

平成21年9月30日判決言渡 同日原本領収 裁判所書記官

平成21年(ネ)第10014号 損害賠償請求控訴事件

(原審 東京地方裁判所 平成19年(ワ)第18724号)

口頭弁論終結日 平成21年7月29日

判	決
控 訴 人	株 式 会 社 ゼ ロ シ ス テ ム
同 訴 訟 代 理 人 弁 護 士	塩 野 正 視
被 控 訴 人	有 限 会 社 ス タ ジ オ ラ イ ン
同 訴 訟 代 理 人 弁 護 士	伊 藤 真
同	清 水 琢 磨
主	文

- 1 本件控訴を棄却する。
- 2 控訴費用は控訴人の負担とする。

事 実 及 び 理 由

第1 控訴人の求めた裁判

- 1 原判決を取り消す。
- 2 被控訴人は、控訴人に対し、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。
- 3 訴訟費用は、第1, 2審とも被控訴人の負担とする。

第2 事案の概要

1 事案の要旨

本件は、控訴人(原審原告)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。)が、控訴人が著作権を有する「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、被控訴人(原審被告)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、被控訴人に対し、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。

原審は、本件ゲームソフトが映画の著作物に当たらず、また、複合的著作物に当たるとの主張に関しても、そのようなものとして著作物性を有するか否か検討するまでもなく、その著作権が控訴人に帰属することはなく、さらに、本件ゲームソフト又はそのシナリオの著作権（翻案権）侵害があるとも認められないとして、控訴人の請求を棄却した。このため、控訴人が控訴したものであるが、控訴審においては新たな争点はなく、原審における争点について当事者双方から主張と書証が追加された。

2 争いのない事実

原判決の「事実及び理由」欄の「第2 事案の概要」の「2 争いのない事実」記載のとおりであるから、これを引用する（以下、本判決を通じて、原判決で「原告」とあるのを「控訴人」に、「被告」とあるのを「被控訴人」に、それぞれ読み替える（ただし、「被告ゲームソフト」「被告製品目録」については、上記読替えをしないこととする。）とともに、その他の略語については原判決の例による。）。)

3 争点

原判決の「事実及び理由」欄の「第2 事案の概要」の「3 争点」記載のとおりであるから、これを引用する。

第3 当事者の主張

当事者の主張は、以下のとおり付加訂正するほかは、原判決の「事実及び理由」欄の「第3 争点に関する当事者の主張」記載のとおりであるから、これを引用する。

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) 控訴人の主張

原判決5頁22行目から24行目までを削除し、次のとおり付加する。

「仮に、本件ゲームソフトのパッケージ上、日本プランテックと控訴人の共同で著作権を有する旨表示していたとしても、それは販売の都合上にすぎず、両者間では、本件ゲームソフトの著作権が控訴人に帰属する旨合意していた。この点は、日本プランテックの元代表者D（以下「D」という。）との間で合意していたもので、同ゲームソフトの著作権が被控訴人に譲渡されたという時点での日本プランテックの代表者は、Dが事実上夜逃げをし、所在不明となった後始末のために代表者に就任した者で、従前の経緯等を知らず、引継ぎもなく、被控訴人代表者に言われるままに書類を作成したにすぎない。」

(2) 被控訴人の反論

原判決6頁14行目の「CとA」を、「C、A及び被控訴人代表者のB」と改める。

原判決7頁11行目の後に、改行して次のとおり付加する。

「また、仮に、本件ゲームソフトに関し、日本プランテックから控訴人に入金があったとしても、それはプログラム製作業務に係る対価にすぎず、著作権の帰属とは関係がない。」

原判決7頁24行目の後に、改行して次のとおり付加する。

「控訴人は、日本プランテックからの業務委託を受けて、本件ゲームソフトのプログラミングを担当したにすぎず、そのような立場の者が同ゲームソフトの著作権を保有することなど通常あり得ず、本件において、控訴人が同著作権を譲り受けたことを示す資料は全く存在しない。」

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) 控訴人の主張

原判決8頁1行目の「ア」の後に、「仮に本件ゲームソフトが映画の著作物に当たらないとしても、それ自体が著作物として評価されるべきことはいうまでもないところ、」を挿入する。

原判決8頁8行目の後に、改行して次のとおり付加する。

「あえていえば、本件ゲームソフトは、プログラム著作権を中核として構成され、画面上に表示される画像等を中心とした画面による視聴覚著作物にその画面が展開していくという物語性を持つ小説的著作物が化合した著作物である（ただし、控訴人は、本件ゲームソフトが「プログラムの著作物」であるとの主張をするものではない。）」

原判決 8 頁 24 行目の後に、改行して次のとおり付加する。

「そして、本件ゲームソフトのマクロプログラムが甲 14、15 であり、これらは、基本的に、控訴人役員の E が、シナリオ等を中心として必要なマクロを加え、デバッグをして完成させたものである。

原審では、控訴人が原審口頭弁論終結後に事実上提出したマクロプログラムや、イラスト集といった重要な証拠について取調べを行っておらず、審理不十分といわざるを得ない。」

(2) 被控訴人の反論

原判決 9 頁 20 行目の後に、改行して次のとおり付加する。

「なお、原審は、度重なる控訴人の主張の変遷に応じて、延々と期日を重ね、十二分に審理を行ったものである上、控訴人が弁論終結後に提出した証拠を採用したところで、原審の判断を何ら左右するものではなく、原審の審理が不十分である旨の控訴人の主張は全く不当である。」

第 4 当裁判所の判断

次のとおり付加訂正するほかは、原判決の「事実及び理由」欄の「第 4 当裁判所の判断」1 ないし 3 記載のとおりであるから、これを引用する。

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

原判決 14 頁 13 行目の「前記」の前に「証拠（甲 2）並びに」を付加する。

原判決 15 頁 8 行目の「甲 3 には、」の次に「画面中央の登場人物がポーズを変えたり、」を付加する。

原判決 16 頁 6 行目の冒頭から 13 行目の「点は」までを削除し、「確かに、

既に検討したとおり、映画は、多数の静止画像を順次投影するものであり、その限りでは本件ゲームソフトと共通するが、映画においては、一定以上の速度で静止画像が順次投影されることにより、動きのある画像として受け取られるところ、本件ゲームソフトにおいては、ある静止画像が、次の静止画像が現れるまで静止した状態で見え、動きのある画像として受け取られる部分はほぼ皆無であって、映画とは本質的な違いがあるというべきである。また、控訴人が指摘する上記「」の点は」を付加する。

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

原判決17頁10行目の冒頭から12行目の「前提に、」までを削除し、次のとおり付加する。

「そして、本件ゲームソフトの影像是、原画、シナリオ、音楽等を適切に組み合わせることにより、ゲームとして楽しむことができるように創作されたものであって、これは、原画やシナリオ、音楽とは別個の新たな著作物に該当するというべきであるが、これがどの種類の著作物に該当するかの検討に先立ち、まず、」

原判決17頁26行目から18頁12行目までを削除し、次のとおり付加する。「ウ 証拠(甲4ないし8, 10, 乙1ないし7)及び弁論の全趣旨を総合すると、以下の事実が認められる。

(ア) 「獵奇の檻」シリーズは、「獵奇の檻」(本件ゲームソフト)、「獵奇の檻 第2章」,「獵奇の檻 第3章」,「獵奇の檻 第4章」,「真説 獵奇の檻」(被告ゲームソフト)の順で発売されているところ、BとAは、本件ゲームソフト,「獵奇の檻 第2章」,被告ゲームソフトの3作の製作にのみ関与している。

(イ) 本件ゲームソフトの製作に当たり、日本プランテック(担当者はC)が開発費を負担してゲームを製作し、販売も担当し、Aがシナリオを担当し、Bが原画を担当し、控訴人がプログラミングを担当することになった。

そして、控訴人は、各パーツ(シナリオ、イラスト、音楽等)が完成したところで、Aらの指示に従い、すべてのデータをデジタル化したが、その際、イラストを

スキャナーで読み込んで着色し、かすれた線を補正する調整作業などの作業を行った。

なお、Aは、本件ゲームソフトに係るシナリオを作成した後、その著作権を日本プランテックに口頭で譲渡し、Bも、本件ゲームソフトに係る原画を作成した後、その著作権を日本プランテックに譲渡した。

(ウ) 日本プランテックは、平成7年3月13日、Bとの間で、コンピュータソフトウェア(本件ゲームソフト)の原画・企画・開発作業(業務委託)につき、以下のとおり合意した。なお、Bが委託を受けた具体的業務内容は、原画制作であったが、この合意時点で、本件ゲームソフトの内容等は全く決定されていなかったため、契約書(乙1)上にも「猟奇の檻」という題名は記されていない。

a 日本プランテックはBに対しコンピュータソフトウェアの指定品(以下「成果物」という。)を発注し、Bはこれを受注して完成させる。

b 納入後の成果物の著作権、複製権、販売権は、いずれも日本プランテックに帰属する。

(I) 日本プランテックは、平成8年4月11日、有限会社スタジオポラリス(その代表取締役はAであり、以下「スタジオポラリス」という。)との間で、コンピュータソフトウェア(PC98シリーズ用及びWindows95用ゲームソフト「猟奇の檻 第2章」(仮称))の企画・設計・開発作業(業務委託)につき、以下のとおり合意した(乙2,3)。

a 日本プランテックは、スタジオポラリスに対し、コンピュータソフトウェアの指定品(成果物)を発注し、スタジオポラリスはこれを受注し、成果物を完成させる。

b 納入後の成果物の著作権、複製権、販売権は、いずれも日本プランテックに帰属する。

c 日本プランテックがスタジオポラリスに委託した具体的業務内容は、ゲームプログラム作成、ゲームシナリオ・デザイン(シナリオプログラム、グラフィ

ック絵コンテを含む。)作成， ゲームグラフィックの一部であった。

(オ) 日本プランテックと被控訴人は，平成12年10月10日，日本プランテックが，自らが作成した本件ゲームソフト(具体的には，平成7年7月(判決注：3月の誤りと解される。)13日付け両者間で締結した「契約書」(乙1)に基づき日本プランテックが作成した「PC-98」向けコンピュータビデオゲーム用ソフトウェア)の著作権一切の権利を被控訴人に譲渡する旨合意した。さらに，両者は，被控訴人が上記権利を使用又は加工し，新たに制作する「Windows 95/98」向けコンピュータビデオゲーム用ソフトウェア「獵奇の檻 リメイク」(仮称)の制作・販売を行えること，被控訴人が，上記ゲームを使用した二次著作物の作成・販売につき自由に行うことができる旨を，それぞれ合意した(甲4)。

(カ) 日本プランテックと控訴人は，平成10年11月4日，コンピュータソフトウェアの企画・設計・開発につき，以下のとおり合意した(甲5)。

a 日本プランテックは，控訴人に対し，「獵奇の檻 第3章」という名称を付帯させて商品化するソフトウェアの製造を委託し，控訴人はこれを受注して，所定の期間内に完成させる。

b 上記著作物の著作権は，控訴人に帰属する。

(キ) Aは，控訴人を介し，日本プランテックから，平成7年6月29日に25万円を，同年7月20日に25万円を，同年8月16日に50万円を，それぞれ受領した。

また，控訴人は，日本プランテックから，平成9年3月28日に46万0410円を，同年7月8日に231万8180円を，それぞれ受領した。

さらに，控訴人は，有限会社ペンギンワークスから，平成12年2月7日に152万6962円を，同月21日に21万円を，同年4月14日に50万円を，それぞれ受領した。」

原判決18頁13行目の冒頭に「エ(ア)」を付加する。

原判決18頁22行目の「いうことはできない。」の後に，「確かに，控訴人は，

Aらの指示に従い，すべてのデータをデジタル化し，その際，イラストをスキャナーで読み込んで着色し，かすれた線を補正するなどの調整作業や諸作業を行ったものであるが，Aらの指示に従って行われたこれらの機械的作業に，格別の創作性があるとは認められない。」を付加する。

原判決18頁23行目の「(甲9)」の後に「の記載を前提としても」を付加する。

原判決18頁23行目の「中には」から19頁10行目の「らは」までを削除する。

原判決19頁16行目の「原告の上記主張」を「控訴人による，『自らが原画，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，控訴人が本件ゲームソフトの影像の著作者(著作権者)である』旨の主張」と改める。

原判決20頁3行目から9行目までを削除して，次のとおり付加する。

「また，控訴人が日本プランテックや有限会社ペンギンワークスから受領した金員は，ソフトウェア製作の対価にすぎないとみるのが合理的である。

なお，前記ウ(カ)のとおり，日本プランテックが控訴人との間で，平成10年1月4日，「獵奇の檻 第3章」の著作権につき控訴人に帰属する旨合意した事実が認められるが，同合意はあくまで「獵奇の檻 第3章」についてのみの合意であり，前記ウ(イ)，(オ)のとおり，本件ゲームソフトの原画に係る著作権はBから日本プランテックに，シナリオに係る著作権はAから日本プランテックにそれぞれ譲渡され，その後の平成12年10月10日に，本件ゲームソフト全体の著作権が被控訴人に譲渡されたことが認められる。そして，BとAが，「獵奇の檻」シリーズの第3章と第4章の製作には関与していない(前記ウ(ア)参照)ことからすれば，本件ゲームソフト及び「獵奇の檻 第3章」の各著作権の取扱いに違いがあっても不合理ではない。

また，控訴人は，日本プランテックの代表者であったDの陳述書(甲17)を控

訴審段階で提出しており，ここには，日本プランテック・控訴人間で，控訴人が本件ゲームソフトに関する権利を有する旨合意したと記載されている。しかし，同陳述書が，控訴審段階になって初めて提出されたことや，日本プランテックにおいて本件ゲームソフトの製作に関与していたのはCであってDではないこと，本件ゲームソフトについては，日本プランテック・控訴人間での「獵奇の檻 第3章」の著作権に係る合意内容が記載された契約書（甲5）に対応する契約書が存在しないこと等の諸事情からすれば，Dの上記供述内容はにわかに信用できず，その他，日本プランテック・控訴人間で，控訴人が本件ゲームソフトに係る著作権を取得する旨合意があったことを認めるに足る証拠はない。

以上のとおり，この点に関する控訴人の主張は採用できない。

このほか，控訴人は，本件ゲームソフトに係る著作権が日本プランテックから被控訴人に譲渡されたことにつき，日本プランテックの真意に基づかないかのような主張をするが，同譲渡に係る契約書（甲4）が，日本プランテックの当時の代表者であったFにより，その真意に基づいて作成されたことは明らかであり（同人自身もこれを認めている（甲13）），控訴人の上記主張は理由がない。

(2) 小括

以上のとおり，本件ゲームソフトの影像に係る著作権が控訴人に帰属することはないので，その余について判断するまでもなく，本件ゲームソフトは控訴人が著作権を有する複合的著作物であるとの控訴人の主張は，理由がない。」

3 争点3（翻案の有無）について

原判決20頁20行目の冒頭から22頁4行目末尾までを削除し，次のとおり付加する。

「しかし，前記2(1)ウ(イ)，(オ)のとおり，日本プランテックが本件ゲームソフトのシナリオに係る著作権をAから譲り受けた後に，被控訴人が日本プランテックから本件ゲームソフトに係る著作権を譲り受けたのであって，その際，被控訴人は，本件ゲームソフトのシナリオに係る著作権についても譲り受けたと認められるか

ら，控訴人が本件ゲームソフトのシナリオに係る著作権を取得することはない。

また，仮に，控訴人が，「本件ゲームソフトのシナリオ」につき，純粋な「シナリオ」ではなくプログラミング後のものを指していると解しても，既に検討したとおり，控訴人が行ったプログラミング作業に創作性がない以上，控訴人が同プログラミング後のシナリオにつき著作権を取得することはない，いずれにしても控訴人の主張は理由がない。

(2) 小括

以上のとおり，控訴人は，本件ゲームソフト又はそのシナリオの著作権を有しないものといわざるを得ない。」

4 よって，控訴人の請求は理由がなく棄却されるべきものとした原判決は相当であり，本件控訴は理由がない。

知的財産高等裁判所第1部

裁判長裁判官

塚 原 朋 一

裁判官

東 海 林 保

裁判官

矢 口 俊 哉

(別紙)

著作物目録

1 タイトル

「猟奇の檻」

- 2 対応機種
P C 9 8 0 1 (後にW i n d o w s 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 2 5 日
- 5 ジャンル
恋愛アドベンチャー
- 6 レイティング
1 8 禁
- 7 メディア
5 " 2 H D

(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

(別紙)

対比表

1 ゲームの設定

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトの設定は、次のとおりの同一の設定である。

「全国に多数の支店を持つ、零式百貨店グループ。その本店で何度にも渡り発生する、謎の失踪事件。事態を憂慮した零式百貨店総帥である零式真琴は、デパートの存続を懸けて内部調査を行うべく主人公を呼び寄せた。そして、その主人公が内部調査を行う中でゲームが進行する。」

2 主要登場人物の名称及びキャラクター

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトにおける主要登場人物の名称及びキャラクターは、別紙主要登場人物名称・キャラクター一覧(省略)のとおり、同一である。

3 主要登場人物の画像

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトにおける主要登場人物の画像は、別紙主要登場人物画像一覧(省略)のとおり、類似している。

4 百貨店内の店舗配置図

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトにおける百貨店内の店舗配置図は、別紙店舗配置図(省略)のとおり、ほぼ同一である。

5 百貨店内の店舗の設定

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトにおける百貨店内の店舗の設定は、別紙店舗設定一覧(省略)のとおり、ほぼ同一である。

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

本件ゲームソフト及び被告ゲームソフトにおける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。