

楽曲使用許諾契約・著作権等侵害行為等損害賠償請求事件：東京地裁平成26(ワ)9738・平成27年6月26日（民40部）判決〈請求棄却〉

## 【キーワード】

楽曲の使用許諾契約，契約違反の債務不履行，証拠主義

## 【事案の概要】

### 1 事案の要旨

本件は，原告Aが，被告（東映アニメーション株式会社）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storm」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枚を超えて販売し，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storm」としても8000台が販売され，(3)「サンダーstorm」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storm」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，米国カリフォルニア在住の作曲家である。〔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，コンピューター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T A O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) L X - 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

### 【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TAO、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、TAO（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TAO（実演家）は、TAO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TAO（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) L X - 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)で取り決められた出庫数につき、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条に定められた出庫枚数である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枚を超えて出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。

#### 【論 説】

1. 作曲家である原告と動画会社の被告の間には、ゲームソフトのBGMとして使用するための楽曲4本についての使用許諾契約が締結され、その第4条には、在庫枚数が3000枚を超えた場合には、被告は原告に対してすみやかに通知し、協議すると規定していたにもかかわらず、さらに7000枚を販売したのだから債務不履行になると主張した。

しかし、3000枚を超えて在庫したことについての証拠を原告は提出せず、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、と裁判所は認定し、争点(1)についての原告の主張は理由がないと判断した。

また、原告は争点(2)において、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ことについて認められる証拠を何も提出していないから、裁判所は、原告の主張は認められないと判断した。

2. 結局、本件は原告による被告に対する契約違反の主張については、それを裏付けるための証拠の提出がなかったことから、請求棄却となった。これは、原告としては訴訟の準備をするに当たり、主張を裏付けるだけの証拠を準備しておくべきであったのに、それをせずに出訴した事件であったといえるだろう。

[牛木 理一]



(別紙)

著作物目録

下記楽曲計4曲（作曲者名 A／別名=A1, A2）

- ① サンダーストーム
- ② ビル街
- ③ ジャングル
- ④ 要塞