

ゲーム開発と知財ビジネス

平成16年9月27日

株式会社コーエー 代表取締役社長 小松 清志
青山学院大学法科大学院教授・弁護士 松田 政行

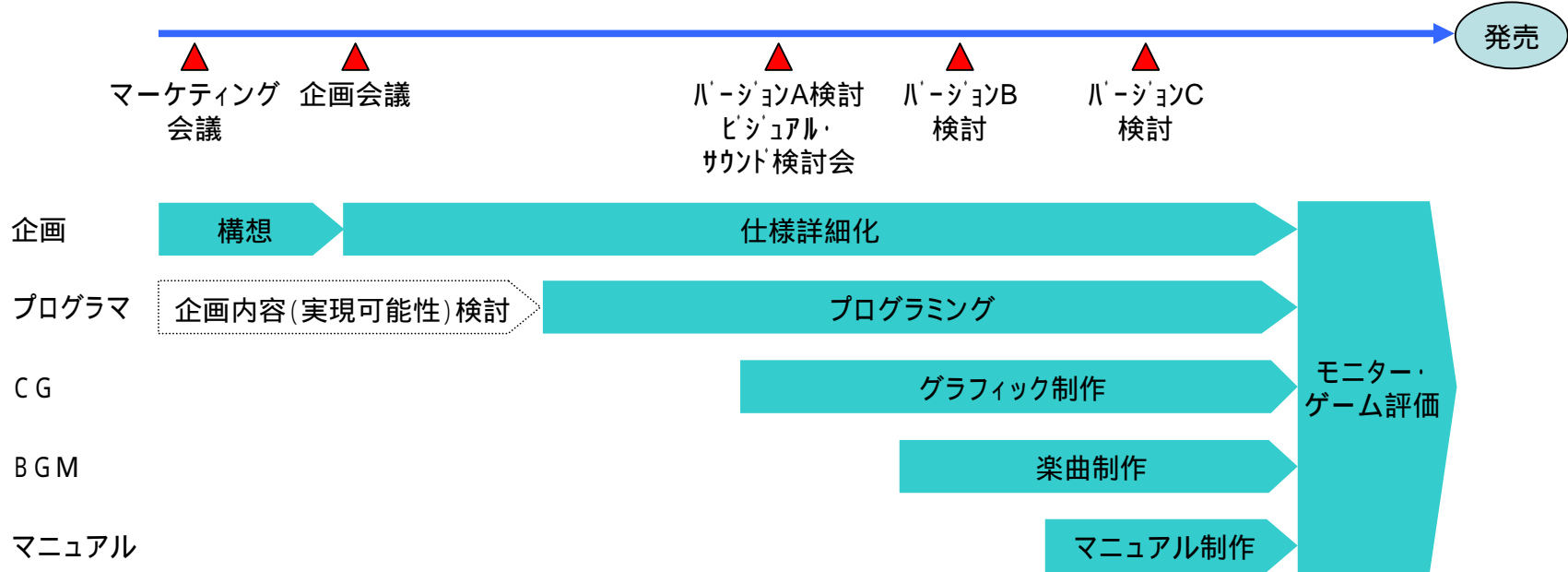
- ・ ゲーム手順の特許権による保護（アルゴリズムの保護）
- ・ ゲーム手順をコード化したコンピュータプログラムの著作権による保護
- ・ ゲーム出力に関する映画の著作権による保護
- ・ キャラクターを著作物として絵画の著作権による保護
- ・ ゲーム名称の保護のあり方、商標法、不競法
- ・ ゲームの改変に対する保護のあり方
- ・ ゲームの二次的利用ビジネス
- ・ ゲーム製作資金ファンド / 製作委員会
- ・ 立法による保護強化の要求等

資料1：コーエーにおける開発の一般的な流れ

資料2：ときめきメモリアル事件

資料3：中古ゲームソフト販売事件

コーエーにおける開発の一般的な流れ



| | |
|----------------|--|
| マーケティング会議: | マーケティング(機種・発売時期・売上本数・コスト・コンセプト等)の視点から見たプロジェクト推進可否の意思決定 |
| 企画会議: | ゲームの詳細企画内容の視点から見たプロジェクト推進可否の意思決定 |
| ビジュアル・サウンド検討会: | ゲームのビジュアルサウンドに関してのコンセプトの提案と確認 |
| バージョンA: | 企画書段階で提示されている仕様の概要を実装したもの |
| バージョンB: | 機能(コマンド・グラフィック・データ)をすべて実装したもの。演出効果・ムービー・効果音等は入っていない |
| バージョンC: | 最終形。バグ取り、バランス調整は必要 |

主な開発作業の内容

| 担当 | 作業内容 |
|--------|--|
| 企 画 | <p>ゲームのコンセプト・テーマを設定</p> <ul style="list-style-type: none">・ゲーム世界観の設定（世界観 = 目で見てわかる、ビジュアル的な世界）・ゲームの仕様(仕組み)の設定 <p>ストーリーの作成</p> <ul style="list-style-type: none">・作成方法: 自社内にて新規作成、外部作家に依頼、あるいは既存の物語(三国志など)をベースに作成 |
| C G | <p>キャラクターの設定</p> <ul style="list-style-type: none">・世界観に基づく、出演するキャラクターのグラフィック・イメージ作成・ゲーム外・ゲーム内のグラフィックイメージを分けて作成・作成方法: 自社内にて作成、または外部の漫画家・イラストレーターに依頼 <p>キャラクターのデザイン</p> <ul style="list-style-type: none">・ボディ・衣装の設定、人物設定に基づいた性格作り・モーションキャプチャーを行い、人の動きをデータ化 <p>背景のデザイン</p> <ul style="list-style-type: none">・作成方法: 写真から画像を抽出・加工、3Dで地面・構造物を作成、あるいは市販背景データを基に作成 |

主な開発作業の内容

担当

作業内容

C
G

グラフィック効果デザイン

・光の加減、モノの物理的計算に基づいた軌跡・爆発、等デザイン

演出

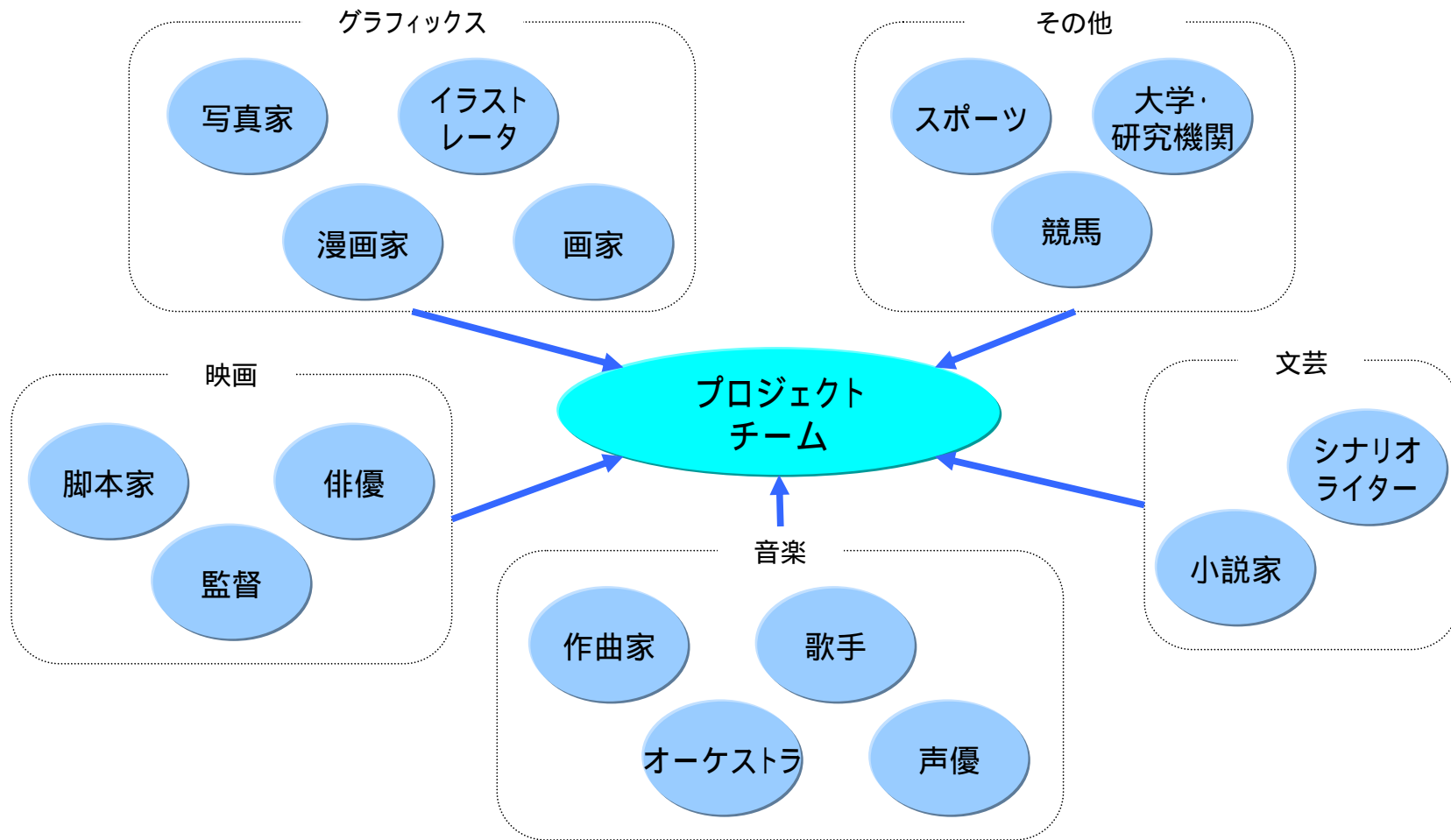
・オープニング/エンディングムービー・イベントにおけるストーリー脚本化、登場人物の立ち振る舞い設定・台詞作り
・アクションゲームの場合、キャラクターアクションそのものも演出。映画監督・アクション俳優を起用

B
G
M

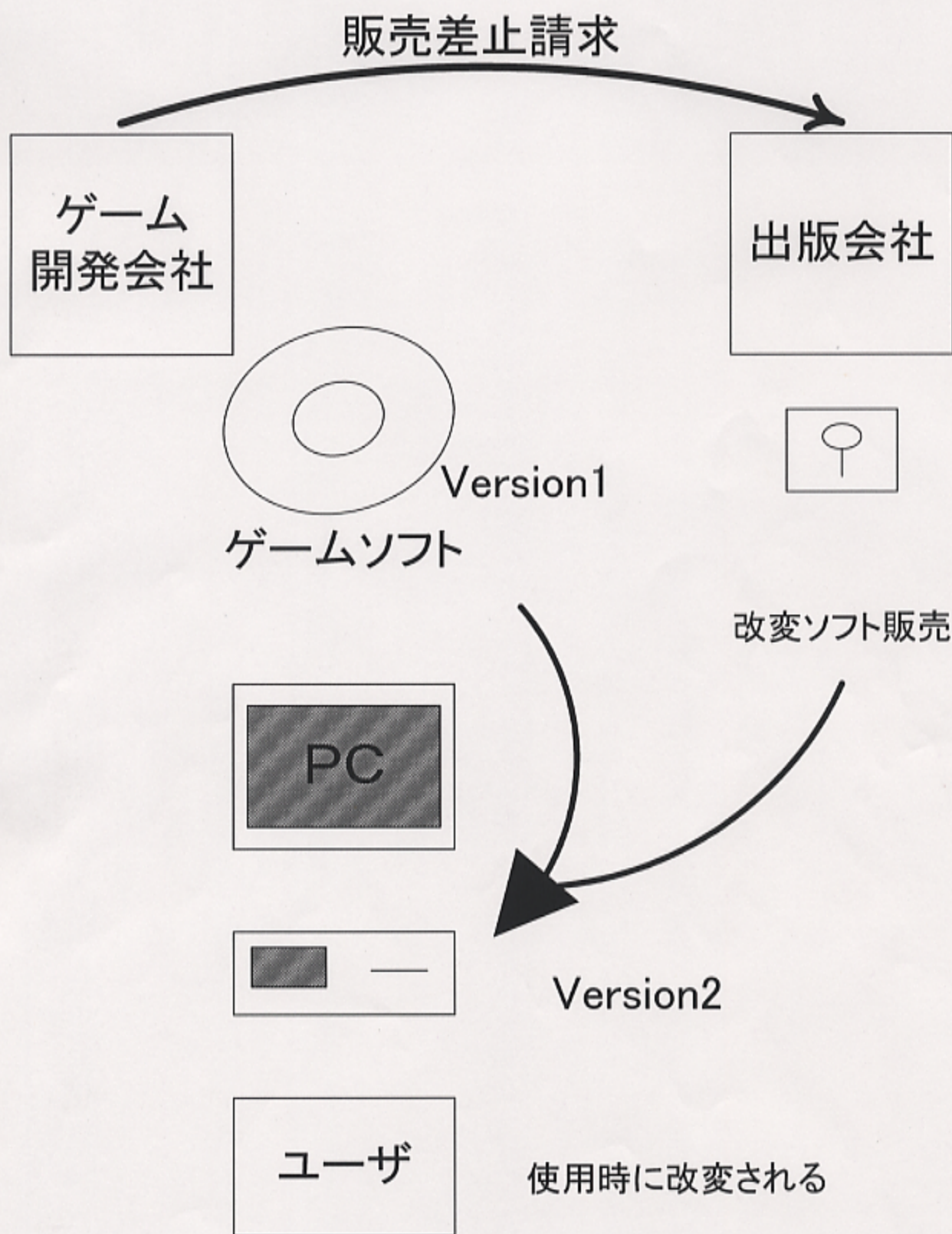
音楽・音響効果作成

・世界観をベースにテーマ音楽、バックグラウンド音楽、効果音作成
・作成方法: 自社内にて作成、または外部に依頼
・制作プロセス: 作曲 - 編曲 - 演奏 - 録音 - データ化。全て外注、または部分的に外注
・キャラクターの音声に関し、声優起用もあり

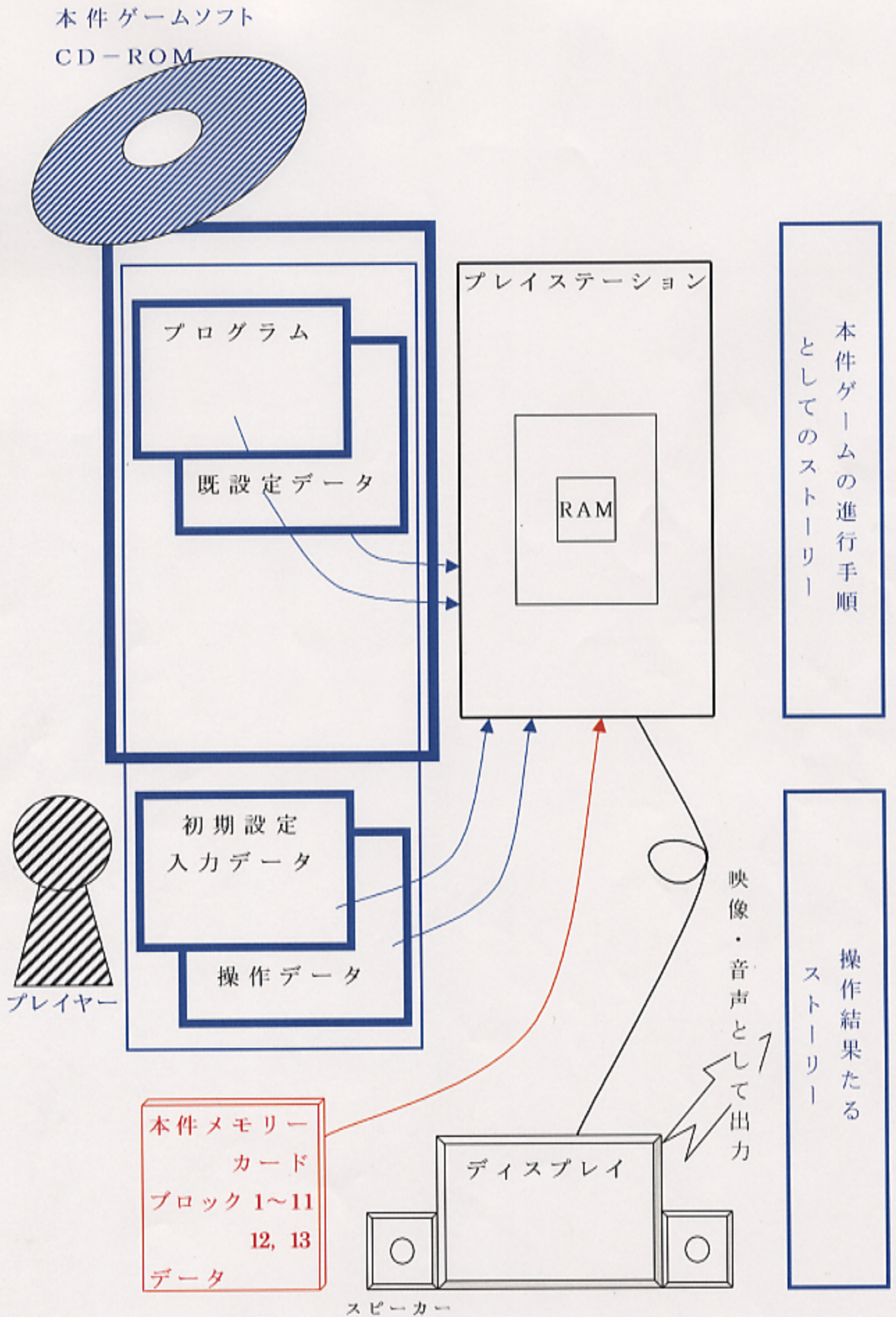
外部リソースとのつながり



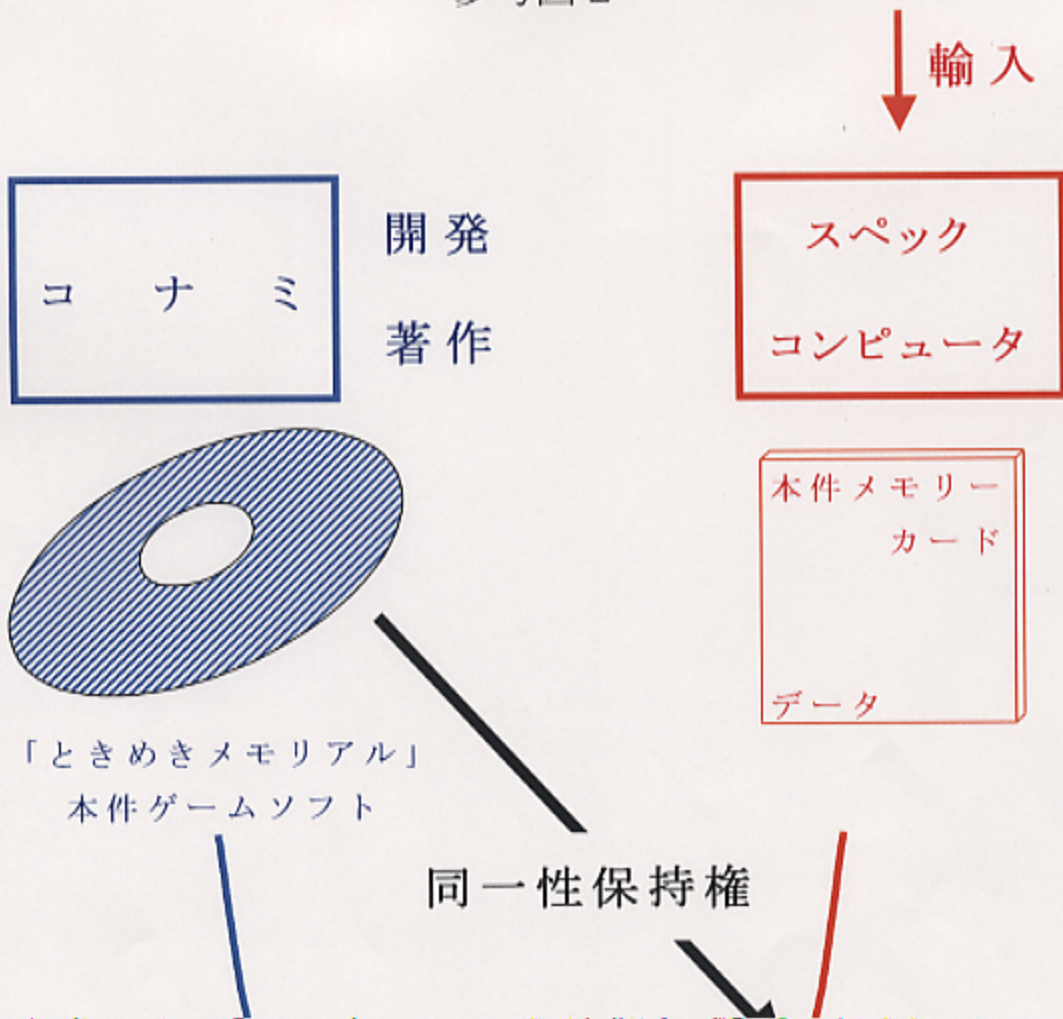
ゲームのストーリーの翻案・改変



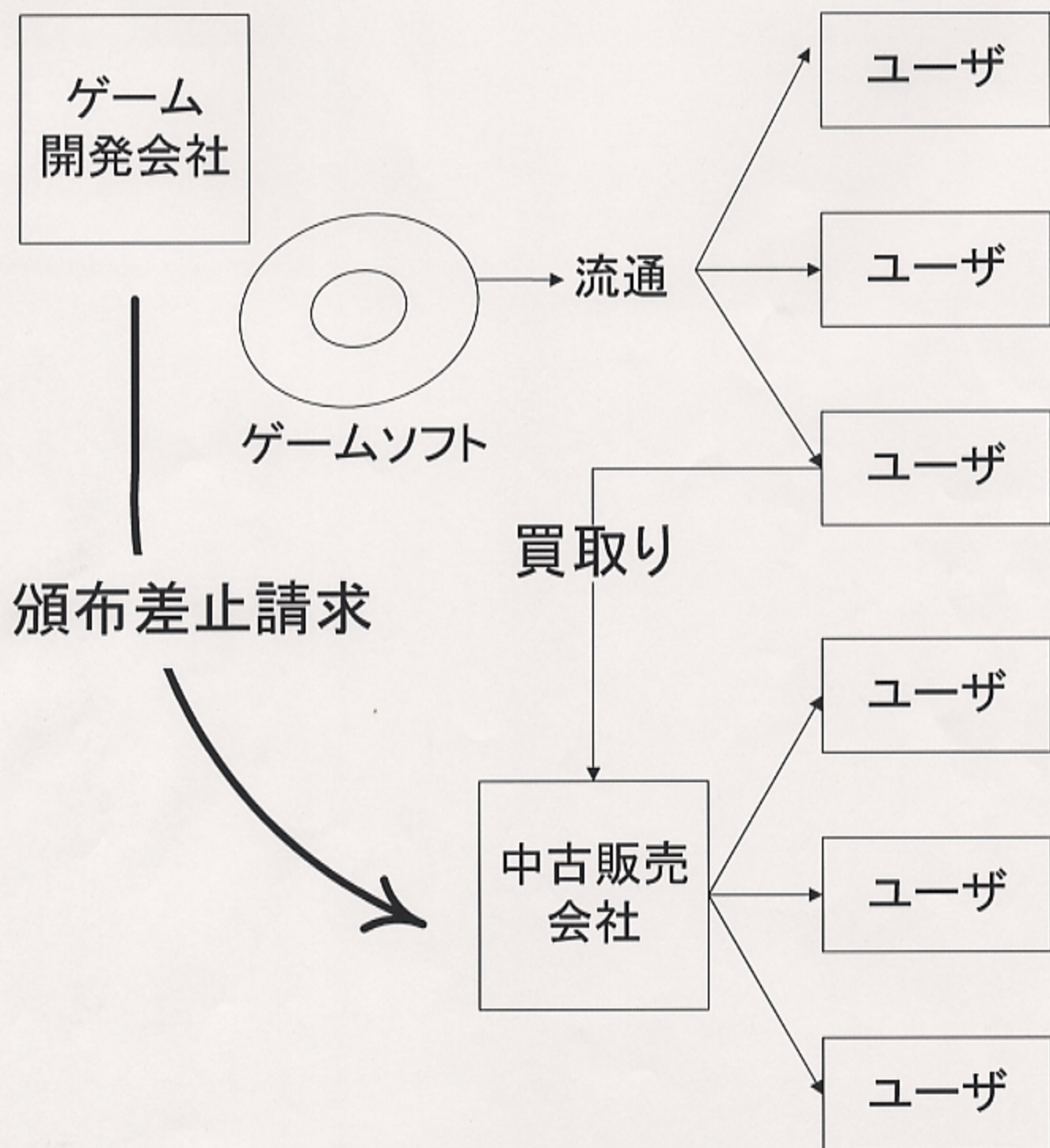
参考図 1



参考図2



ゲームソフトの頒布



(争点)

| | |
|----------------|---|
| 1 ゲームは映画の著作物か？ | <ul style="list-style-type: none"> 映画の著作物に関する各規定16条、29条、54条劇場用映画フィルムの配給制度映画プリントの経済的価値(配給・上映と対価の取得) |
| 2 頒布権はあるか？ | <ul style="list-style-type: none"> 同一の思想、感情の表現＝同一の連続影像が常に再現されるものである。 プレイヤーの操作は連続影像を一義的に決定しない。 固定制もない。 |
| 3 第一譲渡で消尽するか？ | <ul style="list-style-type: none"> ゲームは公衆に販売し対価を得るのに対し、映画は多数の観客に鑑賞させる入場料収入によるものではない。 |

| 裁判所 | 「映画の著作物」か否か | 「頒布権」の有無 | 消尽の肯否 |
|------|-------------|----------|-------|
| 大阪地裁 | ○ | ○ | ○ |
| 大阪高裁 | ○ | ○ | × |
| 東京高裁 | ○ | △(×) | — |
| 東京地裁 | × | — | — |
| 最高裁 | ○ | ○ | × |