の権利を集中させるのがよいのではないかと考えている。そうすることで、権利帰属先に関する無用な争いを回避できるだけでなく、ゲーム会社は円滑に二次利用でき、個々の権利者も利用がなされることにより報酬を受けられる。もっとも、ゲームは当たれば巨額の利益が得られる反面、外れることも多く、正当な報酬の金額を事前に決定するのが困難な場合もあるから、一定の金額ではなく、制作費を最低ラインとしつつ、それに加えて売上の数パーセントを支払うなど算定方法の取決めをしておく方法も考えられるところである。

外注先のイラストレーターや音楽家の中にはフリーランスとして活動する者も含まれるところ、令和4年4月28日には、個人で働くフリーランス保護のための特定受託事業者に係る取引の適正化等に関する法律（フリーランス・事業者間取引適正化等法）が成立しており、今後、フリーランスに業務委託を行う発注事業者に対し、業務委託をした際の取引条件の明示、給付を受領した日から原則60日以内での報酬支払、ハラスメント対策のための体制整備等が義務付けられる。これに伴い、「フリーランスとして安心して働ける環境を整備するためのガイドライン」⁽¹⁰⁾が策定され、そこでは、発注事業者が発注時の取引条件を明確にする書面をフリーランスに交付しない場合や、発注側が著しく低い報酬額を一方向的に決定することは、独占禁止法や下請法上不適切とされていることにも留意されたい。

(参考文献)

- (1)『ファミ通ゲーム白書 2021』角川アスキー総合研究所参照。
- (2)KADOKAWAの集計結果参照。集計期間は、2021年3月29日～2022年3月27日（2021年度）、2022年3月28日～2023年3月26日（2022年度）。
- (3)本稿では、美術作品や映画・放送作品をつくることを指す「制作」と、「制作」と同様の意味のほか、演劇や映画をプロデュースするというニュアンスを含む作製行為を指す「製作」を、適宜使い分けていることを念のため付言する。
- (4)ゲームソフトが映画の著作物に該当するかという問題が、一時ゲームメーカーと中古ゲームソフト販売店との間で争われ、テレビゲームが「映画の著作物」ではないと判断したもの（東京地判平成11年4月27日）、「映画の著作物」を広く認めるもの（大阪地判平成11年10月7日、東京高判平成13年3月27日判決（大阪地裁平成11年10月7日判決の控訴審）と解釈が分かれていたが、最判平成14年4月25日判時1785号3頁）が、映画の著作物と認められると判示して以降は、静止画のみから成るようなゲームを除き、ゲームは「映画の著作物」であると考えるのが一般的となっている。
- (5)「日本の2大コンテンツ、ゲームとアニメの製作企業の実像を比較する」経済産業省 経済解析室 2017年7月：<https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikeizai/pdf/h2amini0838j.pdf>
- (6)第一審：東京地判平成14年11月14日（平成13年（ワ）第15594号）、控訴審：東京高判平成16年11月24日ジュリ別冊248号176頁。
- (7)東京地判平成21年6月19日（平成20年（ワ）第12683号）。
- (8)東京地判平成28年2月25日判時2314号118。『講演録 最近の著作権裁判例について』コピーライト No.671 vol.56 参照。
- (9)加戸・著作権法逐条講義六訂新版148、149頁参照。「公表するもの」の中には「公表するとすれば法人の名義を付すような性格のもの」にまで広げて解釈すべきであるとするものとして、東京地判昭和60年2月13日判時1146号23頁参照。
- (10)経済産業省のウェブサイト参照：<https://www.meti.go.jp/press/2020/03/20210326005/20210326005.html>

(原稿受領 2023.7.3)