



ゲームソフト開発業務に関する 開発委託・受託契約の留意事項

(株)スクウェア・エニックス
法務・知的財産部
長谷川 泰彦

本日本話すること

- 開発委託・受託契約とは何か
- 開発委託・受託契約のポイント
- Q & A

開発委託・受託契約

- ゲームソフトの制作を委託・受託
- パブリッシャーとデベロッパー

開発委託「契約」とは(1)

「契約」と「契約書」

契約とは？

- 「法的強制力」の与えられた「当事者間」の「約束」
- 「申込」と「承諾」により成立
- 原則として書面化は不要(例:スーパーでの買い物)

「契約書」を作成することが実務上必要

- 権利・義務関係等を明確化し、後日の争いを避ける
- 税務・会計上の必要(参考 J-SOX法)
- 下請法との関係(後述)

契約書を作成せず争いになった事例

ソニー・コンピュータ事件 平成18年4月12日知財高裁判決(最高裁HP)

開発「委託」契約とは(2)

請負

仕事の完成義務あり

例:家屋の建築

委任

仕事の完成義務なし
法律行為

例:弁護士

準委任

仕事の完成義務なし
非法律行為

役務提供の多く

ゲーム開発委託:

仕事の完成義務が生じる請負契約とすることが通常(完パケ・ゴールデンマスター)。

開発「委託」契約とは(3)

- 対価
- 請負
- (準) 委任
- 商法512条

下請法について

下請代金支払遅延等防止法(下請法)

プログラムの制作委託の場合

資本金3億円超の法人事業者(=親事業者)が、資本金3億円以下の法人事業者(又は個人事業者)に委託する場合など

適用の場合・・・親事業者の義務

- 成果物受領から60日以内の代金支払義務
成功報酬を支払う場合の注意点(後述)
- 発注書面の交付義務
業務内容・下請代金額・支払期日・支払方法・その他の事項

締結時に給付の内容・対価が確定しない場合

→確定後直ぐに(納品前)、書面を交付

最初のまとめ

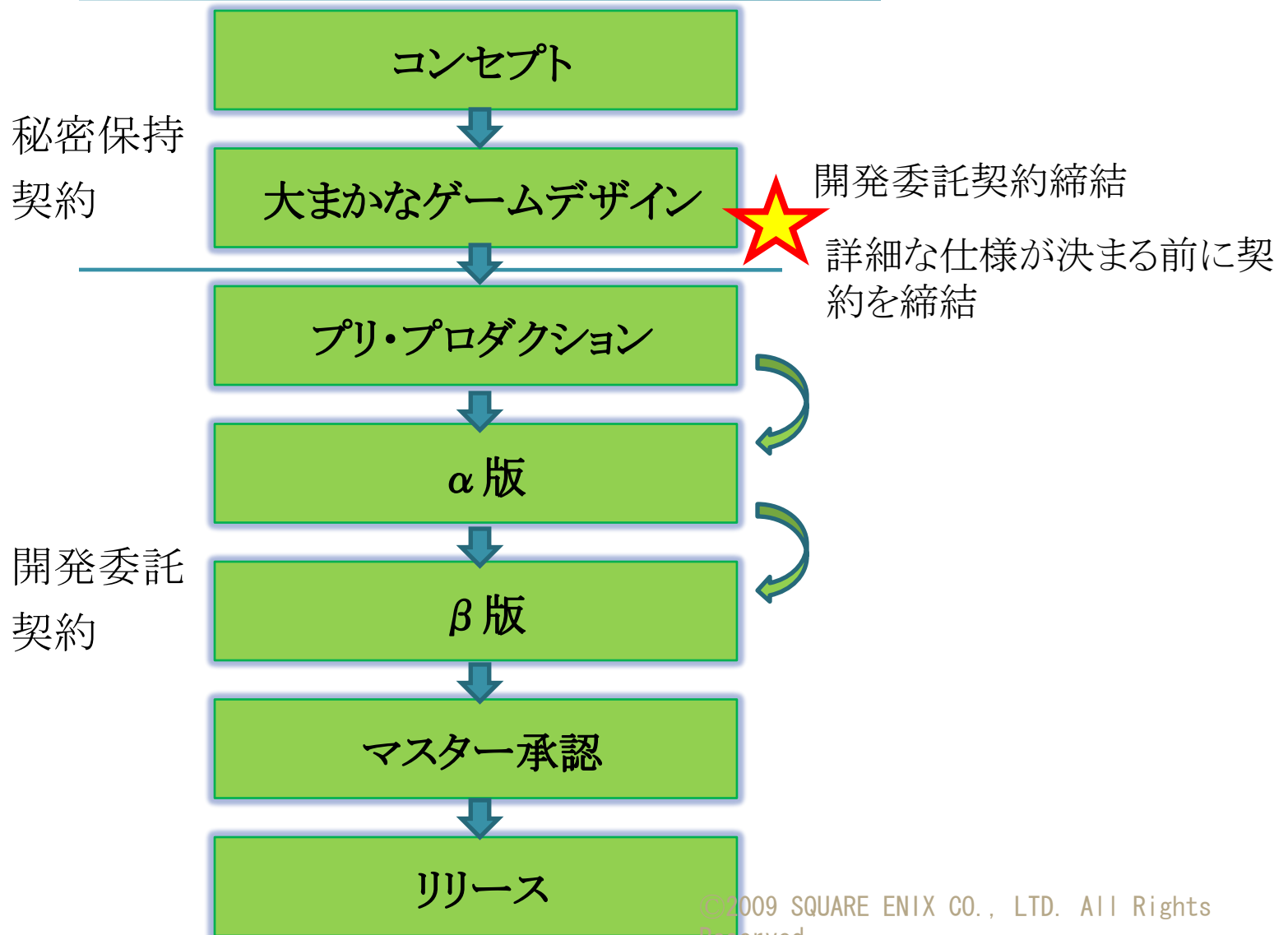
- 開発委託契約とは
デベロッパー：
ゲームソフトを完成することを約束

パブリッシャー：
対価支払いを約束
- 関連法令
民法、商法、下請法

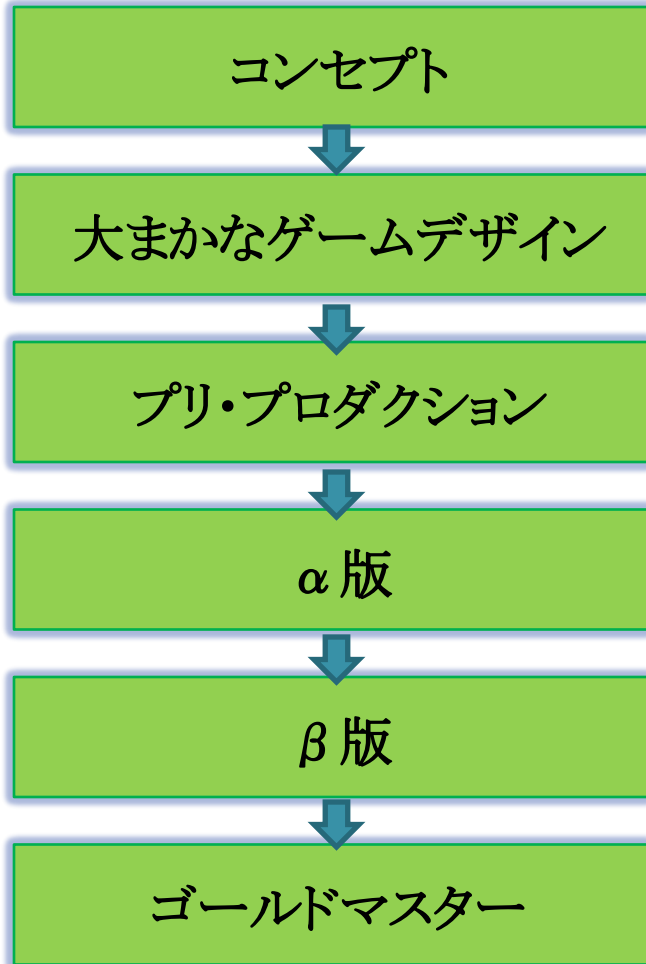
開発委託・受託契約の主要ポイント

- 開発対象の定義・特定
- マイルストーン管理
- 知的財産権の帰属・権利処理
- 対価
- 中途解約
- その他

開発対象の定義・特定



マイルストーン管理(1)



それぞれの開発段階における期限(デッドライン)及び中間成果物(成果確認用)を定めておく。

マイルストーン管理(2)

全部出来上がって初めて納入すると、互いにリスク

パブリッシャーの立場

最終成果物を見るまで、どのようなものが作られているか分からない。

ディベロッパーの立場

最後まで作って「不可」とされると、リスクが大きすぎる。

リスクを分割する手法

マイルストーン毎にパブリッシャー側の解約権を発生させることも。
対価の分割払いの際のベンチマーク。

パブリッシャー:なるべく後で支払いたい

ディベロッパー:なるべく早く受け取りたい

妥協点

誤解されがちですが・・・

- 「完璧な契約」は無い。
- 「雛型」は色々な場合を想定して、前広に規定
- 契約交渉と合意点・・・常に、開発実態を勘案する必要性

知的財産権の帰属・権利処理(1)

特許権

ゲーム開発の場合:「特許権」と「著作権」が特に問題となる

特許権:「発明」を独占的に利用できる権利

「発明」:自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のもの

プログラムは、特許で保護されうる(日本の場合)。

「発掘」:開発成果物の中に、特許化しうる発明がないか調べる作業

手続 :特許権を得るためには、各国毎に出願と登録が必要

知的財産権の帰属・権利処理(2)

著作権

著作権:「著作物」を独占的に利用する権利

著作物:思想または感情を**創作的に表現**したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの。プログラム、ゲームは著作物

権利の種類(支分権) :複製権、公衆送信権、譲渡権、翻案権等

登録手続き:不要(不要主義)

地域:ほぼ全世界で権利が認められる。(ベルヌ条約その他国際条約)

著作者人格権:同一性保持権、氏名表示権、公表権

著作者に固有の権利で譲渡不可

著作隣接権:実演家・レコード製作者・放送事業者の権利

実演家については、実演家人格権あり

複製権、送信可能化権、譲渡権、貸与権等

知的財産権の帰属・権利処理(3)

資金負担はパブリッシャー:

知的財産権の譲渡を原則的に認めるのが普通。

ただし、次については争いも多い。

- 汎用エンジン・ツール等、ディベロッパーが保有していたもの
- 同じく、開発着手後にディベロッパーが開発したもの

海外の状況:概ね同じ。

知的財産権処理の際の留意点(1)

音回りの権利処理

見落とされやすいので留意

JASRAC(権利管理団体)と非JASRAC

実演家(声優、歌手、演奏者など)、レコード製作者 米国等、海外の場合はUNIONにも要注意

著作者・実演家の人格権

問題になるのは、氏名表示権や同一性保持権

当事者の合意があっても譲渡不可(一身専属的)。放棄も不可。

人格権の不行使特約を結ぶことが一般的

=パブリッシャー等に対し、人格権を行使しません、という趣旨の契約条項

フリーソフト・オープンソースソフト

GPL, MIT 等いくつかのライセンスパターンあり

ライセンス条件については、留意が必要(特にGPLタイプ)

事前に法的チェック(ライセンス条件のほか、特許・著作権的観点からのチェック)及び技術的チェックが必要
(タダより高いものは・・・) 海外ではオープンソフトNGという契約もある、

知的財産権譲渡の際の留意点(2)

将来発生する権利の譲渡

法改正で将来認められる権利(例:配信、実演家の人格権など)

例:Boom対ソニーミュージック事件(平成19年1月19日東京地判
最高裁HP)

→レコード製作者の「送信可能化権」が定められる前の契約

譲渡に明記が必要な権利

著作権法第27条及び第28条の権利(翻案権、二次著作物に対する原著作権者の権利)

権利譲渡の目的として特掲されない場合、譲渡対象外と推定

対価(1) 「固定報酬」と「成功報酬」

固定報酬

開発委託時に合意した固定額の報酬を支払う。
ゲームの販売実績にかかわらず一定額の報酬が得られる。

成功報酬

ゲームの販売(製造)本数に応じて、報酬を支払う。
例:希望小売価格のxx%、1本につきxx円等

対価(2)

ゲームの開発費:大半が人件費 = 総人月数 × 人月単価

パブリッシャーの立場

固定報酬:なるべく安く抑えたい。

成功報酬:無しにしたい。払う場合でも限定的に。

ディベロッパーの立場

固定報酬:開発費用を全てカバーしたい。

成功報酬:欲しい (売れたときのため。固定報酬のバッファー)

結局のところ、開発コスト負担リスクと売上リターンについての当事者間の分配の問題

対価(3) 全額を成功報酬にすることについて

下請法上の規制・・・全額を成功報酬にすることはNG

Q67: コンテンツの作成委託については、使用回数に応じて代金を払うこととしており、受領後60日以内に代金を支払う慣行となっていないが、下請法上問題となるか。

A: 支払遅延として下請法違反となる。

このようなコンテンツの代金は、コンテンツの作成に係る対価と著作権等の知的財産権に係るロイヤルティの2つで構成されていると考えられるので、本法を遵守するためには、例えば、コンテンツの作成に関する費用を下請代金として受領後60日以内に支払うこととし、事後に下請代金とは別にアクセス数や使用回数に応じてロイヤルティを支払う方法とすることが考えられる。

対価(4) 成功報酬の場合の留意点

- 発生条件(開発費リクープ後など)
 - 何に対して(正規版・廉価版・海外版・配信・移植等)
 - いくら(固定額・パーセンテージ)
 - その他の計算基準 (返品・不良品・製造本数or販売本数・第三者ライセンスの場合)
-
- これらをはっきり決めておかないと、後で揉める。
-
- 過去作の教訓

中途解約

- 契約違反がない場合でも、パブリッシャーの判断で契約終了させたいと思うことがある。
- パブリッシャーの視点
何らかの理由での開発中止
(M&A、リストラ、経営方針の変更等)
- ディベロッパーの視点
途中で仕事がなくなる。→困る(大半は人件費)
- 海外の事例:解約権を入れるケースが多いが、Kill Fee発生も。

その他

(日本ではあまりないが海外契約で良く出るもの)

- Keyman Clause
- エスクロー条項
- Time is of essence



ご清聴ありがとうございました。