

事件名	神獄のヴァルハラゲート事件
判決日・事件番号	平成28年2月25日・平成25年(ワ)第21900号
出典	最高裁HP
事案の概要	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、①主位的に、原告は本件ゲームの共同作者の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を受ける権利がある旨、②予備的に、仮に原告が本件ゲームの共同作者の1人でないとしても、原被告間において報酬に関する合意があり、仮に同合意がないとしても、原告には商法512条に基づき報酬を受け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月末日までに被告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の支払を求める事案である。
請求の結論	一部認容、一部棄却
関係条文	著15／著16／著29
著作物の種別	映画の著作物
原告著作物	ソーシャルアプリケーションゲーム
著作物性	認容
被告行為	被告が、本件ゲームをインターネット上で配信する行為。
権利の種類	譲渡権 公衆送信権 著作権に基づく収益金配分請求権
主な争点	被告は、争点(2)及び(3)の各抗弁を選択的に主張する。 《主位的請求について》 (1) 本件ゲームは原告と被告の共同著作物であるか。 (2) 本件ゲームは被告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、その著作権は被告に帰属するか。 (4) 原告が本件ゲーム開発に関して被告から収益金として受領すべき金額 《予備的請求について》 (5) 原被告間で、本件ゲーム製作に関する報酬合意がされたか。 (6) 原告は被告に対し、商法512条に基づく報酬請求権を有するか。
判旨	(1) 本件ゲームは被告における職務著作であるかについて（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。上記①の要件については、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。

次に、②「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（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頁参照）。原告は、本件ゲーム開発期間中は被告に雇用されておらず、被告の取締役の地位にもなかったが、被告においてタイムカードで勤怠管理をされ、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ものである。ところで、原告は、平成25年1月1日に被告の取締役に就任した上で、同年3月上旬までの間、被告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って、原告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月頃から同年12月までの間）においては、被告から報酬を受領していなかったものである。しかし、後記3(1)のとおり、原被告間において、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（もっとも、後記3(1)のとおり、取締役としての報酬分は後記報酬合意の対象ではない。）と認められることをも併せ考慮すれば、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。

さらに、上記③・④の要件も充たすため、本件においては著作権法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というべきであり、原告が本件ゲームの著作権者であることを前提とする原告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、その著作権は被告に帰属するかについて（争点3）

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ものとされている。そして、上記の視覚的效果とは、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、静止画像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、このほか、「オープニング」や「TOPページ（チュートリアル）」の場面における画像も、上記同様、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があるといえるから、本件ゲームは、全体としてみれば、映画の効果に類似する視覚的效果を生じさせる方法で表現されているといえることができる。したがって、本件ゲームは「映画の著作物」に該当する。

また、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、原告がGLOOPS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、原告に対して本件ゲーム開発への参加を勧誘し、原告もBの勧誘があったためにGLOOPS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GLOOPS社を退社した上で、新会社（被告）を設立し、他の従業員らや原告とともに被告において本件ゲーム製作を行ったという経緯のほか、本件ゲームが現に被告名義で配信され、原告が被告を退社した後も被告名義で運営されていること等からすれば、Bが代表取締役を務める被告が、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り、本件ゲームの製作に関しては、Bを中心として、原告のほか多数の者が関与しており、原告だけが特別扱いされるべき正当な根拠は認められず、原告が被告と並んで本件ゲームの製作者になるとは認められない。

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」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、そもそも原告がそのような者に当たるか問題となるが、仮に原告が映画の著作物の著作者であるとしても、本件において、原告は、BからGLOOPS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る。以上からすれば、原告は、本件ゲームという「映画の著作物」の製作者である被告に対し、本件ゲームの製作に参加することを約束したといえるため、いずれにしても本件ゲームの著作権は、映画制作者である被告に属する。

以上のとおり、本件ゲームは、職務著作あるいは「映画の著作物」に該当するため、いずれにしても原告は本件ゲームの著作権を有していないこととなる

	から，原告の主位的請求は理由がない。
キーワード	職務著作 映画の著作物 映画制作者 ゲーム
特記事項	なし
作成者コメント	職務著作に該当するか否かは，雇用関係にある場合に限らず，実質的な労務提供の状況に即して判断されることが判示されていて実務上参考になる。また、ゲームの著作物が映画の著作物に該当し、かつ映画の著作物に関連する規定の適用がある点に注意。
作成者	白井里央子
作成日	平成 26 年 6 月 24 日