

Title	著作権法におけるキャラクターの法的保護：判例法理と学説上の諸論点
Sub Title	The legal protection of fictional characters under Japanese copyright law : case law and theoretical perspectives
Author	山本, 健太(Yamamoto, Kenta)
Publisher	慶應SFC学会
Publication year	2025
Jtitle	Keio SFC journal Vol.25, No.1 (2025.) ,p.38- 43
JaLC DOI	10.14991/003.00250001-0038
Abstract	本稿では、著作権法におけるキャラクターの法的保護のあり方について検討した。日本の最高裁判所は、「キャラクター」という概念は著作物に該当しないと整理しているが、具体的な表現としての側面には保護が及ぶ。しかし、「文学的キャラクター」は表現としての側面の範囲が明瞭ではなく、保護される局面が限定されている。そして、著作物の類似性判断に関する裁判所の判断手法は、「直接感得性独自基準説」だと理解されているが、これを批判する「創作的表現共通性一元説」に説得力がある。
Notes	自由論題 投稿論文・報告：研究ノート
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11671240-00250001-0038

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

[投稿: 研究ノート]

著作権法におけるキャラクターの法的保護

判例法理と学説上の諸論点

The Legal Protection of Fictional Characters under Japanese Copyright Law

Case Law and Theoretical Perspectives

山本 健太

国士舘大学大学院総合知的財産法学研究科総合知的財産法学専攻修士課程1年*

Kenta Yamamoto

First Year, Master's Course, Program in Interdisciplinary Intellectual Property Laws, Graduate School of Interdisciplinary Intellectual Property Laws, Kokushikan University

Correspondence to: k.yamamoto.20@keio.jp

Abstract:

本稿では、著作権法におけるキャラクターの法的保護のあり方について検討した。日本の最高裁判所は、「キャラクター」という概念は著作物に該当しないと整理しているが、具体的な表現としての側面には保護が及ぶ。しかし、「文学的キャラクター」は表現としての側面の範囲が明瞭ではなく、保護される局面が限定されている。そして、著作物の類似性判断に関する裁判所の判断手法は、「直接感得性独自基準説」だと理解されているが、これを批判する「創作的表現共通性一元説」に説得力がある。

This article examines the legal protection of characters under Japanese Copyright Law. The Supreme Court of Japan determined that the concept of a “character” itself does not qualify as a copyrighted work. However, specific expressions of a character are protected. Despite this, “literary characters” receive legal protection only in limited cases, as the boundaries of their expression are unclear. Additionally, the court’s approach to determining the similarity of works is based on a dualist perspective. However, a monist perspective, which critiques this approach, is considered more convincing.

Keywords:

著作権法、キャラクター、類似性
copyright law, characters, similarity

1. はじめに

現代において、漫画やアニメの登場人物をはじめ、架空の人物は広く愛好・利用されている。架空の人物には創作者が存在するが、彼らの利益の保護について法はどのように規定しているのだろうか。彼らの利益の保護範囲を明らかにすることにより、創作活動の円滑化、活発化に繋がると私は考える。

そこで本稿では、小説や漫画、アニメなどの作品（著作物）を保護する法律である著作権法で、架空の人物を構成する「キャラクター」（本稿における「キャラクター」の定義については後述する）に関して、様々な存在するキャラクターの利用態様ごとに、どのような「キャラクター」が保護されるのかということについて、判例や裁判例、先行研究等を整理してまとめたい。

2. 著作権法におけるキャラクター保護に関する判例

2.1 はじめに

キャラクターに関する著作権法上の著名な判例としては、ポパイ・ネクタイ事件最高裁判決（最一小判平成9年7月17日民集51巻6号2714頁）（以下、「ポパイ最判」と表記）とキャンディ・キャンディ事件最高裁判決（最一小判平成13年10月25日判時1767号115頁）（以下、「キャンディ最判」と表記）がある。この章では、両事件の概要と本稿の議論に関係する両最高裁判決の判旨や、それへの賛否の見解について、以下で簡潔に紹介する。

2.2 「ポパイ最判」、「キャンディ最判」の概要と判旨

まず、「ポパイ最判」の概要は以下である。

原告Xが著作権を有する漫画に登場する主人公「ポパイ」の絵柄を付したネクタイを無断で販売した被告Yに対し、Xがネクタイの販売の差し止めと当該ネクタイからのポパイの図柄の抹消を求めて訴訟を提起し、最高裁まで争った事案である。そして、これに対する最高裁判決の判旨は以下である。

第1に、キャラクターは、「漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいえるべき抽象的概念」であって具体的表現そのものではないとし、キャラクターそのものの著作物性を否定した。

第2に、連載漫画では後続する漫画は先行する漫画に新たなストーリーや登場人物を追加するなど翻案して作成されることが通常であることを理由として、後続の漫画は先行する漫画の二次的著作物であるとし、「二次的著作物の著作権は、二次的著作物において新たに付与された創作的部分のみについて生じ、原著作物と共通しその実質を同じくする部分には生じない」とした。

*投稿時の所属は、慶應義塾大学 SFC 研究所所員

第3に、著作権の保護期間について、「後続の漫画に登場する人物が、先行する漫画に登場する人物と同一と認められる限り、当該登場人物については、最初に掲載された漫画の著作権の保護期間によるべき」とした。

以上が、「ポパイ最判」の判旨である。次に「キャンディ最判」の概要は以下である。

原告Xは漫画「キャンディ・キャンディ」の原作者であり、Xが作成した小説原稿をもとに被告Yが漫画を描くというかたちで、漫画「キャンディ・キャンディ」は製作されていた。この漫画の連載終了後にYがこの漫画の主人公「キャンディ」を新たに描いて発表したところ、XがYに対し訴訟を提起し、最高裁まで争ったという事案である。以上がこの事件の概要である。この事件の判旨は以下である。

第1に、漫画「キャンディ・キャンディ」は原告X作成の小説原稿の二次的著作物であり、Xは、原稿を元に漫画を描いた漫画家で被告のYが当該漫画について有するのと同じ種類の権利を持ち、Yによる漫画の利用に関してはXの同意も必要であるとした。

第2に、Xが当該漫画に対し二次的著作物の原著物の著作者としてYと同一の種類の権利を有する以上、連載終了後に当該漫画の主人公を新たに描いたYによるイラストについて、作成・配布・販売の差止めを求めることができるとした。

以上が「キャンディ最判」の判旨である。

2.3 その後の裁判例の展開と、「ポパイ最判」、「キャンディ最判」への賛否

その後の裁判では、「ポパイ最判」以後で「キャンディ最判」以前の事件であるキューピー人形事件の地裁（東京地判平成11年11月17日判時1704号134頁）・高裁（東京高判平成13年5月30日判時1797号111頁）両判決とともに「ポパイ最判」の判旨が用いられ、キャンディ最判以後である2020年の同人誌事件高裁判決（知財高判令和2年10月6日裁判所HP参照（令和2年（ネ）10018））や2023年の東京地裁判決（東京地判令和5年10月20日裁判所HP参照（令和3年（ワ）27154））（以下、「2023年東京地判」と表記）でも「ポパイ最判」で示された考え方が用いられるなど、「ポパイ最判」の判旨は今なお踏襲される一方で、「キャンディ最判」の判旨は継承されているとはいえない。

実際に学界においても、「ポパイ最判」の判旨は概ね受け入れられている。一方、「キャンディ最判」については、二次的著作物に対する原著物の貢献から原著作者にも二次的著作物に対する権利を認めるべき等の立場（小泉、2003, p.177-9; 長沢、2007, p.141）から、判旨に賛意また

は理解を示す見解もあるが、主に以下の理由により強く批判されている。それは、二次的著作物に存在する原著物の創作的表現でない部分（著作権法による保護対象でない部分）に関する部分について原著作者が権利を有することになるといった理由（駒田、2006, p.156-60; 渋谷、2013, p.189; 横山、2023c, p.388-9; 渡邊、2007, p.175-6）である。そのため、この判決の射程をいたずらに広げるべきでないとも言われている（愛知、2019, p.101）。

以上、両最高裁判決の判旨を簡単に紹介したが、そのうち「キャンディ最判」がなぜキャラクター創作上問題となりうるのかということ、先掲の論文で渡邊文雄が指摘したように、小説原稿に登場人物の身体的特徴が文章で記述され、それを読んで登場人物を創作すると漫画家により三者三様のものができあがるはずで、その場合原作のストーリーを反映していない登場人物単独のイラストは二次的著作物ではなく漫画家単独の著作物であるはずにもかかわらず、判旨に従うと二次的著作物となり小説の作者も権利を有する（渡邊、2007, p.175-6）ため問題なのである。

3. 著作権法で保護される「キャラクター」

3.1 著作権法で保護されるキャラクターの側面

以上、著作権法におけるキャラクター保護に関する最高裁判例について紹介したが、著作権法でキャラクターはどのように、どこまで保護されるのか。以下でキャラクターが有する側面別に説明する。

まず、「ポパイ最判」は「キャラクターといわれるものは、漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいえるべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものということができない」とした（なお、キャラクターは「登場人物」の意味で使用されることもあるが、本稿では以下、「ポパイ最判」の定義に従う）。そして、著作権法は2条1項1号において、具体的表現を保護の対象とし、思想やアイデアそれ自体は保護の対象としていない（半田、2015, p.77; 横山、2023a, p.13）。よって、キャラクターが何らかの形で具体的に表現されていなければ保護されないのである。したがって、人物の特徴を表した「設定」は保護されない（とはいえ、その性格や特徴が複数掛け合わさって具体性が高まった結果、表現になることが否定できないことも指摘されている（上野、2016, p.50））。

次に、人物の名前はどうか。先述の「2023年東京地判」において、人物の名前には著作物性がない旨が示されている。実際、名前は長くても十数文字以内のものが多いであろうから、このような短い文字の組合せを独占させることは創作の幅を狭めるものであり不合理である。なお、簡略

あるいは短くても、創作的表現であって、かつありふれたものでなければ、俳句のように著作物として保護されうる(中山, 2023, p.98)。2001年の裁判例(東京高判平成13年10月30日判時1773号127頁)では、短い交通標語について、著作物性が認められない場合も多いとしつつ、デッドコピーの類の使用禁止など、通常より保護の範囲を狭めて保護を認めると判示されている(一方、俳句等よりも長い一定程度の長さのものでもありふれたものであれば保護されない。1995年の裁判例(東京地判平成7年12月18日知的裁集27巻4号787頁)では、雑誌の休刊又は廃刊の挨拶文について、一部のものについて著作物性が否定された)。

さて、次は登場人物等を描いた、いわゆる「キャラクターイラスト」についてである。イラストは著作権法上「美術の著作物」に該当するので保護されうる。とはいえ、著作権法ではキャラクターそのものは保護の対象外なので、「人物が描かれたイラスト」に対する著作権侵害となる。なお、侵害の判断にあたっては、「当該視覚的著作物の創作性が現れている部分がどこであるかを実質的に判断し、それとの相関関係において、侵害の有無を判断すべき」(君嶋, 2004, p.383)との見解がある。また、侵害の主張については、前掲の同人誌事件高裁判決では原著作物のどのシーンに関してなのか特定する必要があるとしているが、その必要は無いとする見解(池村ら, 2022, p.187-8; 加戸, 2021, p.191)もある。

3.2 続編無断作成等の問題

さて、著作権法でキャラクターのどのような側面が保護されるのかについては先述した。これを踏まえると、1つの疑問が生じるのではないだろうか。「著名作品の登場人物のキャラクターや舞台設定を使って、自分でストーリーを考えて新たな作品を作る」、すなわち、いわゆる「二次創作」の作品を作ることは著作権侵害なのかということである。実際、そのような作品は数多く存在し、即売会等で販売もされている。これらの創作について以下で検討する。

まず、先述のように「キャラクターそのもの」(例: 人物の特徴や設定)は保護されない。しかし、キャラクターに関して漫画やアニメ・ゲームなどで映像や画像で具体的に表現されたものはその著作物という形で保護される。そのため、漫画やアニメ・ゲームの登場人物のキャラクターを用いて続編の漫画等を作成することは、元の作品中の映像や画像等に類似していれば侵害となるであろう。なお、登場人物は著作権法上、具体的なイラスト等に基づいて保護されるため、特定の漫画家の画風を模倣して原作にない登場人物を描いた場合には著作権侵害となり得ない(加戸,

2021, p.191)。

それでは、元の作品の登場人物のキャラクターや舞台設定を用いて作られる二次創作小説はどうか。小説において登場人物は、名前や特徴、ストーリー、台詞などを通じて描写される。それらのキャラクターは、「ある特定の文章表現で表されているものではなく、文章全体により表現された抽象的イメージである場合が多いのでは」(早稲田, 2020, p.50-1)ないだろうか。そのため、そのような特徴を有するキャラクターである文学的キャラクターは保護されない場合が多い。他者が創作した文学的キャラクターの構成要素やイメージを利用して別の文学作品を作っても、具体的な表現が異なるのであれば侵害とはならないであろう。実際に、他者の作品の登場人物を自分の小説に登場させることは侵害でないと考える見解(君嶋, 2004, p.385-6; 桑野・赤松, 2018, p.196-7; 田村, 2003, p.70-1; 早稲田, 2020, p.50-1)が多数説である(「キャラクター」に関しては、利活用の実態を踏まえて、設定等、キャラクターのイラストの部分以外の要素も付加して踏まえて保護を考えるべきとする見解(松田, 2023, p.14-5)や、文学的キャラクターの保護範囲に関して解釈論や立法論も視野に確立する必要があるのではないかという見解(本山, 2020, p.19)も存在する)。

よって、他者が創作した人物のキャラクターを無断使用し作品を作成する行為は、漫画やアニメ等の視覚的要素を含む作品を製作する場合は侵害となる可能性が高く、小説等の文学作品を製作する場合はその可能性は低いと考えられる。なお、二次創作漫画等の場合、描いたイラスト等が原作の画像等と類似していれば侵害となることは先述したが、そもそも「類似」とは裁判所でどのように判断されるのか。次章ではこれを検討する。

4. 類似性・翻案

4.1 著作物作成による侵害

そもそも著作権法では、後発の著作物が先発の著作物に似ていることを以て直ちに侵害となるわけではない。侵害の認定には「同一性・類似性」に加えて「依拠性」が必要とされる(龍村, 2016, p.65)(なお、本稿では「同一性・類似性」に関し、以下「類似性」とする)。要するに、後続の著作物が先に発表された著作物に偶然似ている場合は侵害とならない。そして、両要件を満たした著作物やそれを作成することを、著作権法は「複製」と「翻案」の2つに定義している。両者の違いは作品に対する変更により生じた創作性の有無であり、新たに創作性が付加されていないものを前者、付加されたものを後者としている(上野, 2013, p.46)(なお、著作物に対する「修正、増減、変更等に創作性が

ないが、主要な具体的表現を残していない場合」を翻案に含める見解(山本, 2004, p.311-3)も存在する)。具体的には、「複製」とは絵画を複写することだけでなく、線を1本だけ書き加えるなどの新たな創造性が認められない軽微な改変が加えられたものも含み、「翻案」はある写真を別の写真と合成する等の、著作物の形式自体は変わらないものから、小説を漫画化する等の、著作物の形式自体を変更させるものも含む。

では、著作権法上、類似性は具体的にどのように判断されるのか。判例(江差追分事件最高裁判決(最一小判平成13年6月28日民集55巻4号837頁)(以下、「江差追分最判」))によれば「既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる」こととされる(上野, 2021, p.4; 山本, 2004, p.324; 横山, 2023b, p.375)(なお、この事件での対象は言語の著作物であるが、この定義は他の種類の著作物にも通じるとされている(陳, 2021, p.128; 中山, 2023, p.188))。また、侵害の具体的判断手法につき、複製と翻案の違いは先述のように新たに創造性が付加されているのみであるため、複製と翻案における侵害判断の基準は「類似性の充足」という点で共通する。そこで、以下では「翻案」の事例における類似性の判断手法を検討することで、著作物の類似性判断の手法について検討する。

4.2 翻案の事例における類似性の主要裁判の概要と判旨

翻案の事例における類似性に関する現行法下での著名な判例・裁判例には、「江差追分最判」と釣りゲータウン事件知財高裁判決(知財高判平成24年8月8日判時2165号42頁)(以下、「釣りゲー高判」)がある。では、以下で「江差追分最判」から順に概要と判旨を述べる。まず、「江差追分最判」の概要は以下である。

江差追分事件は、被告Y₁が製作したテレビ番組の冒頭のアナウンスが、原告Xが著した書籍の内容に類似しているとして、Y₁とその責任者であるY₂の行為が翻案に当たり、著作権及び著作者人格権の侵害に該当するか争われた事件である。そして、これに対する最高裁判決の判旨は以下であった。

第1に、「江差追分最判」は言語の著作物の翻案について、「言語の著作物の翻案(著作権法27条)とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為」と定義している(なお、「言語の著作物」とあるが、この翻案の定義は他の種類の著作物にも通じるとされている(陳,

2021, p.128; 中山, 2023, p.188))。第2に、翻案が既存の著作物の創造性を有する表現に関して共通する場合にのみ生じることを示した。

次に、「釣りゲー高判」の概要である。

釣りゲータウン事件は、釣りのゲームを製作・配信していた原告Xが、別の釣りゲームを製作・配信していた被告Y₁とY₂に対し、YらのゲームはXの著作権等を侵害するとして訴訟を提起した事件である。これに対し知財高裁の判旨は以下であった。

まず、「アイデアなど表現それ自体でない部分又は表現上の創造性がない部分において原告作品のそれと同一性を有するにすぎないものというほかなく、また、具体的な表現においては相違するものであって、原告作品の表現上の本質的な特徴を直接感得することはできない。」と、「江差追分最判」での翻案の定義を用いて原告作品と被告作品の類似性を否定した。また、著作物の創造性の判断手法として、「一つのまとまりのある著作物を個々の構成部分に分けて、パーツに分けて創造性の有無や、アイデアか表現かを判断すること」を肯定するとともに、表現に選択の余地があるか否かに関係なく、両著作物において共通する部分が存在してもその部分がアイデアやありふれた表現である場合や、「具体的な表現が異なることにより、表現上の本質的な特徴が直接感得できなくなる場合」には侵害が否定されたとした。また侵害の判断にあたり、原告が被侵害を主張する著作物の一部分に関して、それが「まとまりのある著作物」である場合は、被告は原告が「まとまりのある著作物」中、自己の主張で言及していない部分を含めた「まとまりのある著作物」全体の比較の結果、表現上の本質的な特徴を直接感得できないため非侵害であると主張することができる旨を判示した。

このように「釣りゲー高判」は、「江差追分最判」での類似性(翻案)の判断基準を補足するとともに、類似性に関する訴訟での防御手法に関し新たに示した。

以上が両事件の判旨である。「江差追分最判」の判旨はその後引き継がれており異論は少ないが、「釣りゲー高判」の判旨は賛否が分かれている。賛否が分かれる焦点となったのが、この裁判における類似性の判断手法の違い(学説の違い)である。類似性の判断手法に関する学説は、主に「直接感得性独自基準説(全体比較論)」と「創作的表現共通性一元説」の2つが存在する。これらについて、以下で説明する。

4.3 直接感得性独自基準説の特徴とそれに対する批判

直接感得性独自基準説とは、原告・被告双方の作品の共通部分に表現上の創造性が認められ、かつ相違部分も含めて

著作物全体を観察したときに被告著作物から原告著作物に表現上の本質的特徴が直接感得できる場合に類似性が認められるとする(横山, 2023b, p.376) 立場である。これは「釣りゲー高判」の立場である。

「釣りゲー高判」で裁判長を務めこの学説の立場に立つ高部眞規子は、創作的な表現において同一性が認められても、表現上の本質的特徴を直接感得できない場合があるとし、創作性というものは高度なものは要求されておらず、他人の著作物に依拠して創作された場合でも新たに付加された創作性に埋没して直接感得できない場合があり、既存の著作物の本質的特徴が直接感得されるかは、その既存の著作物の表現上の創作性の高さによるとしている(高部, 2019, p.266-7)。

一方、この説には後述する「創作的表現共通性一元説」の立場から以下のように批判されている。例えば、類似性判断(翻案権侵害の判断)の対象について「釣りゲー高判」は、魚の引き寄せ画面の画面推移全体を「まとまりのある著作物」として判断の対象としたが、「まとまりのある」範囲はどのように決められるのか客観的な基準が存在していないこと(駒田, 2019, p.93; 田村, 2013, p.114-8; 田村, 2023, p.171)や、原告作品の創作的表現が「色あせ」や「埋没」していることをどのようにして客観的に判断するのか不明(駒田, 2019, p.93; 辻田, 2020, p.59)なことが批判されている。もっとも、そもそも「色あせ」や「埋没」し得る対象とされている著作物の表現上の本質的特徴とは何かということについては、直接感得性独自基準説の立場に立つ高部も、「著作物の種類や特性に応じ、事案ごとに著作物として保護を受けるべき創作性や表現の特徴を判断すべきものであって、今後の裁判例の集積が待たれる」(高部, 2019, p.257)と述べるにとどまっている。

4.4 創作的表現共通性一元説の特徴と批判

対して「創作的表現共通性一元説」は、原告と被告の著作物の共通部分に表現上の創作性が認められるか否かのみを判断すれば足り、著作物の共通部分に表現上の創作性が認められれば直ちに類似性が肯定されるとする(横山, 2023b, p.376) 立場である。この立場に対しては、以下のような批判が存在する。

例えば前田健は、創作的表現共通性一元説は著作物について作品それ自体ではなく作品を構成する「構成要素」そのものこそが著作物であるとする考え方を前提として考えてられるが、「構成要素」単独では享受の対象となり得ず、その独占を認めることはアイデアの保護であり表現の制約に繋がるため、「構成要素」そのものを保護の対象とする当該説は不合理であるとしている(前田, 2016,

p.18-9)。また、横山久芳は、「著作物の本質が表現に表れた創作的特徴を受け手に伝達し、享受させることにあるのだとすれば、既存の著作物の創作的要素が利用されたとしても、相違部分が存在するために、受け手が元の著作物の創作的特徴を直接感得できなくなっている場合には、両作品は著作物としての本質を異にし、類似しないものと解すべき」(横山, 2023b, p.379)としている。

4.5 類似性・翻案のまとめと私見

このように、著作物の類似性の判断手法については判例・裁判例の立場である直接感得性独自基準説と、その判断手法の有する主観的要素を批判する創作的表現共通性一元説が対立している。これについて私は、後者の方が妥当だと考える。

確かに、直接感得性独自基準説が主張するような、原告の著作物の創作的表現が埋没(色あせ)する場合があります。これは理解できる。しかし、その埋没の基準が不明確(駒田, 2019, p.93; 辻田, 2020, p.59)で、「印象」という極めて感覚的な評価で判断がなされる(辻田, 2020, p.57, 59)おそれがあることから、基準の安定性を考慮すると創作的な表現の共通という一点を以て類似の成否を判断する「創作的表現共通性一元説」の方が妥当であろう。

5. 結論と今後の展望

以上、「キャラクターの法的保護」について著作権法における判例・裁判例、先行研究をこれまで概観した。結論をまとめると、キャラクターに関して、著作権法ではイラストや映像などで具体的に表現されたものが保護され、人物に関する設定や作品から受容されるイメージ等は保護されない。そして、著作物の類似性の判断手法については、判例・裁判例の立場である「本質的特徴直接感得性説」と「創作的表現共通性一元説」の論者の間で議論がなされている。以上を踏まえて、著作権法におけるキャラクター保護について私の見解を述べたい。

まず、著作権におけるキャラクターの保護については、イラストや映像等で具体的に表現されたものであれば、美術の著作物として保護されることに私も異論はない。しかし文学的キャラクターに関しては、文章から受け手により多様なキャラクターが想像され得る(田村, 2003, p.71; 渡邊, 2007, p.175-6)など、文章全体により表現された抽象的なイメージである場合が多いのではないだろうか(早稲田, 2020, p.51)。これを踏まえると、キャラクターの抽象的なイメージを言語で表現するだけでは表現上の本質的な特徴を直接感得することが難しいことから、保護されにくい(早稲田, 2020, p.51)。このように、文学的キャラクター

についてはアイデアと表現を明確に画することが難しいため、これを特別に保護することはアイデアの保護に繋がり後続の者の創作活動が著しく制限されるおそれがあるため保護すべきでない。また、著作物の類似性の判断手法については、直接感得性独自基準説はその判断手法において裁判官の主観に依存する要素が多いため、創作的表現の共通性を以て翻案の成否を判断する、創作的表現共通性一元説の方が妥当であると考えている。

ここで、本稿のテーマである「キャラクター」の類似性判断についても少し触れておくが、先述のように、著作権法ではキャラクターに関して、イラストや映像などで具体的に表現されたもののみが、イラストや映像等の著作物として保護される。そのため、著作物であれば、キャラクターものであるかに関係なく、類似性判断が行われるといえよう。

類似性の判断は著作権侵害の判断に直接関わる問題であり印象で判決が左右されることは避けるべきであり、どの裁判官が判断しても極力同じ結論が導かれる理論が運用されるべきである。

以上を踏まえた今後の展望としては、著作権法以外の法律におけるキャラクター保護のあり方を調査し、現在の法律における問題点を指摘するとともに新たなキャラクターの法的保護のあり方を提示していきたい。

謝辞

本研究は、JST ムーンショット型研究開発事業 JPMJMS2215 の支援を受けたものである。

参考文献

- 池村聡、小坂準記、澤田将史編著(2022)『実務者のための著作権ハンドブック』(新版). 公益社団法人著作権情報センター.
 上野達弘(2013)「著作権法における侵害要件の再構成(2・完):「複製又は翻案」の問題性」『知的財産法政策学研究』(42), p.39-87.
 上野達弘(2016)「キャラクターの法的保護」『パテント』69(4)(別冊14), p.47-59.
 上野達弘(2021)「第1編 理論編 第1章 著作物の類似性」上野達弘、前田哲男『<ケース研究>著作物の類似性判断 ビジュアルアート編』勁草書房, p.2-30.
 愛知靖之(2019)「判批」小泉直樹、田村善之、駒田泰土、上野達弘編『著作権判例百選』(第6版). 有斐閣, p.100-1.
 加戸守行(2021)『著作権法逐条講義』(七訂新版). 公益社団法人著作権情報センター.
 君嶋祐子(2004)「キャラクターの侵害」牧野利秋、飯村敏明編『新・裁判実務大系 著作権関係訴訟法』青林書院, p.378-90.
 桑野雄一郎、赤松健著、福井健策編(2018)『エンタテインメントと著作権—初歩から実践まで—④ 出版・マンガビジネスの著作権』(第2版). 公益社団法人著作権情報センター(CRIC).
 小泉直樹(2003)「二次的著作物について」森泉章刊行委員代表『著作権法と民法の現代的課題—半田正夫先生古稀記念論集—』法学書院, p.172-92.
 駒田泰土(2006)「著作物と作品概念との異同について」『知的財産法政策学研究』(11), p.145-61.
 駒田泰土「判批」(2019)小泉直樹、田村善之、駒田泰土、上野達弘編『著作権判例百選』(第6版). 有斐閣, p.92-3.

- 最一小判平成9年7月17日民集51巻6号2714頁.
 最一小判平成13年6月28日民集55巻4号837頁.
 最一小判平成13年10月25日判時1767号115頁.
 渋谷達紀(2013)『著作権法』中央経済社.
 高部真規子(2019)『実務詳説 著作権訴訟』(第2版). 一般社団法人金融財政事情研究会.
 龍村全(2016)「著作権侵害における「依拠」論と著作権侵害による差止請求の帰責原理」中山信弘編集代表『知的財産・コンピュータと法——野村豊弘先生古稀記念論文集』商事法務, p.65-101.
 田村善之(2003)『著作権法概説』(第2版). 有斐閣.
 田村善之(2013)「判批」『知的財産法政策学研究』(41), p.79-124.
 田村善之(2023)「著作権の保護範囲」田村善之編著『知財とパブリック・ドメイン 第2巻:著作権法篇』勁草書房, p.151-90.
 知財高判平成24年8月8日判時2165号42頁.
 知財高判令和2年10月6日裁判所HP参照(令和2年(ネ)10018).
 陳思勤(2021)「第5章 著作権」茶園成樹編『著作権法』(第3版). 有斐閣, p.103-47.
 辻田芳幸(2020)「翻案権侵害は「印象」によって決せられるのか」『東北学院大学法学政治学研究所紀要』(28), p.37-66.
 東京高判平成13年5月30日判時1797号111頁.
 東京高判平成13年10月30日判時1773号127頁.
 東京地判平成7年12月18日知的裁集27巻4号787頁.
 東京地判平成11年11月17日判時1704号134頁.
 東京地判令和5年10月20日裁判所HP参照(令和3年(ワ)27154).
 長沢幸男(2007)「二次的著作物をめぐる問題点」牧野利秋、飯村敏明、三村量一、末吉互、大野聖二編集『知的財産法の理論と実務4 著作権法・意匠法』新日本法規出版, p.133-43.
 中山信弘(2023)『著作権法』(第4版). 有斐閣.
 半田正夫(2015)『著作権法概説』(第16版). 法学書院.
 前田健(2016)「類似性と二次創作」『神戸法学雑誌』66(2), p.1-42.
 松田俊治(2023)「講演録 新時代におけるキャラクターの法的保護」『コピライト』62(742), p.2-28.
 本山雅弘(2020)「講演録 小説の続編作成をめぐる著作権法の解釈—特に、いわゆる文学的キャラクターの保護の可能性について—」『コピライト』59(706), p.2-21.
 山本隆司(2004)「複製権侵害の成否」牧野利秋、飯村敏明編『新・裁判実務大系 著作権関係訴訟法』青林書院, p.308-32.
 横山久芳(2023a)「第2条①(1)〔定義〕」小泉直樹、茶園成樹、蘆立順美、井関涼子、上野達弘、他『条解著作権法』弘文堂, p.8-25.
 横山久芳(2023b)「第27条〔翻訳権、翻案権等〕」小泉直樹、茶園成樹、蘆立順美、井関涼子、上野達弘、他『条解著作権法』弘文堂, p.374-83.
 横山久芳(2023c)「第28条〔二次的著作物の利用に関する原著作者の権利〕」小泉直樹、茶園成樹、蘆立順美、井関涼子、上野達弘、他『条解著作権法』弘文堂, p.383-90.
 早稲田祐美子(2020)『そこが知りたい 著作権 Q&A100 —CRIC 著作権相談室から—』(第2版). 公益社団法人著作権情報センター(CRIC).
 渡邊文雄(2007)「長編連載漫画における原作者の権利範囲と著作権法28条 —キャンディ・キャンディ事件—」『知的財産法政策学研究』(17), p.163-82.

[受付日 2024. 11. 19]

[採録日 2025. 2. 24]