

平成12年(ワ)第10231号 慰謝料請求事件
口頭弁論終結の日 平成13年6月8日
判 決

原告
訴訟代理人弁護士
同被 告

A こと B
北 本 修 二
七 堂 眞 紀
有限会社ビリケンソフト

主 文

1 被告は、原告に対し、金50万円及びこれに対する平成12年9月26日から支払済みまで年5分の割合による金員を支払え。

2 原告のその余の請求を棄却する。

3 訴訟費用はこれを6分し、その5を原告の、その余を被告の負担とする。

4 この判決は、第1項に限り、仮に執行することができる。

事実及び理由

第1 請求

被告は、原告に対し、金300万円及びこれに対する平成12年9月26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

本件は、被告が原告の作成したシナリオを429箇所により無断で改変し、その題号を変更したことにより、原告の著作者人格権（同一性保持権）を侵害し、原告に精神的損害を与えたとして、原告が被告に300万円の慰謝料を請求した事案である。

1 前提事実（末尾に証拠の掲記のない事実は当事者間に争いがない。）

(1) 原告は、「A」のペンネームを使用するゲームシナリオライターであり、平成10年10月1日、株式会社ヴィジット（以下「ヴィジット」という。）との間で、同社が発売するプレイステーション用ゲームソフト「ノベルス ゲームセンターあらしR」に組み込むためのゲームシナリオの製作を原告に委託する旨の契約（以下「本件契約」という。）を締結し、本件契約に従って、シナリオ「毎日がすぶらった」（以下「本件シナリオ」という。）を作成した。

(2) 被告は、ヴィジットの下請会社としてゲームソフト「ノベルス ゲームセンターあらしR」の製作を担当したものであり、原告から提出された本件シナリオを使用して、サウンドノベルゲーム「毎日がすぶらった」（以下「本件ソフト」という。）を製作した。

サウンドノベルゲームとは、プレイヤーがゲーム画面に表示された文章を読み、物語中に数個用意された分岐点において複数表示された選択肢から一つを選ぶことにより、その後のストーリー展開が変化したり、一定の得点が得られる仕組みのゲームである。

(3) 被告は、本件ソフトの製作に当たり、原告の了承を得ることなく、本件シナリオに別紙対照表記載の改変を加えた。

本件ソフトのタイトルは、ケース裏面の印刷物及び同封冊子記載では「毎日がスプラッタ」、ゲーム表示画面及びオープニングムービーでは「まいにちがすぶらった!」と表示されている。

(4) 原告は、平成12年7月25日、ヴィジットとの間で、①ヴィジットは、原告に対し、本件シナリオの内容につき、被告により無断改変がなされたことにおいて管理責任を怠ったことを認め、陳謝する、②ヴィジットは、原告に対し、本件シナリオの無断改変と別の約束違反とを合わせて慰謝料金10万円の支払義務のあることを認め、これを同月末日限り支払うという条項を含めた訴訟外の和解をし、同日、ヴィジットから和解金10万円を受領した（甲9、10）。

2 原告は、別紙対照表記載の改変のうち、(94)(177)(199)の3か所は正当な校正の範囲内であると認めるが、その余の429か所（以下、これらの箇所の改変を「本件改変」という。）は原告の意に反する改変に当たると主張するとともに、本件ソフトのタイトル表示は題号の変更に当たると主張している。

3 争点

(1) 本件改変は、原告の同一性保持権（著作権法20条1項）を侵害するか。

(2) 被告には本件改変について故意又は過失があるか。

(3) 原告とヴィジットとの訴訟外の和解により、被告が責任を免れるか。

(4) 原告の損害額。

第3 争点に関する当事者の主張

1 争点(1) (本件改変は、原告の同一性保持権を侵害するか。)について

【原告の主張】

(1) 本件改変により、原告の著作物たる本件シナリオの創作性は、次のとおり、大幅に損なわれている。

ア 主な舞台となる主人公の住居は、本件シナリオでは、学生下宿のようなアパートの一室であったが、本件ソフトでは、おじ夫婦の住む高級マンションに変えられている。その結果、室内の描写が大幅に改変される一方、原告の書いた元のアパートの描写が残っている部分もあり、部屋の描写が全体として著しく整合性を欠くものとなっている。

イ 原告はストーリーの分岐点を13か所用意していたが、被告は新たな分岐を作ってバッド・エンドを1つ増やし、同バッド・エンドへ至る部分を書き下ろしている。

ウ 分岐12Aの後の文章を100行以上にわたって大幅削除している。

エ 主人公の台詞の言い回しを変えている箇所がある。

オ 台詞の発言者を変更している箇所がある。

カ 主人公がバイクを見る表現が削除されている箇所があり、そのため後とのつながりが不自然になっている。

キ あえて平仮名表記にしてあるものを漢字に直し、漢字にしてあるものを平仮名に直した箇所がある。

ク 疑問符(?)や感嘆符(!)等、原告の意図から外れた強調をしている箇所、地の文中に入れた台詞にわざわざ「」を挿入した箇所がある。

ケ 改行の位置を変更した箇所、読点を「…」に変更した箇所、当初なかった説明的な文章を挿入している箇所がある。

また、本件シナリオのタイトル「毎日がすぶらった」が前記第2、1、(3)のとおり改変されており、これは著作権法20条1項所定の「題号」の意に反する改変に当たる。

(2) ゲーム業界において、明らかな誤字や文法上の誤りの限度における校正を超える改変を著作者に無断で行うような慣習はない。

(3) 本件改変は、言語の著作物であるシナリオの改変であって、プログラムの改変ではないから、著作権法20条2項3号の適用はない。

(4) 著作権法20条2項4号は、1号から3号と同程度の強度の必要性がある場合に限り厳格に解釈適用されるべきであり、本件改変のようなものは同号に該当しない。

【被告の主張】

(1) 本件ソフトにおける印刷物及び同封冊子は、ヴィジットが独自に制作、配布するものであり、被告はその制作過程において一切関わりを持っていない。

(2) サウンドノベルゲーム製作において、部材となるシナリオに修正、変更が加えられることは、ゲーム業界における事実たる慣習であり、本件改変は同一性保持権の侵害に該当しない。

(3) 本件改変は、著作権法20条2項3号にいう「プログラムの著作物を電子計算機においてより効果的に利用し得るようになるために必要な改変」に該当する。

(4) プレイステーション用サウンドノベルゲームの作成に当たっては、企画から販売までの各段階で案件事項のチェック及び対応が行われ、開発会社である被告は、プログラム作成段階での個々の不都合や調整、あるいは過去の業務経験から予測できる事項などに鑑みて、原資料であるシナリオをプログラムに組み込んで修正、変更を行いつつプログラムデータを作成する。また、商品ごとの文字表記の統一は、発売会社である株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下「ソニー」という。)から指摘される事項であり、開発業者がこれを見越して事前に文字表記を変換するのは当然の行為であり、業界の慣習である。

よって、本件改変は、著作権法20条2項4号にいう「やむを得ないと認められる改変」に該当する。

2 争点(2) (被告には本件改変について故意又は過失があるか)について

【原告の主張】

原告は、被告との打ち合わせの過程で、自己の作成したシナリオについて補注や正誤表を提出した際に、支障や不明点があれば連絡して欲しい旨記載し、変更の要があれば事前に連絡して欲しいという姿勢を明らかにしていたが、被告は、原

告に一切連絡することなく本件改変を行った。

【被告の主張】

争う。

3 争点(3) (原告とヴィジットとの訴訟外の和解により、被告は責任を免れるか) について

【被告の主張】

被告は、ヴィジットの管理下で本件ソフト開発を行っており、直接的な作業はヴィジットの指示のもとに行われた。本件紛争の原因は、ヴィジットと原告との間の本件契約中にシナリオの修正、変更等に関する記載がないことにあり、このような契約上の不備の責任を被告が負う義務はない。よって、本件改変について、原告とヴィジットとの間で和解が成立した以上、被告が責任を負うことはない。

【原告の主張】

本件において、ヴィジットに契約上の責任ないし共同不法行為責任があることは確かであるが、これにより被告の責任が免除されることはない。直接無断改変を行った被告により多くの責任があることは明白であるし、契約責任と不法行為責任のどちらを行使するか、共同不法行為者のどちらにどの範囲で権利行使するかは原告の自由である。

4 争点(4) (原告の損害額) について

【原告の主張】

被告による原告のシナリオの無断改変は、原告の著作者人格権(同一性保持権)を侵害しており、右侵害によって原告は著しい精神的損害を被っている。同精神的損害に対する慰謝料の相当額は300万円を下らない。

【被告の主張】

争う。

第4 当裁判所の判断

1 争点(1) (本件改変は、原告の同一性保持権を侵害するものか) について

(1) 本件シナリオは、前記前提事実記載のとおり、サウンドノベルゲームという種類のゲームソフトのためのシナリオであり、その内容は、別紙対照表の左側欄記載のとおりであって(甲3)、①1人暮らしの大学生マイが生後間もないコウモリを拾ってカピと命名し、同級生コウタの協力を得て飼育する、②ある日マイはカピをコウタに預けて帰省するが、その夜コウタからカピの体調が悪化したと電話で連絡される、③マイは夜道を兄のオートバイで走って自分のアパートに帰り、コウタと2人でカピを看病するが眠ってしまう、④その間にカピは回復して飛べるようになり、マイとコウタは裏山にカピを放す(分岐の選択によっては、マイが帰省している間にカピが巣立ちし、そのためマイとコウタが仲違いするという結末や、マイが留守の間にカピが死に、コウタが置き手紙を残して去るという結末になる。)というストーリーのものである。そして、本件シナリオは、主題の設定、登場人物及び場面の設定、ストーリー展開に独自の工夫をこらし、具体的な文章表現においても、語句の選択、台詞の言い回しなどに原告独自の表現といえるものが存在するから、原告の思想又は感情を言語によって創作的に表現したものとして言語の著作物(著作権法10条1項1号)に該当することが明らかである。したがって、その著作者である原告は、本件シナリオについて著作者人格権としての同一性保持権(同法20条1項)を有する。

(2) 著作権法20条1項にいう著作物の意に反する「変更、切除その他の改変」とは、著作者の意に反して著作物の表現に増減変更を加えることをいうと解されるところ、被告による本件改変には、別紙対照表記載のとおり、①物語の主たる舞台となる主人公マイの住居を6畳1間のアパートから高級マンションに変更し(24)(26A)、室内の調度類の描写を一部削除する(31)(212~214)、②分岐を追加して新たに14行書き下ろす(329)(330)、③分岐12/Aを100行にわたり全面削除する(383)(384)、④分岐3/A「ティッシュは?」、3/B「コットンは?」という台詞の発言者をマイからコウタに変更する(78~80)、⑤マイが実家の庭先に停車したバイクを見て兄の帰省を知った部分の描写を変更する(234)(235)のように、本件シナリオの具体的な文章表現に著しい増減変更を加えることにより、作品の構成やストーリーの展開に影響を与えたり、一パラグラフの中に文体や視点の異なる文章が混在する状態を生じさせるものが含まれている。このような大幅な改変を、原告の了解を得ずにその意思に反して行った以上、本件改変は、著作権法20条1項にいう著作者の意に反する著作物の「変更、切除、その他の改変」に当たるといえる。

また、本件改変の多くは、平仮名表記を漢字表記に変更したり、アラビア数字を漢用数字に変更したり、疑問符又は感嘆符を加えたり、改行位置を変更するものであるが、このような変更も本件シナリオの外面的表現形式に増減変更を加えることに変わりはない。しかも、本件シナリオのように、小説と同様にゲームのプレイヤーが文字で表現された文章を読む形式の著作物においては、ある語を漢字で表記するか平仮名で表記するか、疑問符・感嘆符を用いるか、改行位置をどこにするかなどの表記方法の選択も、著作者の個性を表現する方法の一つであり、これらが表現上効果を及ぼす場合もあることを考慮すれば、このような表記方法の選択も著作者の創作意図に委ねられるものというべきである。したがって、本件改変のうち、表記方法に関する改変の部分も、原告の了解を得ずにその意思に反して行った以上、前同様に、同一性保持権の侵害となる著作物の改変に当たる。

(3) また、本件ソフトのゲーム表示画面上及びオープニングムービー内に表示されたタイトルが「まいにちがすぶらった!」であることは前記第2、1、(3)のとおりであり、これは、本件シナリオの著作者である原告が付けた題号「毎日がすぶらった」に被告が変更を加えたものであるから、著作権法20条1項にいう題号の改変に当たる。

(4) 被告は、ゲーム製作に当たり部材となるシナリオに修正、変更が加えられることは、ゲーム業界の事実たる慣習であり、同一性保持権の侵害に当たらないと主張し、本件において被告が提出した陳述書(乙6、7)では、ゲームソフト開発に従事する者2名が、プレイステーション用ゲーム開発においては、最終段階で行われるソニーの内容チェックを見越して、開発者側で、外注先から提出されたシナリオやコンピュータグラフィック等について、事前に指摘が予測される箇所を修正、変更することがある旨の陳述をしている。しかしながら、上記各陳述によっても、ゲーム業界全体において、ソフト開発者がシナリオ原作者の了承なくして事前にシナリオ中の表現を修正、変更できるという事実たる慣習が形成されていると推認することはできず、他にこのような事実を認めるに足る証拠はない。

(5) また、被告は、本件改変は著作権法20条2項3号に該当し、同一性保持権の侵害を構成しないと主張する。しかし、著作権法20条2項3号は、プログラムの著作物の改変に関する規定であり、言語の著作物である本件シナリオには適用されないことが明らかであるから、被告の上記主張は失当である。

(6) さらに、被告は、本件改変は著作権法20条2項4号に該当し、同一性保持権の侵害を構成しないと主張する。

しかし、著作権法20条2項4号いう「やむを得ないと認められる改変」に該当するには、著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らし、著作権者の同意を得ない改変を必要とする要請が同項1号ないし3号に掲げられた例外的場合と同程度に存在することを要するものと解される。

前記第2、1、(2)のとおり、サウンドノベルゲームは、プレイヤーが主としてゲーム画面に現れた文章を読み、物語中に数個用意された分岐点において選択肢から一つを選ぶことによって、ストーリー展開を変化させ、ポイントを獲得するというゲームであるから、この種ゲームにおいて原作シナリオが果たす役割は、背景画像、音楽等と比較しても大であるといえる。このような本件シナリオについて、前記のような内容の本件改変が、著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らし、やむを得ないものと認めることはできない。したがって、本件改変が著作権法20条2項4号に該当するとはいえない。

2 争点(2)(被告の過失)について

被告は、ゲームソフト製作を業とする有限会社であり、日常的に、他人が作成したシナリオ、コンピュータグラフィック、音楽等の著作物を利用してソフトウェアを製作しているものであるから(前記第2の1(2)の事実、弁論の全趣旨)、これらの著作物の利用に当たっては、それが著作者人格権侵害とならないよう注意すべき義務があり、本件のように、シナリオ委託契約が原告とヴィジットとの間で締結され、原・被告間に直接の契約関係が存在しない場合であっても、原告の作成に係るシナリオを改変するに当たっては、まずヴィジット又は原告に対し、契約中に開発者によるシナリオの改変を許す旨の約定があるか否かを確認し、そのような約定がない場合は、シナリオの著作者である原告に対し、改変の内容、方法、範囲等を明確にした上で、承諾を求めるべき義務を負っていたというべきである。

しかるに、被告は、ヴィジット又は原告に対し、本件契約の内容を確認することなく、本件契約中には、ソフト開発者側で原告の了解なくしてシナリオの改変を行うことができる旨の条項が存在しないことを看過して(弁論の全趣旨)、原告

に無断で本件改変を行い、これにより原告の同一性保持権の侵害を惹起したものであるから、被告には、この点について過失があり、本件改変により原告が被った損害を賠償する責任を負う。

3 争点(3)(原告とヴィジットとの訴訟外の和解によって、被告は責任を免れるか)について

被告は、本件改変について、原告と被告の使用者であるヴィジットとの間で訴訟外の和解が成立している以上、原告が被告に責任を追及することはできないと主張する。

ヴィジットは、被告の使用者として、被告がシナリオ、コンピュータグラフィック、音楽等の著作物を利用して本件ソフトを作成するに当たり、著作権者人格権侵害を惹起しないよう指示、監督する義務を負っているにもかかわらず、被告に対する相当の監督を怠ったことにより、本件改変による著作権者人格権侵害を発生させたものであるから(甲9、乙1)、著作権法20条1項、民法709条、715条に基づき、本件改変により原告に生じた損害を被告と連帯して賠償する責任を負うものといえる。

しかし、使用者責任が成立する場合であっても、被用者について不法行為の要件が充たされる以上、被害者が被用者を相手どって損害賠償請求を行うことを否定する理由はない。加えて、ヴィジットと原告の和解契約には、原告が別途被告に対して責任を追求することを妨げない旨の条項があること(甲9)を考慮すれば、原告とヴィジットとの間の訴訟外の和解は、原告の被告に対する損害賠償請求権の行使に影響を与えるものではなく、原告がヴィジットから受領した和解金10万円のうち本件改変によって原告が被った損害に対する賠償の趣旨で支払われた分がその限度で損害のてん補と評価される(ただし、その額は明らかでない。)にとどまる。

4 争点(4)(損害額)について

本件改変は、前記1で認定したとおり、物語が主として展開する舞台をアパートからマンションに変更し、ストーリーに数個設けられる分岐点の数を増やしてその部分を書き下ろしたり、原告が書いた分岐を全部削除するなど、原告の作成した本件シナリオに大幅な改変を加えたものであり、原告は、これによって精神的な損害を被ったものといえることができる。そして、本件改変の態様、程度、本件契約により原告が支払いを受けた本件シナリオ作成の対価は25万円であること(甲1)その他本件に現れた諸事情(原告とヴィジットの間の和解による和解金の受領の事実も含む。)を考慮すると、原告の被った精神的な損害に対する慰謝料としては、50万円が相当であると認められる。

5 以上によれば、原告の請求は、被告に対し金50万円及びこれに対する不法行為の後(訴状送達の日)の翌日である平成12年9月26日から支払済みまで民法所定年5分の割合による遅延損害金の支払を求める限度で理由がある。

大阪地方裁判所第21民事部

裁判長裁判官	小	松	一	雄
裁判官	阿	多	麻	子
裁判官	前	田	郁	勝

別紙 対照表-1 (表紙~34項)
対照表-2 (35~69項)