

平成27年6月26日判決言渡 同日原本交付 裁判所書記官

平成26年(ワ)第9738号 損害賠償請求事件

口頭弁論終結日 平成27年5月29日

判 決

アメリカ合衆国 カリフォルニア州<以下略>

原 告 A

同 訴訟代理人弁護士 杉 政 静 夫

東京都練馬区<以下略>

被 告 東映アニメーション株式会社

同 訴訟代理人弁護士 村 下 憲 司

同 福田 純 一

同 山 岸 久 晃

同 木 嶋 望

主 文

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。
- 3 この判決に対する控訴のための付加期間を30日と定める。

事 実 及 び 理 由

第1 請求の趣旨

- 1 被告は、原告に対し、6635万円及びこれに対する平成26年5月31日（訴状送達の日翌日）から支払済みまで年5分の割合による金員を支払え。
- 2 訴訟費用は被告の負担とする。
- 3 仮執行宣言

第2 事案の概要

1 事案の要旨

本件は、原告が、被告に対し、原告と被告とは、昭和60年4月10日付

けで、原告が作曲し、原盤に録音した別紙著作物目録記載の4曲の楽曲（以下「本件楽曲」という。）について、被告がホームユースゲーム用VHDソフト「サンダーストーム」のバック・グラウンド・ミュージックとして使用することを許諾する旨の使用許諾契約（以下「本件契約」という。）を締結したが、(1)本件契約においては出庫枚数を3000枚に限定して著作権使用料15万円が支払われたところ、被告は、この枚数を7000枚超えて販売し、その債務不履行に基づき原告に損害を与え、さらに、(2)ホームユース用でない、ゲームセンター用アーケード方式の「サンダーストーム」としても8000台が販売され、(3)「サンダーストーム」の海外版である「Cobra Command」としての販売もされ、(4)さらにレーザーディスク用ゲームにも複製されて販売され、(5)「サンダーストーム」及び「Cobra Command」として多数の違法ダウンロードもされたところ、これら(2)ないし(5)につき、被告には原告との本件契約以外の契約関係に基づく債務不履行、あるいは、著作権ないし著作隣接権侵害行為等があるところ、これら(1)ないし(5)に基づく原告の損害につき、一部請求分を含む原告の請求額はそれぞれ、(1)35万円、(2)2500万円、(3)2500万円、(4)1000万円、(5)500万円であり、これに弁護士費用100万円を加えた合計6635万円及びこれに対する平成26年5月31日（訴状送達の日翌日）から支払済みまで民法所定の年5分の割合による遅延損害金の支払を求めた事案である。

2 前提事実（証拠等を掲げたもののほかは、当事者間に争いが無い。）

(1) 当事者

原告は、作曲家である。〔弁論の全趣旨〕

被告（旧商号「東映動画株式会社」）は、各種アニメーション、コンピュータグラフィックス等の映画の製作、販売等を目的とする株式会社である。

(2) 原告らを当事者とする昭和58年6月24日付け原盤譲渡契約の締結

原告は、原告を代表者とする訴外株式会社ミュージックメイカーズ（以下「ミュージックメイカーズ」という。）、実演家として原告を代表者とするT A O、及び、訴外ワーナー・パイオニア株式会社（以下「ワーナー」という。）との間で、T A Oの実演を録音等した原盤についてワーナーに譲渡することなどを内容とした昭和58年6月24日付け原盤譲渡契約（以下「本件原盤譲渡契約」という。）を締結した。〔甲17〕

(3) 被告と訴外データイースト株式会社との間での昭和58年12月1日付け基本契約の締結

訴外データイースト株式会社（以下「データイースト」という。）と被告（当時の商号「東映動画株式会社」。以下、特に旧商号について注記しない。）との間で、昭和58年12月1日付けで、ビデオディスクゲームソフトの企画、製作、製造及び販売業務に関し基本条件を取り決める契約を締結した。〔乙4〕

(4) ワーナーと被告との間の昭和59年2月1日付けの覚書

原告を代表者とするミュージックメイカーズが同意し、ワーナーと被告との間で締結された被告の製作するアーケード用ボックス・ゲーム「（仮題）L X - III」のバック・グラウンド・ミュージックとして、T A Oの演奏を録音して使用することについて、昭和59年2月1日付けで覚書（以下「乙1覚書」という。）が締結された。〔乙1〕

(5) 昭和59年2月28日付けミュージックメイカーズと被告との間の契約の内容

被告とミュージックメイカーズは、昭和59年2月28日付けで、ミュージックメイカーズは、被告の指示に従いビデオディスクゲームソフト「（仮題）L X - III」の音楽の製作を担当することを承諾し、他方、被告は、契約にもとづく作曲、演奏及び録音の成果につきその使用が認められ、その製作費として72万6666円を支払うことを約する内容の契約

(以下「乙2契約」という。)を締結した。〔乙2〕

(6) データイーストと被告との間の昭和60年2月9日付け覚書

データイーストと被告は、昭和60年2月9日付けで、データイーストが企画、製作、販売等するビデオディスクゲーム「サンダーストーム」に関し、覚書(以下「乙5覚書」という。)を締結した。〔乙5〕

(7) 本件原盤譲渡契約の終了

原告は、昭和60年2月25日付けで、ミュージックメイカーズの代表者として、ワーナーに対し、昭和58年6月25日から継続されてきたTAOに関する本件原盤譲渡契約は昭和60年6月24日をもって期間が満了するところ、契約を継続する意思がない旨を通知した。〔甲18〕

(8) 原告と被告との昭和60年4月10日付け本件契約

原告と被告は、昭和60年4月10日、ゲームソフト(「(仮題)LX-Ⅲ」, 決定題名「サンダーストーム」)のバック・グラウンド・ミュージックに本件楽曲を使用することに関する本件契約を締結した。〔甲1〕

(9) ミュージックメイカーズの解散

ミュージックメイカーズは、平成元年12月3日に解散した。〔甲38〕

(10) 本件訴訟に至るまでの経過

ア 原告は、2010年(平成22年)10月12日、被告の法務部担当者に対し、本件楽曲がゲーム「サンダーストーム」ないし「Cobra Command Thunder Storm」等として各メディアに移植されて販売されていること等に関し、問い合わせのメールを送付した。〔乙3〕

イ 原告は、平成26年4月18日付けで、本件訴訟を提起した。

3 争点

(1) 被告に本件契約の債務不履行があるか

(2) 被告に争点(1)以外の債務不履行ないし著作権法違反行為があるか

(3) 被告の過失の有無並びに損害の発生の有無及びその額

(4) 消滅時効の成否

第3 争点に関する当事者の主張

1 争点1 (被告に本件契約の債務不履行があるか) について

[原告の主張]

本件契約においては、本件楽曲の著作権使用料として、出庫枚数を3000枚と限定した上で15万円を支払うこと、出庫枚数が3000枚を超えた場合には、被告は原告に速やかに通知し原被告改めて協議する、とされた。しかし、実際には、ホームユース用ゲームに使用された3000枚を超える販売があり、その枚数は7000枚であるところ、被告は原告に対し何ら通知もせず、使用料の支払もしないから、上記7000枚の販売分の著作権使用料の支払についての債務不履行がある。

[被告の主張]

本件契約で定められた以上の枚数の販売はされておらず、その旨の証拠は何ら提出されていない。被告には本件契約の債務不履行はない。

2 争点2 (被告に争点(1)以外の債務不履行ないし著作権法違反行為があるか) について

[原告の主張]

(1) ワーナーとミュージックメイカーズとの契約関係を原告が承継したこと

本件原盤譲渡契約は、ワーナーが原告のマネージングを専属的に担当するとの内容の契約である。そして、乙1覚書は、ワーナーと被告とのあいだで、原告が作曲した本件楽曲をアーケード用ボックス・ゲームのバック・グラウンド・ミュージックとして、原告の演奏を録音して使用する契約である。この契約は、被告が、ミュージックメイカーズの録音原盤をゲームのバック・グラウンド・ミュージックとして使用することを内容とする契約であり、本

件楽曲に関する限り、ワーナーは、原告のアーケード用ボックスゲームのバック・グラウンド・ミュージックの専属的マネージングを解いて、本件楽曲についてのマネージングから撤退したことを意味し、ミュージックメイカーズと被告とが直接の契約関係にたったものといえる。

そして、昭和59年2月28日、被告とミュージックメイカーズは、ミュージックメイカーズが、ゲーム「サンダーストーム」のバック・グラウンド・ミュージックとして、本件楽曲を作曲・演奏・録音することを請負う乙2契約を締結したものである。

昭和60年2月25日、ミュージックメイカーズは、ワーナーに対し、ワーナーとの間の本件原盤譲渡契約は、契約期間が満了しても更新しない旨を通知した。ワーナーは、本件楽曲については、乙1覚書により本件原盤譲渡契約の契約上の地位を主張しないこととしていたところ、ミュージックメイカーズも、被告との間の、本件楽曲をめぐる一切の契約関係から脱退して、ミュージックメイカーズの地位を原告個人に承継させることにした。

これにより、遅くとも昭和60年4月10日までに、被告が本件楽曲をアーケード用のゲーム・ソフトのバック・グラウンド・ミュージックに使用すると乙2契約についても、当事者がミュージックメイカーズから原告に承継されたものである。

(2) 被告とデータイーストとの共同行為

1985年（昭和60年）12月31日に「TOEI ANIMATION COMPANY, LTD.」がカリフォルニア州において法人登録申請され、1986年（昭和61年）1月21日に正式に登録された。昭和60年は原告と被告とのあいだで本件契約が締結された年であり、この年は、データイーストもアメリカに法人を設立しているもので、サンダーストームゲームのアメリカへの販売に向けた、データイーストと被告との共同行為が認められる。

(3) 被告の責任原因

以上を前提とすると、被告には、以下の責任がある。

ア アーケード方式の「サンダーストーム」については、8000台が販売されている。

これらアーケード方式のゲームについて、被告は、本件楽曲についての著作権侵害、原盤の複製権侵害、複製物の譲渡権侵害、演奏・実演家権侵害（但し原盤に収録された場合原盤権に収斂されるとの考えをとればこの権利は消滅している）、貸与権侵害を行っており、これらについて原告は損害賠償請求権を有する。

イ 「サンダーストーム」の海外版名「Cobra Command」の海外における販売があったことにつき、これらは、原告が作曲、演奏した本件楽曲の原盤を使用したゲームソフトが、LD、DVD、CD-ROMに移植されて販売された分である。このような販売は、被告が、本件楽曲の原盤につき、LD等の製作販売者である、例えば訴外株式会社エグゼコ・デベロップメント（以下「エグゼコ」という。）にゲームソフトのバック・グラウンド・ミュージックに使用すると原盤使用許可を与えて初めてエグゼコは本件ゲームソフトの製作及び販売が可能となるものである。

そうすると、エグゼコが本件楽曲を使用したゲームソフトの製作、販売をしている行為は被告の許諾を得ていると考えられるところ、その場合、被告の行為は乙1覚書に違背する行為である。この場合の原告の請求権は、本件楽曲の著作権侵害、録音原盤の複製権侵害、複製物の譲渡権侵害、演奏・実演家権侵害、貸与権侵害による損害賠償請求権である。

仮に、エグゼコによるゲームソフトの製作、販売が被告の許諾を得ていないというのであれば、ゲームソフトの著作権者である被告は、原告に対し、乙1覚書の3条(1)において、本件楽曲を録音した原盤を、アーケード

方式用のゲームソフトのバック・グラウンド・ミュージックに限定して使用し、その他のいかなる名目・理由といえども当該録音物を一切使用しないことを約し、また同覚書3条(2)において、当該録音物をバック・グラウンド・ミュージックとした映像を商品化し、一般市場で販売しないことを約したのであるから、被告は、原告に対し、本件楽曲及び原盤を他の方式又は他の媒体に移植されたゲームソフトに収録して使用されないよう管理、把握、是正処置を施す義務を負っているというべきである。この場合の被告の責任は、上記義務違反（債務不履行）による損害賠償義務であり、原告の請求権は、本件楽曲の著作権侵害、原盤の複製権侵害、複製物の譲渡権侵害、演奏・実演家権侵害、貸与権侵害による損害賠償請求権と同じである。

ウ ホームユースゲーム用「サンダーストーム」ソフトは、レーザーディスク用ゲームに複製され、移植されており、その例示として一部を挙げうるのはLDゲーム「サンダーストーム」等である。

そのゲームソフトの著作権者である被告は、原告に対し、乙1覚書の契約3条(1)において、本件楽曲を録音した原盤を、アーケード方式用のゲームソフトのバック・グラウンド・ミュージックに限定して使用し、その他のいかなる名目・理由といえども当該録音物を一切使用しないことを約し、また乙1覚書3条(2)において、当該録音物をバック・グラウンド・ミュージックとした映像を商品化し、一般市場で販売しないことを約したのであるから、被告がLDゲームインターラクティブ配信業者に原盤使用許可を与えていた場合、乙1覚書の3条(1)及び(2)に違背する。

被告が、LDゲームインターラクティブ配信業者に対し、原盤を使用する許諾を与えていた場合、原告の請求権は、契約違反による本件楽曲の著作権侵害、原盤の複製権侵害、複製物の譲渡権侵害、演奏・実演家権侵害、

貸与権侵害による損害賠償請求権である。

被告が許諾を与えていない場合は、被告は原告に対し、本件楽曲及び原盤を使用してLDゲームインターラクティブ配信用ゲームソフトに収録して使用されないよう管理、把握、是正処置を施す義務を負っているというべきであるから、被告の責任は、上記義務違反による損害賠償義務であり、原告の請求権は本件楽曲の著作権侵害、原盤の複製権侵害、複製物の譲渡権侵害、演奏・実演家権侵害、貸与権侵害による損害賠償請求権である。

エ 「サンダーストーム」及び「Cobra Command」は、動画共有サイト「ニコニコ動画」や「YouTube」のようなインターネットサイトにアップロードされ、それらが違法にダウンロードされている。

そして、被告は原告に対し、本件楽曲及び原盤が使用されたゲームソフトを「ニコニコ動画」や「YouTube」のようなサイトにアップロードされ使用されないよう管理、把握、是正処置を施す義務を負っているというべきであるから、被告の責任は、上記義務違反による損害賠償義務である。

[被告の主張]

(1) 原告の主張する著作権ないし著作隣接権侵害行為につき

原告は、ワーナーがその専属実演家であった原告の実演を録音した録音物をアーケード方式用の「サンダーストーム」に使用することを被告に許諾した乙1覚書に記名捺印して自ら同意しているのであるから、この乙1覚書により、原告は、被告において、原告が楽曲を演奏し録音して制作した原盤をアーケード方式用の「サンダーストーム」に使用することを自ら許諾している。

したがって、アーケード方式用ゲームへの使用は原告自らが同意して許諾したものであり、原告の主張する著作権ないし著作隣接権侵害行為は存在しない。

(2) 原告の主張する被告の債務不履行につき

被告は原告との間で、原告が主張する合意内容である、ビデオゲームソフトを使用する際に原告の事前の許諾を要すること、その許諾を得るにあたり使用料を定めること、著作物の第三者による違法使用を無限に「管理、把握、是正する義務」を被告が負うことを内容とする契約を締結していないから、原告に対しそのような債務を負っていない。

したがって、原告の主張する債務不履行は存在しないことが明らかである。

(3) 原告の主張する被告の訴外第三者の行為に関する責任につき

原告は、エグゼコを含む原告において特定しない訴外第三者らが海賊版商品の販売を行い、アーケード方式用ゲームを日本国内で展示設置し米国で販売し、LDゲームインタラクティブなる方法で配信し、ダウンロードに課金する方法にて公衆送信し販売する行為や、動画共有サイト「ニコニコ動画」、同「YouTube」、その他のインターネット上のサイトにおいてアップロードしダウンロードする行為につき、被告による著作権侵害・著作隣接権侵害であるとの主張をし、さらには被告の債務不履行責任を主張する。

しかし、被告は原告の主張する訴外第三者らとは指揮命令関係にはなく、資本関係にもないから、これらの者の行為を把握し責任を負う立場にない。

したがって、これらの者の行為につき被告が著作権ないし著作隣接権侵害、債務不履行責任を負うかのような原告の主張には根拠がなく、これをあえて被告に帰責させようとする原告の主張は、原告独自の理論に基づくものであり失当である。

(4) 原告の主張する共同行為につき

原告は、「TOEI ANIMATION COMPANY, LTD.」を挙げて、この「法人登録申請」が、データイーストの米国法人の設立の年と同じであるとして、サンダーストームゲームのアメリカでの販売に向けた共同行為であるとも主張する。

しかし、被告は、これら事実については不知であり、かかる記録も被告社内には存しない。また、原告の主張する共同行為との主張が、具体的にいかなる法律に基づくどのような法律構成に基づくものなのか、不明である。さらには、アニメーションの製作を業とする被告が、単に映像を提供したにすぎないゲームの販売のために海外に法人を設立したとの主張自体が、不自然かつ不合理なものである。

したがって、原告の上記主張は失当である。

(5) 原告の主張する被告の「管理、把握、是正する義務」につき

原告は、被告が、被告及び被告以外の第三者が、原盤をバック・グラウンド・ミュージックとして使用した作品を製作、販売しないよう管理、把握、是正する義務を負っているなどと主張する。

しかし、いずれの契約書ないし覚書にも、「管理、把握、是正する義務」など規定されていないのであるから、原告の主張に根拠がないことは明らかである。

(6) 原告が主張する原盤に関する権利につき

原告は、本件原盤譲渡契約（甲 1 7）とその継続意思のないことの通知（甲 1 8）を根拠に、原告がワーナーに対して本件原盤譲渡契約の 3 条に基づき譲渡していた権利や契約上の地位を、本件原盤譲渡契約の終了後に原告が承継した旨主張する。

しかし、本件原盤譲渡契約にはかかる原告への権利や契約上の地位の承継に係る条項は全く規定されておらず、継続意思のないことの通知（甲 1 8）は単に原告がミュージックメイカーズの代表者としてワーナーに対し本件原盤譲渡契約を更新しない意思を通知した書面にすぎず、権利や契約上の地位の承継については何らの規定もされていない。

むしろ、原告とミュージックメイカーズは、所有権、複製権、著作隣接権を含む原盤に係る一切の権利をワーナーに譲渡しているところ（甲 1 7, 3

条柱書及び(1)項) , その譲渡には何らの特約も条件も付されておらず, ワーナーはその全部又は一部を自由に第三者に譲渡することができるのであるから(同(3)項) , 契約終了時に権利が戻ることを予定しているとは解釈できない。

また, 本件原盤譲渡契約の契約上の地位についても, ワーナーは契約上の権利及び地位の一部又は全部を一時的のみならず永続的に実施許諾し, 自身が指定する関連会社に譲渡することができる」と規定され, ミュージックメイカーズと原告はその指示に従うと規定されているのであるから(15条) , その契約上の地位や権利が契約終了時に戻ることを予定しているとは解釈できない。

したがって, 原告はワーナーにその権利を譲り渡したことにより原盤に関する権利を喪失しており, その後, これを承継取得した事実もない。

3 争点(3) (被告の過失の有無並びに損害発生の有無及びその額) について

[原告の主張]

(1) 被告の過失

被告は, サンダーstormのゲームソフトのBGMを含む映像部分について, 原告に対しアーケード方式用及びVHDやMSXコンピューターディスク用の使用料の支払義務とそれを前提とする各商品の販売状況の調査義務を負っており, 本件楽曲等の移植を通じての販売状況を把握しソフトの映像著作権を管理すべき義務, さらに本件契約によりVHDビデオディスクの販売状況の原告への報告義務を明示的に負っている。

しかし, 被告は, データイーストやエグゼコからDVDやLDとしての販売がされているにもかかわらず, 上記義務を果たしていない。

被告のこの過失は, 損害賠償責任の根拠と評価されるべきである。

(2) 本件契約の債務不履行に基づく原告の損害

VHD方式カートリッジ「サンダーストーム」の契約超過在庫枚数7000枚について1枚当たりの損害は50円であるから、その損害は35万円である。

- (3) その他の被告の債務不履行ないし著作権法違反の行為に基づく原告の損害
原告は、著作権法114条1項、3項に基づき以下のとおり主張し、予備的に同条2項に基づく不当利得金を請求する。

ア アーケード方式の「サンダーストーム」8000台が国内で販売されたところ、この米国での販売価格は2995ドル（日本円で30万5490円）であるから、これに著作物の使用料及び録音盤複製権の割合2%を乗じた金額である4887万8400円が原告の損害となるが、その一部請求として2500万円を請求する。

なお、被告はロイヤルティ相当額1500万円を不当に利得しているから、これについては著作権法114条2項に基づいても請求できる。

イ 「サンダーストーム」の海外版名「Cobra Command」の海外における販売があったことにつき、販売価格米ドル2995ドル（日本円約30万5490円）の8000台（日本での販売実績を下回ることがないから）分、著作物の使用料及び複製権の割合2%を乗じた金額である4887万8400円が損害となるところ、その一部請求として2500万円を請求する。

ウ ホームユースゲーム用「サンダーストーム」ソフトは、レーザーディスクゲームに複製され、移植されたところ、その例示として一部を挙げうるのはLDゲーム「サンダーストーム」等である。それらの販売数量は50万枚であり、著作権及び複製権使用料は1枚当たり50円であるから、原告の得べかりし利益は2500万円となるところ、その一部として1000万円を請求する。

エ 「サンダーストーム」及び「Cobra Command」の「違法ダウンロード」は100万回であるところ、その複製権侵害による使用料及び公衆送信権侵害による損害賠償請求権は1回当たり10円であるから、原告の損害は1000万円となるところ、その一部請求として500万円を請求する。

オ 本件訴訟追行を弁護士に依頼せざるを得なかったことによる弁護士費用100万円を請求する。

(4) 著作権法114条の5の主張

なお、本件では、原告に損害が生じたことが明らかであるが、その損害額を立証するのは困難であるから、弁論の全趣旨及び証拠調べの結果に基づき相当な損害額が認定されるべきである。

[被告の主張]

いずれも否認ないし争う。

4 争点(4) (消滅時効の成否) について

[被告の主張]

(1) 原告は、乙1覚書(昭和59年2月1日付け)に基づき行われたアーケード用ゲーム「サンダーストーム」への本件楽曲の使用行為と昭和60年の米国人の設立行為を根拠に、債務不履行及び著作権ないし著作隣接権侵害の主張をし、その後の訴外第三者による本件楽曲の使用行為についても、債務不履行及び著作権侵害、著作隣接権侵害の主張をしている。

しかし、次のとおり、原告の上記主張の根拠の有無を問わず、原告の主張する請求権はいずれも時効により消滅している。

すなわち、債務不履行の主張については、株式会社である被告と原告が代表者を務めるミュージックメイカーズとの債権の消滅時効は5年で成立するところ、原告が主張する債務不履行行為は昭和59年(1984年)及び昭和60年(1985年)の行為なので、いずれも平成元年(1989年)と

平成2年（1990年）に、消滅時効が成立している。また、その後の第三者による使用行為についても、本件訴え提起の日から5年以上前（2009年）の行為については、消滅時効が成立している。

次に、著作権ないし著作隣接権侵害の主張については、2010年（平成22年）10月12日に、原告が被告に送付したメールにて本件楽曲4曲を挙げて「私の書いた曲が使用されているゲーム“サンダーストーム”，別名“Cobra Command Thunder Storm”が各メディアに移植され、販売されていることを最近知りました」（乙3）などとして、インターネット上のURLを詳細に引用しており、損害及び加害者を知っていることを明らかにしている。このため、原告の著作権ないし著作隣接権侵害の主張も、遅くとも2013年（平成25年）には消滅時効が成立している。

したがって、被告は上記消滅時効を予備的に援用する。

(2) 原告の主張に対する反論

民法724条の損害を知った時とは、損害の程度・数额などを知る必要はない（最高裁平成8年（オ）第2607号同平14年1月29日第三小法廷判決・民集56巻1号218頁）。原告が、「現在においても、損害額を覚知していない」ことは消滅時効の進行を妨げない。

[原告の主張]

原告は損害額を覚知していない。民法724条は損害を知らない限り消滅時効は開始しないと規定している。損害とは損害の発生とその明確な原因及び損害額を含むと考えられる。原告は、被告から販売額を初めとする販売状況を証明する資料を全く開示されていなかったのであるから、消滅時効は進行していない。

また、被告が自ら報告義務を履行しないで消滅時効の主張をすることは信義則に反し、許されない。

第4 当裁判所の判断

1 証拠（各認定事実の末尾に摘示した。）及び弁論の全趣旨によれば、以下の事実が認められ、この認定を左右するに足る証拠はない。

(1) 原告らを当事者とする昭和58年6月24日付け本件原盤譲渡契約の内容

原告を代表者とするミュージックメイカーズ、実演家として原告を代表者とするT A O、及びワーナーとの間で、昭和58年6月24日付けで本件原盤譲渡契約が締結された。その契約書である「原盤譲渡契約書」には、前文において、「ワーナー・パイオニア株式会社（以下甲という）と株式会社ミュージックメイカーズ（以下乙という）と、T A O（以下「実演家」という）とは、次の通り契約を締結する。」とし、ミュージックメイカーズ及びT A O（実演家）は、T A Oの実演を録音、録音録画した原盤を継続して制作した上で、その原盤をワーナーに独占的に譲渡し、ワーナーは原盤を用いてレコードを頒布する（第1条）、ミュージックメイカーズ及びT A O（実演家）は、原盤が完成したときに、「当該原盤に係る一切の権利（乙及び『実演家』の著作隣接権を含む）」をワーナーに独占的に譲渡し、ワーナーはこれをいかなる国においても自由にかつ独占的に原盤を利用してレコードを複製し、これらに適宜のレーベルを付して頒布することができる、ワーナーは自由な判断によりレコードの種類、数量、価格、発売の時期、方法、その他一切の事項を決定することができる（第3条）、ワーナーは原盤に関する権利譲渡の対価をミュージックメイカーズに支払う（第8条）、ワーナーはミュージックメイカーズに対し不返還の前払印税150万円を支払う（第19条）、とする旨が約定されていた。〔甲17〕

(2) 被告とデータイーストとの間の昭和58年12月1日締結の基本契約の内容

データイーストと被告との間で、昭和58年12月1日に基本契約が締結された。

同契約は、データイーストと被告との間で、ビデオディスクゲームソフトの企画、製作、製造、販売業務に関し基本条件を取り決めるものである（前文、第1条）。〔乙4〕

(3) 昭和59年2月1日付けの乙1覚書の内容

ワーナー（下記覚書では「甲」。）と被告（下記覚書では「乙」。当時の商号「東映動画株式会社」）との間で締結された「覚書」（乙1覚書）の内容は、下記のとおりである。原告は、ワーナーの専属実演家（名称「TAO」）であるミュージックメイカーズの代表者として、乙1覚書に同意した。〔乙1〕

記

第1条（目的）

乙は、乙の製作するアーケード用ボックス・ゲーム「（仮題）LX-Ⅲ」（以下本ゲームという）のバック・グラウンド・ミュージックとして、実演家の演奏を録音して使用する。

甲は実演家の当該演奏に関して、本覚書の範囲に限り、甲の実演家に対する権利を主張しないこととする。

第2条（用語の定義）

(1) アーケード用ボックス・ゲームとは、ゲーム・センター等でモニターに映像を表示してプレイをするゲームのことをいう。

(2) 録音物とは、実演家の実演を磁気テープ等に録音した末尾記載の固定物をいう。

第3条（約諾）

(1) 乙は、本ゲームのバック・グラウンド・ミュージックとしての使用及び本ゲームの宣伝のための使用に限定して録音物を使用することとし、その他のいかなる名目、理由といえども当該録音物を一切使用しないことを甲に約諾する。

- (2) 乙は当該録音物をバック・グラウンド・ミュージックとして使用した映像を商品化し、一般市場で販売しないことを甲に約諾する。
- (3) 万一、乙が本覚書に違反した場合は、当該録音物の原盤所有権は乙及び実演家の承諾を要せず甲に帰属することとする。

第4条（期間）

本覚書の有効期間は調印日より満20年間とする。

第5条（別途協議）

- (1) 本覚書に定めのない事項または予期しない事態が生じた場合は、信義・誠実の原則に基き、甲・乙協議の上円満に解決する。
- (2) 万一、協議の上解決できない紛争については東京地方裁判所を管轄裁判所とする。

以上、本覚書締結の証として本覚書2通を作成し、甲・乙記名捺印の上各1通を保有する。

(4) ミュージックメイカーズの設定登記

原告は、原告の住所地に本店を置いてミュージックメイカーズを設立したところ、昭和59年2月20日にその設立登記を経た。〔甲38〕

(5) 昭和59年2月28日付けミュージックメイカーズと被告との間の乙2契約の内容

被告（下記契約では「甲」。）とミュージックメイカーズ（下記契約では「乙」。）は、昭和59年2月28日付けで、下記内容の乙2契約を締結した。〔乙2〕

記

第1条 乙は、甲の指示に従い、甲の製作するビデオディスクゲームソフト「（仮題）LX-Ⅲ」（以下本作品という）の音楽の製作を担当することを承諾する。

第2条 乙の担当作業は、本作品の背景音楽の作曲、演奏並びに録音作業

とする。

第3条 この契約にもとづく作曲，演奏並びに録音の成果は，本作品及びその宣伝活動に限り甲のみにその使用が認められる。

第4条 甲は乙に対し，前各条に対する製作費として金726,666円也を支払うことを承諾する。

支払方法については甲・乙別途協議するものとする。

第5条 前各条に規定した以外の事情が生じた時は，甲・乙協議の上誠意をもってこれを解決するものとする。

上記契約締結の証として本書2通を作成し，甲・乙記名捺印の上各1通を保有するものとする。

(6) データイーストと被告との間の昭和60年2月9日付け乙5覚書の内容

データイーストと被告とは，昭和60年2月9日付けで，乙5覚書を締結した。これは，データイーストが企画，製作，販売等するビデオディスクゲーム「サンダーストーム」に関し，データイーストと被告との間ではビデオディスクゲームに関する前記(2)記載の基本契約が締結されているところ，データイーストが完成させたビデオディスクゲーム「サンダーストーム」につき，訴外日本ビクター株式会社に対して，MSXパーソナルコンピュータとVHDビデオディスクの組み合わせによるビデオディスクゲームに変換して販売する事を許諾するものである。〔乙5〕

(7) 本件原盤譲渡契約の終了

原告は，ミュージックメイカーズの代表者として，ワーナーに対し，昭和58年6月25日から継続されてきたTAOに関する本件原盤譲渡契約は昭和60年6月24日をもって期間が満了するところ，その契約を継続する意思がない旨を通知した。〔甲18〕

(8) 原告と被告との昭和60年4月10日付け本件契約の内容

原告（本件契約では「乙」。当時東京都港区在住，A1〔本名A〕と表記）

と被告（本件契約では「甲」。当時の商号「東映動画株式会社」）は、昭和60年4月10日、ゲームソフトのバック・グラウンド・ミュージックに関する本件契約を締結した。その第1条ないし第4条の内容は、下記のとおりである。〔甲1〕

記

第1条 乙は甲の指示に従って製作したゲームソフト「（仮題）LX-III」（決定題名「サンダーストーム」）のバックグラウンドミュージックを、甲がVHD方式のホームユースゲームに使用することを承諾する。

第2条 前条のホームユースゲームとは、商品名を「サンダーストーム」（商品番号VIA1001）として、昭和60年4月21日に日本ビクター株式会社より発売されるものである。

第3条 第1条のバックグラウンドミュージックとは「サンダーストーム」「ビル街」「ジャングル」「要塞」の計4曲とする。

第4条 前条に定める楽曲の著作権使用料として甲は乙に対し、出庫枚数を3000枚と限定した上で金150000円也を支払うことを承諾する。

(2)〔判決注；(1)はない〕出庫枚数が3000枚を越〔注；ママ〕えた場合には、甲は乙に対してすみやかに通知し、甲乙改めて協議するものとする。

(3) 支払方法については甲乙別途協議する。

第5条 本契約書に規定した以外の事情が生じたときは、甲乙協議の上誠意をもってこれを解決するものとする。」

(9) データイーストの破産

データイーストは、平成15年に破産宣告を受けて破産管財人が選任され、原告は、データイーストが保有していた知的財産権一式を破産管財人から取

得した。〔弁論の全趣旨〕

(10) ミュージックメイカーズの解散

ミュージックメイカーズは、平成元年12月3日に解散した。〔甲38〕

(11) 本件訴訟に至るまでの経過

原告は、2010年（平成22年）10月12日、被告の法務部担当者に対し、本件楽曲が、ゲーム「サンダーストーム」ないし「Cobra Command Thunder Storm」等として各メディアに移植されて販売されていること、「YouTube」でも紹介され、「iTunes Store」でも販売されていること、本件契約4条(2)で取り決められた在庫数につき、インターネット上では5000台以上の販売とされているところ、実際の出庫数はどれだけであったのか、等を問い合わせるメールを送付した。〔乙3〕

これに対し被告は、2010年（平成22年）12月24日付けの原告宛てメールで、原告が「出荷された筐体は5000体」との部分引用して被告に示したことからするとホームユースゲームの出庫枚数ではなく、アーケードゲームの出庫台数ではないかと推察すること、サンダーストームはゲームセンターで使用されるアーケード用ボックス・ゲームの映像として製作され、その製作には被告が関与したが、その後の移植や販売はデータイーストが主に進めたものと思われるが、被告は関与しておらず、収益配分を受けたような資料も見あたらないこと等を返信した。〔甲20〕

また、原告は、2012年（平成24年）1月20日付け被告宛て書面において、VHD方式による「サンダーストーム」の販売が3000枚を超えて販売されたこと自体も明らかであり、3000枚を超えた場合に通知するとされているところ情報が通知されていないのは契約上の怠慢である、VHD方式以外の媒体に楽曲を使用することを承諾していない等とした。〔甲12〕

原告は、さらに、同年8月24日付けで、被告に対し、原告代理人を通じ、

「ホームゲーム『サンダーストーム』は5000枚以上販売されたとの情報があります。」等と通知した。〔甲14〕

これに対し被告は、被告代理人を通じ、同年10月26日付けで、販売数量の根拠となる資料を呈示することを原告に求めた。〔甲16〕

原告は、平成26年4月18日付けで、本件訴訟を提起した。

2 争点(1) (被告に本件契約の債務不履行があるか) について

原告は、被告が本件契約4条に定められた在庫枚数である3000枚を超えて、さらに7000枚を販売したことにつき被告には債務不履行が存すると主張する。

しかし、原告は、被告により3000枚を超えて在庫されたことにつき、何らの証拠を提出せず、本件記録を精査しても、これを認めるべき証拠は見当たらない。

そうすると、原告の、被告による本件契約の債務不履行に係る主張には理由がない。

3 争点(2) (被告に争点(1)以外の債務不履行ないし著作権法違反行為があるか) について

(1) 原告は、アーケード方式によるサンダーストームの販売、サンダーストームの海外版名「Cobra Command」としての販売、ホームユースゲーム用サンダーストームのレーザーディスクゲーム等への複製、移植、サンダーストームないし「Cobra Command」の違法なダウンロードにつき、被告には著作権ないし著作隣接権侵害の不法行為が存すると主張する。

しかし、これら原告の主張する行為につき、被告によりそれら著作権ないし著作隣接権侵害が行われたことを認めるに足る証拠は何ら提出されていない。

また、これら行為につき、被告には債務不履行が存する旨も主張するが、これら行為につき被告が原告との間で契約上の責任を負うとする何らの根拠

もない。

そうすると、原告の主張する著作権ないし著作隣接権侵害行為、被告による債務不履行について、これを認めることはできないというべきである。

(2) 原告の主張に対する判断

ア 原告は、ワーナーとミュージックメイカーズとの間の本件原盤譲渡契約のほか、被告とミュージックメイカーズとの間の乙2契約等、本件楽曲に関する契約関係が原告に承継されたとし、これによれば被告は本件楽曲やその原盤につき、他の媒体等に使用されないように管理、把握、是正すべき義務を負う旨主張する。

しかし、上記1で認定した事実によれば、本件原盤譲渡契約、乙2契約等、本件楽曲に関する契約につき、これら契約上の地位が原告に承継されるとする根拠を欠くというほかない。

したがって、原告の上記主張は採用することができない。

イ また、原告は、「TOEI ANIMATION COMPANY, LTD.」が登録されたことにつき、データイーストと被告とのサンダーstormゲームのアメリカへの販売に向けた共同行為である旨も主張する。

原告の主張内容は定かではないが、データイーストの行った行為につき、被告が何らかの契約ないし不法行為に基づく責めを負うとすべき根拠は何ら示されておらず、また被告の責任を認めるべき証拠もない。

したがって、原告の上記主張は採用することができない。

4 結論

以上のとおりであるから、その余の点について判断するまでもなく、原告の請求はいずれも理由がないからこれを棄却することとし、主文のとおり判決する。

東京地方裁判所民事第40部

裁判長裁判官

東 海 林 保

裁判官

今 井 弘 晃

裁判官

勝 又 来 未 子

(別紙)

著作物目録

下記楽曲計4曲（作曲者名 A／別名=A1, A2）

- ① サンダーstorm
- ② ビル街
- ③ ジャングル
- ④ 要塞