

平成20年12月25日判決言渡 同日原本領収 裁判所書記官

平成19年(ワ)第18724号 損害賠償請求事件

口頭弁論終結日 平成20年11月17日

判 決

東京都文京区<以下略>

原 告 株式会社ゼロシステム  
訴訟代理人弁護士 塩 野 正 視

東京都中野区<以下略>

被 告 有限会社スタジオライン  
訴訟代理人弁護士 伊 藤 真  
同 清 水 琢 磨

主 文

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。

事 実 及 び 理 由

第1 請求

被告は、原告に対し、1000万円及びこれに対する平成16年12月17日から支払済みまで年5分の割合による金員を支払え。

第2 事案の概要

1 事案の要旨

本件は、原告が、別紙著作物目録記載のコンピュータゲームソフトウェア(以下「本件ゲームソフト」という。)は、原告が著作権を有する「映画の著作物」又は「画像、音楽、プログラム及び脚本を有機的に結合した複合的著作物」に当たり、被告による別紙被告製品目録記載のコンピュータゲームソフトウェア(以下「被告ゲームソフト」という。)の製作は、本件ゲームソフトの翻案又は本件ゲームソフトの脚本(シナリオ)の翻案に当たる旨

主張して、被告に対し、本件ゲームソフト又はそのシナリオの著作権（翻案権）侵害の不法行為に基づく損害賠償を求めた事案である。

## 2 争いのない事実

### (1) 当事者

ア 原告は、コンピュータソフトウェアの開発及び販売等を目的とする株式会社である。

イ 被告は、コンピュータゲーム機器に関するソフトウェアの企画、開発、製作及び販売等を目的とする特例有限会社である。

### (2) 本件ゲームソフト

ア 日本プランテック株式会社（以下「日本プランテック」という。）は、平成7年8月25日、本件ゲームソフトの販売を開始した。

イ 本件ゲームソフトのシナリオは、A（以下「A」という。）によって、同原画は、B（以下「B」という。）によって、同プログラムは原告によってそれぞれ創作された。なお、Bは、現在、被告（平成9年6月20日設立）の代表取締役である。

本件ゲームソフトのパッケージ（甲2）の裏面には、「原作・シナリオ A」、「原画 B」、「音楽 O.E.L.」、「販売 日本プランテック株式会社」、「©日本プランテック/ZERO SYSTEM」との表示がある。

### (3) 被告ゲームソフトの製作・販売

被告は、平成16年12月17日、被告が製作した被告ゲームソフトの販売を開始した。被告は、その販売に当たり、被告ゲームソフト（タイトル「真説獵奇の檻」）は本件ゲームソフト（タイトル「獵奇の檻」）の「リメイク版」とであると広告宣伝した。

## 3 争点

本件の争点は、本件ゲームソフトが「映画の著作物」に当たるかどうか、

また、その著作権が原告に帰属するかどうか（争点1）、本件ゲームソフトが「画像、音楽、プログラム及びシナリオを有機的に結合した複合的著作物」に当たるかどうか、また、その著作権が原告に帰属するかどうか（争点2）、被告ゲームソフトは本件ゲームソフト又はそのシナリオを翻案したものであるかどうか（争点3）、被告が賠償すべき原告の損害額（争点4）である。

### 第3 争点に関する当事者の主張

#### 1 争点1（映画の著作物該当性及びその著作権の帰属）について

##### (1) 原告の主張

ア 本件ゲームソフトは、映画の著作物に該当する。

すなわち、本件ゲームソフトは、基本的には静止画像を利用しているが、多数の静止画像の連続によって構成され、静止画像の画面ごとに音楽や台詞を加え、台詞の終了ごとに所定の位置をクリックすること等をきっかけとして画面が変わり、連続する影像として表示されている。映画は、静止画像が連続して表示されることにより動的に受け取られるものであり、本件ゲームソフトも、多数の静止画像が連続して表示される点において、映画と本質的な違いはない。

そして、本件ゲームソフトは、連続する影像を鑑賞しつつ、場面の転換を受けて対応を選択してプレイが成立するものであり、場面の転換が行われることによってストーリーが組み立てられるという本質的部分において映画と類似している。

また、本件ゲームソフトは、原画、音楽、シナリオ、プログラム等の各パーツを総合し、一つのゲームソフト（コンピュータゲームソフトウェア。以下同じ。）として作り上げられたものであり、このように、絵画や小説などとは異なり、複数の異なる種類の著作物を統合して一つの世界を作り上げるという製作過程も、映画と同様である。

したがって、本件ゲームソフトは、映画の著作物に該当する。

イ 映画の著作物である本件ゲームソフトの著作権は、以下のとおり、原告に帰属する。

(ア) 原告代表者は、百貨店を舞台に、失踪事件が発生し、それを解決するという流れでゲームを進行させるアダルト向けゲームソフトを製作するという基本構想を練り、シナリオはA、原画はB、プログラム等は原告が担当することを決定し、原告代表者が各担当者に指示を出しながら、本件ゲームソフトを製作した。

本件ゲームソフトの製作経緯は、次のとおりである。

まず、本件ゲームソフトのプログラムは、原告が作成した基本プログラムに各種データやイベントを適宜付加、修正して作成された。

次に、シナリオはプログラムとの親和性が必要なため、Aが、原告代表者の基本構想を元に、原告代表者と協議しながら、本件ゲームソフトのシナリオを作成した。

そして、原告は、Bが紙媒体で作成した原画や、音楽をデジタルデータ化し、コンピュータ画面上で、修正、編集、彩色作業を行うなどして、原画（画像）、音楽、シナリオを統合するプログラミングを行い、本件ゲームソフトを製作した。

このように本件ゲームソフトは、原告が作成したプログラムが基本にあって、その範囲でゲームが組み立てられており、しかも、原告が、舞台設定やゲームの大枠を決め、原画（画像）、音楽、シナリオ、プログラムの最終的な統括作業を行って映画の著作物である本件ゲームソフトを完成させたから、その著作者（著作権者）は原告である。

(イ) 原告と日本プランテックは、本件ゲームソフトの製作費用についてその製作過程においてそれぞれが負担した費用をそれぞれが負担することとした。具体的には、原告がプログラミング（各パーツの統合

作業を含む。)及びシナリオの費用を負担し、日本プランテックが、原画、音楽の外注費用、パッケージ作成費用、販売諸経費を負担した。

そして、原告は、平成7年6月29日、同年7月20日及び同年8月16日の3回にわたり、Aに対し、本件ゲームソフトのシナリオ作成費用として合計100万円を支払い、Aから、同シナリオの著作権を買い取った。

このほか、原告は、本件ゲームソフトのプログラミング費用として概ね800万円を負担している。

一方で、原告は、日本プランテックに対し、本件ゲームソフト(複製物)の製作、販売を委託し、日本プランテックは、本件ゲームソフトの販売代金から経費等を差し引いた金額(定価の15パーセント相当額)を原告に入金していた。

(ウ) また、日本プランテックは、Bから、本件ゲームソフトの原画の著作権を譲り受けた後、原告に対し、同原画の著作権を譲渡した。同様に、日本プランテックは、本件ゲームソフトの音楽の著作権を取得して原告に譲渡した。その結果、本件ゲームソフトの原画、音楽、シナリオ及びプログラムの各著作権はいずれも原告に帰属するに至ったものであり、この点も、映画の著作物である本件ゲームソフトの著作権が原告に帰属することを裏付けるものである。

さらに、原告は、日本プランテックとの間で、映画の著作物である本件ゲームソフトについて原告が著作権を有することを合意している。

#### ウ まとめ

以上によれば、本件ゲームソフトは、原告が著作権を有する映画の著作物である。

(2) 被告の反論

ア 本件ゲームソフトは、映画の著作物に該当しない。

すなわち、本件ゲームソフトにおいて、動画的な影像是、主人公等がビル内のマップ上の通路などを移動する場面のみであり、その場面は、静止画像で表示されているマップ上において、静止画像で表示されている主人公等のキャラクターが上下左右に移動しているにすぎず、数枚の静止画像が組み合わされた極めて単純なものである。なお、ショップなどで登場人物が画面中央部に大きく登場し、会話をする場面もあるが、その場面も静止画像として表現され、画面の下部に、会話文が順次表示されているにすぎない。

以上のとおり、本件ゲームソフトの影像是、ごく一部に動画が存するのみで、ほとんどが静止画像であるから、映画の著作物に該当しない。

イ(ア) 本件ゲームソフトの基本構想は、日本プランテックの当時の社員CとAにより練られたものであり、原告は、この基本構想の立案に関わっていない。

本件ゲームソフトに原告のプログラムを利用したことは事実であるが、当該プログラムは、プレイヤーの選択に従って、会話文を表示したり、画面を展開したりする汎用性を持つものにすぎない。また、シナリオ記載の会話文、説明文、選択肢などの文字表示、原画などの画像、音楽や効果音などをデジタルデータとして取り込み、修正、編集、彩色（原画の指示に従って行うCG着色）作業を行い、これらのデジタルデータをシナリオに従って表示されるようにプログラミングする作業は、映画の著作物における創作行為ではない。しかも、上記プログラミングの作業は、原告が日本プランテックからの委託に基づいて行ったものにすぎない。

(イ) 本件ゲームソフトの製作資金は、原告が負担したのではなく、

日本プランテックが負担したものである。

そして、日本プランテックは、本件ゲームソフトの原画を創作した B から、同原画の著作権を、本件ゲームソフトのシナリオ（登場人物等の設定、ストーリー、ゲーム上で表示される登場人物等の会話文や選択肢などの原作・シナリオを意味する。）を創作した A から、同シナリオの著作権を譲り受けた後、被告に対し、上記各著作権を譲渡した。

なお、A は、原告から本件ゲームソフトのシナリオの作成費用として 100 万円の支払を受けた事実はあるが、A が原告に対し同シナリオの著作権自体を譲渡した事実はない。

(ウ) 本件ゲームソフトのパッケージの裏面には「©日本プランテック / ZERO SYSTEM」と表示されているところ（前記第 2 の 2 (2)イ），この表示は、本件ゲームソフトの影像に相当する著作物の著作権は日本プランテックに帰属し、本件ゲームソフトでは原告が著作権を有するプログラムを使用していることを示すものである。原告が映画の著作物としての本件ゲームソフトの著作権、更には本件ゲームソフトに係る原画、音楽、シナリオの著作権まで有するとの原告の主張は、上記表示と矛盾するものである。

また、仮に本件ゲームソフトが映画の著作物であるとすれば、その映画製作者は、原告ではなく、日本プランテックであり、その著作権者（著作権者）も日本プランテックである。なお、日本プランテックと原告との間で、原告が本件ゲームソフトの著作権を有する旨の合意をした事実はない。

## 2 争点 2（複合的著作物該当性及びその著作権の帰属）について

### (1) 原告の主張

ア 本件ゲームソフトは、シナリオを中核として各画像や音楽が統合さ

れ、コンピュータプログラムに基づくゲーム上のコマンドを利用することによって統一的な意図の下にゲームを進行させるゲームソフトである。

したがって、本件ゲームソフトは、画像、音楽、プログラム、シナリオ等の著作物の単なる集合体ではなく、それらが有機的に結合し、不可分一体となって新たなゲームの世界を作り出した複合的著作物に該当する。

イ 本件ゲームソフトの製作経緯は、前記1(1)イ(ア)のとおりであって、原告は、本件ゲームソフトの製作に当たり、最終的に画像、音楽、プログラム、シナリオ等の各部分を統合し、一つのゲームソフトを完成させたのであるから、複合的著作物としての本件ゲームソフトの著作者(著作権者)である。

すなわち、ゲームソフトの製作においては、シナリオや原画、音楽があるだけではゲームソフトとして完成するものではなく、プログラムという骨組みの中に、それぞれを適宜配置する必要がある。本件ゲームソフトにおいても、シナリオそれ自体は小説のようなものであり、ゲームとしてふさわしいように場面等を設定し、原画(画像)や音楽、クリック設定等を組み合わせてゲームとしての体裁を整えなければならず、また、原画については、デジタルデータ化に伴って適宜必要な加工を行い、シナリオの場面に合わせて設定するとともに、台詞を加え、音楽についても、デジタルデータ化して、場面ごとに適切な音楽を設定し、加工する必要があったが、原告は、それらの統合作業を行い、一つの著作物(複合的著作物)として完成させた。

また、日本プランテックが本件ゲームソフトの製作のために一定の資金を拠出していたとしても、前記1(1)イ(ウ)のとおり、原告は、日本プランテックとの間において、原告が本件ゲームソフトの著作権を有する



ことを合意している。

#### ウ まとめ

以上によれば，本件ゲームソフトは，原告が著作権を有する複合的著作物である。

#### (2) 被告の反論

ア 原告が主張する複合的著作物は，いかなる著作物をいうのか，その主張の趣旨は不明瞭である。

もっとも，仮に原告が，骨格となるプログラムに，シナリオに従って，原画（画像）や音楽などをデジタルデータ化して統合したとしても，そのことによって原告が主張するような本件ゲームソフトの著作権を原告が取得したことにはならない。ましてや本件ゲームソフトに係る原画（画像），音楽，シナリオの各著作権を原告が取得したことにはならない。

すなわち，前記1(2)イ(ア)のとおり，会話文，説明文，選択肢などの文字表示，原画などの画像，音楽や効果音などをデジタルデータとして取り込み，シナリオに従って表示されるようにプログラミングする作業は，本件ゲームソフトの影像の創作行為ではない。また，上記プログラミングの作業は，原告が日本プランテックからの委託に基づいて行ったものにすぎない。

イ 前記1(2)イ(イ)のとおり，本件ゲームソフトの製作資金も，原告が負担したのではなく，日本プランテックが負担したものであり，また，被告は，日本プランテックから本件ゲームソフトの原画の著作権及びシナリオの著作権を譲り受けている。

#### 3 争点3（翻案の有無）について

##### (1) 原告の主張

ア 被告ゲームソフトは，映画の著作物又は複合的著作物としての本件ゲ

ームソフトを翻案したものである。

すなわち，被告ゲームソフト（タイトル「真説獵奇の檻」）は，「獵奇の檻」シリーズの一環として，本件ゲームソフト（タイトル「獵奇の檻」）のリメイク版として販売されている。

そして，本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトは，いずれもロールプレイング型のアドベンチャーゲームであり，プレイする前提としての設定条件が重要な意味を持つところ，本件ゲームソフトと被告ゲームソフトとを比較すると，別紙対比表のとおり，「1 ゲームの設定」，「2 主要登場人物の名称及びキャラクター」，「3 主要登場人物の画像」，「4 百貨店内の店舗配置図」，「5 百貨店内の店舗の設定」，「6 主要登場人物のゲーム内での出現時間・選択すべき会話等」が，いずれも同一であるか，ほぼ同一である。もっとも，被告ゲームソフトには，本件ゲームソフトに若干の登場人物や舞台を加えるなどした部分もあるが，基本的な部分は，同一の設定となっており，名称も含めて本件ゲームソフトから変更はない。

したがって，被告ゲームソフトは，本件ゲームソフトに依拠して創作された映画の著作物又は複合的著作物であって，被告ゲームソフトから本件ゲームソフトの表現上の本質的特徴を直接感得することができるから，被告ゲームソフトは，本件ゲームソフトを翻案したものである。

イ 上記アによれば，被告ゲームソフトは，少なくとも本件ゲームソフトのシナリオを翻案したものである。

## (2) 被告の反論

ア(ア) 原告主張の別紙対比表に対する認否

「1 ゲームの設定」について

被告ゲームソフトの設定が概ね別紙対比表に記載のとおりであることは認めるが，本件ゲームソフトの設定については不知。

「2 主要登場人物の名称及びキャラクター」, 「3 主要登場人物の画像」について

別紙主要登場人物名称・キャラクター一覧の「海野涼一」は被告ゲームソフトには存在せず, これに対応する登場人物として「海野純一」が存在する。「海野純一」のキャラクターは, 本件ゲームソフトにおける「海野涼一」とは異なり, 「警備部で唯一の常識人。仕事をしない斎藤に変わり, 日誌などの雑務の全てを一人でこなしている。」とされている。

別紙主要登場人物名称・キャラクター一覧のうち, 「海野涼一」以外の登場人物(11名)が本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトに存在すること, 登場人物の画像が別紙主要登場人物画像一覧のとおりであることは認める。ただし, 被告ゲームソフトの登場人物は, 原告主張の登場人物に限られず, 30名程度存在する。

「4 百貨店内の店舗配置図」, 「5 百貨店内の店舗の設定」について

別紙店舗配置図のうち, 被告ゲームソフトに関する部分は認めるが, 本件ゲームソフトに関する部分は否認する。被告ゲームソフトでは, 別紙店舗配置図のとおり, 各階がAないしTの各ブース(合計20箇所)に分けて詳細に設定されているが, 本件ゲームソフトでは, そのような詳細な設定はされていない。

また, 別紙店舗設定一覧のうち, 被告ゲームソフトに関する部分は認めるが, 本件ゲームソフトに関する部分は不知。仮に本件ゲームソフトに関する部分についての別紙店舗設定一覧の記載が正しいとすれば, 本件ゲームソフトでは「なし」と記載され, 被告ゲームソフトで新たに設けられた施設が9箇所あり, 「総帥室」の場所も変更されていることになり, この点に照らしても, 本件ゲームソフト

ト及び被告ゲームソフトにおける場面（場所）設定は相当程度異なっている。

「6 主要登場人物のゲーム内での出現時間・選択すべき会話等」について

主要登場人物のゲーム内での出現時間及び選択すべき会話，キャラクター別行動パターンは同一であるとの原告の主張は，否認する。ちなみに，本件ゲームソフトの期間設定は7日間であり，被告ゲームソフトの期間設定9日間よりも2日間短くなっている。

(イ) 被告ゲームソフトは，Bが改めて書き直した原画や，Aが新たに書き下ろして創作したシナリオを用い，被告が独自に作成したプログラムを用いてプログラミングして制作されたものであり，映画の著作物としての本件ゲームソフトを翻案したものではない。

また，仮に被告ゲームソフトと本件ゲームソフトの間に原画（画像），シナリオ等の表現上の本質的特徴部分において類似するところがあったとしても，そのことにより，被告ゲームソフトが映画の著作物としての本件ゲームソフトの翻案に当たることにはならない。

なぜなら，映画の著作物における表現上の本質的特徴部分とは，カメラワークの工夫，モンタージュあるいはカット等の手法，フィルム編集など視覚的又は視聴覚的表現方法における表現上の本質的特徴部分をいうのであり，ストーリーや場面展開，登場人物の会話等は，映画の著作物における表現上の本質的特徴部分ではないからである。

イ 上記アのとおり，被告ゲームソフトは，Aが新たに書き下ろして創作したシナリオを用いるなどして制作されたものであって，本件ゲームソフトのシナリオを翻案したものではない。

#### 4 争点4（原告の損害額）について

##### (1) 原告の主張

ア 被告が被告ゲームソフトを製作，販売した行為は，原告が有する本件ゲームソフト（映画の著作物又は複合的著作物）又はそのシナリオの著作権（翻案権）の侵害に当たり，これにより原告が被った損害は，1000万円を下らない。

イ したがって，原告は，被告に対し，本件ゲームソフト（映画の著作物又は複合的著作物）又はそのシナリオの著作権（翻案権）侵害の不法行為に基づく損害賠償として1000万円及びこれに対する不法行為の日である平成16年12月17日から支払済みまで民法所定の年5分の割合による遅延損害金の支払を求める。

## (2) 被告の反論

原告の主張は争う。

## 第4 当裁判所の判断

### 1 争点1（映画の著作物該当性及びその著作権の帰属）について

#### (1) 映画の著作物該当性

ア 原告は，本件ゲームソフトは，映画の著作物に該当する旨主張する。

ところで，著作権法10条1項7号は，著作物の例示として「映画の著作物」を規定し，同法2条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。」と規定しているが，他方で，著作権法上，同法2条3項以外に「映画の著作物」の定義や範囲について定めた規定は存在せず，また，「映画」自体について定義した規定も存在しない。これらによれば，著作権法にいう「映画の著作物」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ていること」，「物に固定されていること」，「著作物であること」の要件をすべて満たすものであると解するのが相当である。

そして、「映画」とは、一般に、「長いフィルム上に連続して撮影した多数の静止画像を、映写機で急速に（１秒間１５コマ以上、普通は２４コマ）順次投影し、眼の残像現象を利用して動きのある画像として見せるもの。」（広辞苑第六版２９７頁）を意味することなどに照らすならば、「映画の効果に類似する視覚的效果」とは、多数の静止画像を眼の残像現象を利用して動きのある連続影像として見せる視覚的效果をいい、また、「映画の効果に類似する視聴覚的效果」とは、連続影像と音声、背景音楽、効果音等の音との組合せによる視聴覚的效果を意味するものと解される。

以上の解釈を前提に、本件ゲームソフトが「映画の著作物」に該当するかどうかについて判断する。

イ(ア) 前記争いのない事実と弁論の全趣旨によれば、本件ゲームソフトは、「零式百貨店グループの本店」において１５年間に１８人が失踪する事件が発生し、事態を憂慮した零式百貨店の総帥である「零式真琴」が、内部調査をさせるためにある支店に勤務していた主人公「四宅邦治」を呼び寄せ、主人公が同本店を舞台として内部調査を行うという内容のアダルト向けの娯楽を目的とした、いわゆるコマンド選択式マップ移動型アドベンチャーゲームであることが認められる。

そして、原告提出の甲３（原告が本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトの各影像の一部を対比して編集したものを、１本のVHSビデオテープに録画したもの）によれば、本件ゲームソフトの影像は、多数の静止画像の組合せによって構成されており、静止画像の画面ごとに音楽や台詞が加えられ、台詞の終了ごとに所定の位置をクリックすること等をきっかけとして画面が変わること、主人公が登場人物と会話する場面の影像は、画面全体に「総帥室」、「エレツィオーネ厨房」など百貨店内の特定の場所を示す静止画像が表示されるととも

に、画面上部中央に「零式真琴」などその登場人物の静止画像が表示され、画面下部に主人公とその登場人物の会話等が順次表示されることで構成されていること、プレイヤーが画面に表示された複数のコマンドの一つを選択するに従ってストーリーが展開し、コマンドの選び方によってストーリーが変化することが認められる。

他方で、甲3からは、本件ゲームソフトの映像中に、動きのある連続映像が存することを認めることはできない。もっとも、甲3には、設定場面が変わる際に主人公等のキャラクターが静止画像で表示されているマップ上を移動する場面があるが、同場面は、本件ゲームソフトの映像のものではなく、被告ゲームソフトの映像の一部であると認められる。

他に本件ゲームソフトの映像中に動きのある連続映像が存することを認めるに足りる証拠はない。

(イ) 上記(ア)のとおり、本件ゲームソフトの映像は、多数の静止画像の組合せによって表現されているにとどまり、動きのある連続映像として表現されている部分は認められないから、映画の著作物の要件のうち、「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ていること」の要件を充足しない。

したがって、本件ゲームソフトは、映画の著作物に該当するものとは認められない。

ウ これに対し原告は、映画は、静止画像が連続して表示されることにより動的に受け取られるものであり、本件ゲームソフトも、多数の静止画像が連続して表示される点において、映画と本質的な違いはないこと、本件ゲームソフトは、連続する映像を鑑賞しつつ、場面の転換を受けて対応を選択してプレイが成立するものであり、場面の転換が行われることによってストーリーが組み立てられるという本質的部分におい

て映画と類似していること、本件ゲームソフトは、絵画や小説などとは異なり、複数の異なる種類の著作物を統合して一つの世界を作り上げるという製作過程も、映画と同様であることを根拠として挙げて、本件ゲームソフトは、映画の著作物に該当する旨主張する。

しかし、著作権法にいう映画の著作物に該当するというためには、「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ていること」が必要であること、「映画の効果に類似する視覚的效果」とは、多数の静止画像を眼の残像現象を利用して動きのある連続影像として見せる視覚的效果をいい、また、「映画の効果に類似する視聴覚的效果」とは、連続影像と音声、背景音楽、効果音等の音との組合せによる視聴覚的效果を意味するものと解されることは先に検討したとおりであるところ、原告が根拠として挙げる上記 ないし の点は、いずれも本件ゲームソフトが「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ていること」の要件を充足することを基礎付けるものではなく、原告の上記主張は、独自の見解を前提とするものであって、採用することはできない。

## (2) 小括

以上のとおり、本件ゲームソフトは映画の著作物に該当しないから、本件ゲームソフトは原告が著作権を有する映画の著作物であるとの原告の主張は、理由がない。

## 2 争点2（複合的著作物該当性及びその著作権の帰属）について

### (1) 原告主張の複合的著作物の著作権の帰属

ア 原告は、本件ゲームソフトは、画像、音楽、プログラム、シナリオ等の著作物の単なる集合体ではなく、それらが有機的に結合し、不可分一体となって新たなゲームの世界を作り出した複合的著作物に該当する旨主張する。



原告の上記主張の趣旨は必ずしも明瞭ではないが、原告が当初から本件ゲームソフトが映画の著作物であると主張していたのに対し、被告が本件ゲームソフトの影像是ほとんどが静止画像であって、映画の著作物に当たらないと争ったため、本件ゲームソフトが複合的著作物であるとの主張を選択的にするに至った本件審理の経過を踏まえると、原告主張の複合的著作物とは、本件ゲームソフトに係る画像（原画）、音楽、プログラム、シナリオ等の各著作物に基づいて新たに創作された、本件ゲームソフトの影像是いうものと解される。

本件ゲームソフトの影像是原画、プログラム、シナリオ等とは別個の著作物として著作物性を有するかどうかの検討に先立ち、まず、原告の主張を前提に、本件ゲームソフトの影像是著作権が原告に帰属するかどうかについて判断する。

イ 原告は、本件ゲームソフトは、原告が作成したプログラムが基本にあって、その範囲でゲームが組み立てられており、しかも、原告が、舞台設定やゲームの大枠を決め、原画、音楽をデジタルデータ化し、コンピュータ画面上で修正、編集、彩色作業を行うなどして、原画、音楽、シナリオの最終的な統合作業を行うことにより、本件ゲームソフトを完成させた、本件ゲームソフトの製作費用について、原告がプログラミング及びシナリオの費用を負担し、日本プランテックが、原画、音楽の外注費用、パッケージ作成費用、販売諸経費を負担したが、原告は、日本プランテックとの間で、本件ゲームソフトについて原告が著作権を有することを合意した、上記、によれば、原告は、本件ゲームソフトの影像是の全体的形成に創作的に寄与した著作者（著作権者）であるか、あるいは著作権者である旨主張する。

しかし、原告の主張は、以下のとおり理由がない。

(ア) 原告は、原画、音楽、シナリオの最終的な統合作業を行うことに

より，本件ゲームソフトを完成させたから，本件ゲームソフトの影像の著作者（著作権者）である旨主張する。

そこで検討するに，前記争いのない事実と弁論の全趣旨を総合すれば，Aが本件ゲームソフトのシナリオ（登場人物等の設定，ストーリー，ゲーム上で表示される登場人物等の会話文や選択肢などの原作・シナリオ）を，B（被告代表者）が本件ゲームソフトの原画を，原告が本件ゲームソフトのプログラムを創作したこと，原告は，本件ゲームソフトの原画，音楽，シナリオ記載の会話文等をデジタルデータ化し，これらのデジタルデータを本件ゲームソフトのシナリオに従ってプログラミングし，プログラムを創作し，本件ゲームソフトを完成させたことが認められる。

上記認定事実によれば，原告は，本件ゲームソフトのプログラミングの過程で，シナリオに従って原画（画像），音楽，会話文等のデジタルデータを統合する作業を行ったことが認められるが，上記作業は，シナリオに従って行われたプログラムの創作行為そのものであり，本件ゲームソフトの影像の著作物の創作行為であると認めることはできない。

すなわち，異なるプログラムによっても，シナリオに従って画面上に同一の影像を表示することは技術的に可能であり，プログラムの創作行為そのものが，これとは別個の著作物であるゲームソフトの影像の創作行為であるということとはできない。また，原告代表者の陳述書（甲9）中には，「「猟奇の檻」の基本骨格は，自分が考えたものです。・・・百貨店を舞台に，失踪事件が発生し，それを解決するという流れでゲームを進行させる，アダルトゲームソフトにすると云った事は，私のアイデアです。」との記載部分がある一方で，「ただ，具体的な雰囲気やイメージ・・・はイラストや音楽，脚本によって肉

付けされるものです。特に今回のソフトでは、脚本担当のゲーム館（判決注・「ゲーム観」の誤り）と言うか、イメージが主体となっている事は間違いありません。」、「その意味では、私の骨格に脚本のA氏が肉付けしたというもので・・・確かにA氏のゲーム観によるイメージが強いですが、私とて自分の資金を投下しているのですから、グランドデザインを持っていないわけではないのです。また、プログラムの制御という面からも、実際のプレーについてはイメージを持っていた事になります。」との記載部分があり、上記各記載部分からは、原告代表者が本件ゲームソフトの基本骨格のアイデアを提供し、プログラムの制御の面からのプレーのイメージを持っていたことをうかがうことができるにとどまり、画像、文字表示等で画面上に表現される本件ゲームソフトの影像の具体的な創作行為に原告又は原告代表者が関与したとまで認めることはできない。他にこれを認めるに足りる証拠はない。

したがって、原告の上記主張は、採用することができない。

(イ) 次に、原告は、本件ゲームソフトの製作費用について、原告がプログラミング及びシナリオの費用を負担し、日本プランテックが、原画、音楽の外注費用、パッケージ作成費用、販売諸経費を負担したが、原告は、日本プランテックとの間で、複合的著作物としての本件ゲームソフトについて原告が著作権を有することを合意した旨主張する。

しかし、原告の上記主張を前提としても、原告が負担したのは本件ゲームソフトの製作費用の一部にすぎないのに、原告と日本プランテックとの間で、本件ゲームソフト（の影像）の著作権が原告に帰属することを合意したとする理由や、その合意が成立した具体的な時期、経緯等は明らかでないのみならず、本件全証拠によっても、原告主張

の上記合意の事実を認めるに足りない。

したがって、原告の上記主張は、理由がない。

(2) 小括

以上によれば、本件ゲームソフトの影像が原告主張の複合的著作物として著作物性を有するかどうかを検討するまでもなく、原告の主張を前提としてもその著作権が原告に帰属するものとは認められないから、本件ゲームソフトは原告が著作権を有する複合的著作物であるとの原告の主張は、理由がない。

3 争点3（翻案の有無）について

(1) 翻案の有無

ア 原告は、被告ゲームソフトは、原告が著作権を有する映画の著作物又は複合的著作物としての本件ゲームソフトを翻案したものである旨主張する。

しかし、前記1及び2で検討したとおり、本件ゲームソフトは、原告が著作権を有する映画の著作物又は複合的著作物に該当しないから、これに該当することを前提とする原告の上記主張は、理由がない。

イ 次に、原告は、被告ゲームソフトは、原告が著作権を有する本件ゲームソフトのシナリオを翻案したものである旨主張する。

ところで、シナリオ等の言語の著作物の翻案とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいうものと解するのが相当である（最高裁平成13年6月28日第一小法廷判決・民集55巻4号837頁参照）。

これを本件についてみるに、本件においては、本件ゲームソフトのシ

ナリオ及び被告ゲームソフトのいずれもが証拠として提出されていない。このため本件ゲームソフトのシナリオの具体的内容はいかなるものであるのか、同シナリオにおける思想又は感情の表現上の本質的部分はどこにあるのかについて、本件証拠上、明らかではない。また、原告提出の甲3に収録されている被告ゲームソフトの場面は9日間にわたるストーリーの1日目の一部のものにすぎず、甲3からは、被告ゲームソフトの全容がいかなるものであるのか認めることはできず、他に被告ゲームソフトの具体的な内容を認めるに足りる証拠はない。

その結果、本件証拠上、被告ゲームソフトが、本件ゲームソフトのシナリオに依拠し、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が本件シナリオの表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作したものであることを認めることができない（なお、原告は、本件口頭弁論の終結後に、A作成の本件ゲームソフトのシナリオの一部として甲14、15を提出するが、その証拠説明書には、作成年月日は「平成13年ころ」と記載されており、本件ゲームソフトの販売の開始（平成7年8月25日）後のものであることに照らすならば、甲14、15が本件ゲームソフトのシナリオの一部といえるかどうか疑わしい。また、仮に甲14、15が本件ゲームソフトのシナリオの一部の複製物であるとしても、被告ゲームソフトが提出されていない以上、甲14、15と被告ゲームソフトとを対比して、翻案の有無を判断することはできない。）。

したがって、原告が本件ゲームソフトのシナリオの著作権を有するかどうかを検討するまでもなく、被告ゲームソフトは本件ゲームソフトのシナリオを翻案したものとは認められないから、原告の上記主張は理由がない。

(2) 小括

以上のとおり，被告ゲームソフトは，本件ゲームソフト又はそのシナリオを翻案したとの原告の主張は理由がない。

4 結論

以上によれば，その余の点について判断するまでもなく，原告の請求は理由がないから，これを棄却することとし，主文のとおり判決する。

東京地方裁判所民事第46部

裁判長裁判官 大 鷹 一 郎

裁判官 関 根 澄 子

裁判官 古 庄 研

(別紙)

著作物目録

1 タイトル

「 獵奇の檻 」

2 対応機種

PC9801 (後にWindows対応)

3 発売元

日本プランテック株式会社

4 発売日

平成7年8月25日

5 ジャンル

恋愛アドベンチャー

6 レイティング

18禁

7 メディア

5"2HD

(別紙)

被告製品目録

1 タイトル

「真説猟奇の檻」

2 対応機種

Windows 98 / 98SE / Me / 2000 / XP

3 発売元

CALIGULA

4 発売日

平成16年12月17日

5 ジャンル

恋愛アドベンチャー

6 レイティング

18禁

7 メディア

DVD-ROM