

Title	イギリス著作権法における表現とアイデア : Designers Guild Ltd v. Russell Williams (Textiles) Ltd [2000] UKHL 58
Sub Title	Idea and expression under UK Copyright Law : Designers Guild Ltd v. Russell Williams (Textiles) Ltd [2000] UKHL 58
Author	小泉, 直樹(Koizumi, Naoki)
Publisher	慶應義塾大学大学院法務研究科
Publication year	2023
Jtitle	慶應法学 (Keio law journal). No.50 (2023. 3) ,p.[145]- 158
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	中村晶子教授・橋本博之教授・三木浩一教授退職記念号
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA1203413X-20230331-0145

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.

イギリス著作権法における表現とアイデア

— Designers Guild Ltd v. Russell Williams (Textiles) Ltd [2000]

UKHL 58 —

小 泉 直 樹

- I Designers Guild 事件判決に着目する理由
- II Designers Guild 事件判決
- III Designers Guild 事件判決の意義

I Designers Guild 事件判決に着目する理由

本稿は、貴族院上告委員会（Appellate Committee of the House of Lords）¹⁾ の判決である 2000 年の Designers Guild Ltd v. Russell Williams (Textiles) Ltd [2000] UKHL 58（以下「Designers Guild 事件判決」という。）について紹介するものである。紹介に先立ち、本稿が Designers Guild 事件判決に着目する理由を説明しておきたい。

1 キャラクターの著作物性を認めたイギリスの裁判例と Cofemel 事件判決

2022 年 6 月 8 日、イギリスの高等法院大法官部知的財産企業裁判所は、テレビコメディ番組の有名な架空のキャラクターについて、欧州連合司法裁判所 Cofemel 事件判決（Cofemel v. G-Star Raw [2020] C-683/17）²⁾ の示した著作物性基準³⁾ に照らし、①キャラクター自体は文学の著作物として保護される、ま

1) 2009 年にイギリス最高裁判所（Supreme Court of the United Kingdom）に引き継がれるまで同国の最上級審であった。

2) 小泉直樹「応用美術の著作物性に関する欧州連合司法裁判所 Cofemel 判決」慶應法学 47 号 45 頁（2022 年）。

た、②演劇の著作物としての脚本の著作権侵害判断においてキャラクターの異同は考慮される、との判断を下した（Shazam Productions Ltd. v. Only Fools the Dining experiences, [2022] EWHC 1379 [IPEC]。以下、「Shazam 事件判決」という。）⁴⁾。

ここでいう「Cofemel 事件判決の示した著作物性基準」は、以下の二要件から成る。

第一に、著作者の知的創作であるという意味でオリジナルであること。オリジナルであると評価されるには、著者の自由で創作的な選択として、人格（個性）が反映されていれば足りる。これに対して、当該対象物の作成が技術的要請、ルールによって制約されており、創作的な自由の余地がない場合には、オリジナルな著作物とはいえない。

第二に、十分な精確性と客観性を以て識別（特定）可能という意味で表現といえるものであること。たとえば、味覚は、主観的なものであり、精確性、客観性に欠けるため、表現には当たらない⁵⁾。

Cofemel 事件判決の示した著作物性基準において目を引くのは、一見すると、アイデアを保護対象外とすべきことについての明示的な言及が見当たらないように見える点である。

実際、Cofemel 事件判決の基準に依拠する Shazam 事件判決は、同事件で問題となったテレビ番組の登場人物のキャラクターについて、オリジナルであり（上記 Cofemel 事件判決の第一要件充足）、かつ、キャラクターを構成する特徴として原告が特定している箇所は、精確であり脚本の中に客観的に識別可能な表現に当たる（同第二要件充足）、として、著作物性を肯定しており、キャラクターについて、アイデアであるとの理由で保護を否定してはいない。

3) 小泉直樹「欧州連合司法裁判所判例による著作物性基準の調和」慶應法学 48 号 119 頁（2022 年）。

4) 小泉直樹「イギリス著作権法におけるテレビコメディ番組のキャラクターの保護とパロディの抗弁 - Shazam Productions Ltd. v. Only Fools the Dining experiences, [2022] EWHC 1379 (IPEC)」慶應法学 49 号 1 頁（2023 年）。

5) Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV, C-310/17, EU:C:2018:899. 小泉・前掲注 2・133 頁以下。

Shazam 事件判決の採用した判断手法は、「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う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である」といえる（最判平9・7・17民集51巻6号2714頁〔ポパイネクタイ事件〕）、とされてきた我が国の状況とは異なるように思われる。

2 EU 著作権法における表現とアイデア

EU 知的財産法の体系書である Justin Pila & Paul Torremans, *European Intellectual Property Law*, 2d ed., 2019 at 283 は、EU 著作権法におけるアイデアと表現の区別に関する問題状況を以下のように整理する（下線部筆者）。

「著作権法の中でいわゆるアイデアと表現の区別ほど議論を呼ぶ点はない。その理由は、著作権者に、作品のアイデア——小説の筋や、絵画における筆遣い、映画の編集スタイルなど——の第三者による複製の禁止を許すと、公益に反し、第三者の表現の自由を侵害するからである。

TRIPs 協定9条2項は、「(2) 著作権の保護は、表現されたものに及ぶものとし、アイデア、手続、運用方法又は数学的概念自体には及んではない。 (Copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such.)」と規定している。この規定は、アイデアそれ自体が独立して著作権の対象となることはないという意味と解釈できる。しかしながら、そのことを超えて、この条文が、著作権による保護対象にどのような影響を与えるのかは残された問題である。

まず指摘しておくべきことは、著作権法の一般原理としてのアイデアと表現の区別は、EU 指令および判例においては限定的な裏付け (limited support) しか見出すことができないということである。もっとも強力な裏付けとしては、欧州連合司法裁判所の Infopaq 事件判決⁶⁾ 以下が、著作権は、語句の選択又は配列その他の創作的な要素にのみ存すると述べていることに見出せる。この判決

6) Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening, C-5/08, EU:C:2009:465. 小泉・前掲注 2・125 頁以下。

から導かれる形式的な著作物性の概念は、欧州著作権法の目的である高水準の著作権保護と調和させることが難しい。アイデアと表現の区別を一般的に認めることについては、以下のような反論もありうる。すなわち、小説の筋や、絵画の筆遣い（brushstroke）のような作品のアイデア部分は、当該作品を文学又は美術作品としてオリジナルなもの、すなわち創作性のある著作物であらしめているものの一部を成しているともいえる。もしそう考えたならば、そのようなアイデアも著作権の対象の一部となるということになる。このような考えは、小説のキャラクターや筋書きについて文学著作権の侵害を認めたドイツ最高裁の Lara's Daughter 事件判決⁷⁾ や、絵描きの筆遣いその他の技巧の模倣も美術の著作権侵害の成立を導きうるとするイギリスの Designer Guild Ltd v. Russell Williams (Textiles) Ltd [2000] UKHL 58（以下「Designers Guild 事件判決」という。）のような、欧州域内の裁判所の判例にも符号する。」

上記のとおり、同書刊行後、2022年6月に下されたイギリス Shazam 事件判決もまた、ドイツの Lara's Daughter 事件判決と同様、キャラクター自体の著作物性を肯定している。

それでは、イギリスでは、表現とアイデアの区別について、どのように考えられているのか。同書において、「絵描きの筆遣いその他の技巧の模倣も美術の著作権侵害の成立を導きうる」とする判決として引用されている Designers Guild 事件判決に本稿が着目する理由はここにある。

II Designers Guild 事件判決

1 事案の概要

原告 Designers Guild Ltd は布地や壁紙のデザイナーであり、Ixia と称されるデザインの原画（花を散りばめたストライプのデザイン。後掲参考1参照）につい

7) Lara's Daughter [1999] GRUR 984, [2000] IIC 1050 (BGH)。同判決については、本山雅弘「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 2020年2月号 11頁以下参照。

て著作権を保有している。右原画はアンリ・マチスの作品を参照し、影響を受けつつ創作された。被告 Russell Williams Ltd は、Marguerite という名称のデザインを付した商品を販売している。Marguerite も、花を散りばめたストライプのデザインである（後掲参考2参照）。

イギリス著作権法（Copyright, Designs and Patents Act 1988）16条3項aは、著作権が及ぶのは、「著作物の全体又はその相当部分について（in relation to the work as a whole or any substantial part of it）」の利用であると規定している。このため、著作権侵害が成立するためには、第一に、被告が原告のデザインを模倣（copy）したこと、第二に、被告が模倣した部分は原告著作物の「相当部分」（substantial part）に当たること、が立証される必要がある。

原告が被告を著作権侵害で提訴したところ、被告は、両者のデザインの類似は偶然であるとして模倣（copy）を否定し、また、（仮に模倣があったとしても）相当部分の模倣には至っていないと反論した。

2 一審

一審の高等法院大法官部（High Court of Justice, Chancery Division）は、原告の請求を認容した（[1998] Fleet Street Reports 803.）。

判旨は、①被告は、模倣（copy）する機会があったと認定するために十分なだけのアクセスを Ixia について行っているところ、両者のデザインは、多くの点で明らかに類似しており（両者ともストライプに花を散りばめたデザインであり同じような外観である、新感覚派の色調で塗られており、同じ筆遣いの技法を用いている、ストライプの色の一部が花びらに透けている〔“resist effect” と称される〕こと等）、類似が偶然であるとは到底考えられない。被告による模倣は認められる。②作品を全体として観ると、原告のデザインの本質的な特徴は被告のデザインに取り込まれており、模倣は相当部分（substantial part）に及んでいる、とした。

3 控訴審

控訴審の控訴院（Court of Appeal）において、被告・控訴人は、模倣の点については争わず、相当部分性のみが争点となったところ、判旨は、以下のように述べて、模倣の相当部分性についての一審の判断を覆し、被告・控訴人の控訴を認容した（[2000] Fleet Street Reports 121.）。

①著作権はアイデアではなく表現に存するところ、なるほど、原告・被控訴人と被告・控訴人の生地はいずれも花を散りばめたストライプのデザインであるが、アイデアの模倣に過ぎない。被告・控訴人のデザインは、花とストライプの組み合わせであるが、使われているのは違う花である。②両者が類似する点の中には、同じ技法が用いられているものがあるが、その視覚的効果は異なる。

4 上告審

貴族院上告委員会は、裁判官全員一致により原告・被控訴人・上告人の上告を認容し、被告・控訴人・被上告人に対する一審の差止命令を維持した。5人の裁判官のうち4人が意見を執筆しているが、以下では、「絵描きの筆遣いその他の技巧の模倣も美術の著作権侵害の成立を導きうるとする」との説示を行ったとして Justin Pila & Paul Torremans, *European Intellectual Property Law* に引用されている Hoffmann 卿（Lord Hoffmann）⁸⁾ の意見にしぼって紹介する（下線、斜体は筆者）。

8) 研究者、弁護士を経て、1995年から2009年まで常任上告委員会貴族（Lords of Appeal in Ordinary）を務めた。特許法分野の著名判例でも知られる。本稿執筆時現在、弁護士として活動する傍ら、オックスフォード大学知的財産法研究センターの연구원として特許法を講じている（<https://www.law.ox.ac.uk/people/lord-hoffmann>）。Hoffmann 卿の知的財産法分野の法廷意見に焦点を当てた分析として、Justin Pila, Lord Hoffmann and Purposive Interpretation in Intellectual Property Law, in; PS Davies and J Pila (eds), *The Jurisprudence of Lord Hoffmann*, 2015.

1 控訴審による、イギリス著作権法 16 条 3 項 a にいう「相当部分」(substantial part) の解釈の誤り

控訴審は、本件の第二の争点である「相当部分」について、原告と被告の生地の種類によって判断されると述べているが、誤りである。正しくは、一審裁判官によって被告が Ixia から模倣したと認定した部分が、芸術の著作物としての Ixia のうちの相当部分に当たるか、によって判断されなければならない。この問題を判断するに当たり、Ixia が Marguerite に似ているどうかは関係がない。両者が似ているかどうかは、第一の争点である模倣の有無と、どの部分が模倣されたか、には大いに関係する。しかしながら、いったんどの部分が模倣されたかが特定された後は、相当部分の模倣があったかの判断において、再度、原告と被告のデザインが似ているかという問題を蒸し返してはならない。……控訴審の判断は、模倣された部分が Ixia の相当部分に当たるかが問題であるという著作権法 16 条 3 項 a の規定から逸脱するものであり、理論的に誤りである。

2 控訴審が「相当部分」性の判断において作品の個々の特徴を細切れに認定し (dissection) それらの累積的效果を考慮していないことの誤り

控訴審は、第一に、一審の判事が模倣されたと認定した「相当部分」(作品を個々の部分ではなくそれらの全体的特徴)を考慮しておらず、第二に、被告によって模倣された部分を一審判事のようにその累積的な効果によって判断することなく、細切れに扱っている点で誤りである。一審判事が模倣されたと認定したのは、たんにストライプと花という点だけではない。筆遣いや配置等も類似しており、これらの特徴が累積的に Ixia の著作物としての相当部分を形成しているのである。

3 著者の技量・労力の貢献によるオリジナルなアイデアの表現物は「相当部分」として保護される

著作権はアイデアではなくアイデアの表現形式に存するとしばしば言われ

る。表現とアイデアの区別については、イギリスも加盟国である TRIPs 協定 9 条 2 項に見られる。しかし、アイデアと表現の区別は取り扱い注意である。何をもってアイデアとするかによるからである。

単に頭の中だけにあり、文芸その他の著作物としていまだ表現されていないアイデアには端的に著作権はない。しかし、アイデアと表現の区別は、そのようなとるに足らないことを意味するのではない。ある芸術作品のあらゆる要素は（偶然または強制によりもたされたものは除き）、著者にとってはアイデアの表現である。点ではなくストライプを、オタマジャクシではなく花を、ある特定や筆遣いの技法を選ぶ、等に著者の選択が表れる。これらアイデアの表現は、その全体として、（16 条 3 項 a にいう）「相当部分」を構成する限り、保護される。相当部分とは、作品のある一つの特徴または複数の特徴の組み合わせでありうる。本件ではまさに模倣されたと一審で認定されたのは、そのような特徴である。他の例をあげると、戯曲や小説の筋（plot）のうちオリジナルな部分は、「相当部分」として保護されることがあり得る。このため、原作品の具体的な文章を複製していない作品の作成行為も、著作権侵害となり得るのである。このような事例において、保護されているのは何か、と問われれば、著作物に表現されたアイデアであると答えざるをえない。

アイデアとその表現との区別が問題となった判例を吟味すると、2 つのまったく異なる命題が成り立つように思われる。

第一の命題は、著作物が表現しているアイデアの中には、文芸、演劇、音楽、美術その著作物とは無関係であるため、保護されないものがあるということである。たとえば、システムや発明を記載した文芸の著作物について、その著者は、記載されたシステムや発明そのものについては保護を求めることができない。

第二の命題は、著作物が表現しているアイデアの中には、文芸、演劇、音楽、美術その他のアイデアではあるが、オリジナルではなく、ありふれており（commonplace）、著作物として保護される「相当部分」を形成しないものがあるということである。このため、単にストライプと花を組み合わせるという着

想自体は、原告の著作物の相当部分を構成しない。その程度の抽象度では、当該アイデアは、デザインに表現されてはいるが、著作権による保護を導くのに十分な著者の技量と労力を示しているとは言い難い。

一般的に言って、芸術の著作物の事例においては、模倣されたアイデアが抽象的で単純であるほど、相当部分を構成する可能性は小さくなる。著者の技量と労力の貢献という意味でのオリジナリティは、基本的なアイデアが表現されるディテールに宿りがちである。著作権法は、ハリネズミ (hedgehogs) よりもキツネ⁹⁾を保護するのである。

もっとも本件では、一審判事によって模倣されたと認定された原告著作物の部分は、優に平凡という域を超えており、著作物の相当部分に該当するとした結論を支持できる。

Ⅲ Designers Guild 事件判決の意義

1 本判決の骨子

本判決の骨子は、大要以下のようにまとめることができよう。

①「相当部分」にあたるかの判断においては、原告著作物と被告著作物の類否は問題とならず、もっぱら、模倣された部分が原告著作物のうちの「相当部分」であるかが基準となる。なお、原告著作物と被告著作物の類否は、「模倣」の要件の判断の際にのみ考慮される。

②「相当部分」性の判断においては、著作物の複数の特徴の組み合わせによる累積的な効果をも考慮すべきである。

③アイデアと表現の区別が問題となった判例は、第一は、発明やシステムな

9) 「キツネは多くのことを知っており、ハリネズミは大事なことを一つ知っている」とのギリシャ故事 (アルキロコス) に表題を採った著書「The Hedgehog and the Fox (ハリネズミとキツネ)」(1953)において、Isaiah Berlin は、著名な作家・哲学者を、この世を一つの観念 (アイデア) のレンズを通して見るタイプである「ハリネズミ型」(プラトン、ヘーゲル等) と、多くの経験を描写し、一つの観念には収斂しないタイプである「キツネ型」(アリストテレス、シェークスピア等) に分類し、その後広い分野に影響を与えた。

ど、そもそも著作権法が対象とする文芸、演劇、音楽、美術その他に属さない分野のアイデアの場合、第二に、文芸、演劇、音楽、美術その他に属するが、オリジナルではない場合にわかれる。

④芸術作品のあらゆる要素は、著者にとってはアイデアの表現である。たとえば、戯曲や小説の筋（plot）が、著者の技量と労力の貢献という意味でオリジナルな形で具体的に表現された場合、「相当部分」として保護される。本件についていうと、単にストライプと花を組み合わせたという着想程度の抽象度では、当該アイデアは、デザインに表現されてはいるが、著作権による保護を導くのに十分な著者の技量と労力を示しているとは言い難く、原告の著作物の「相当部分」を構成しない。これに対し、一審が認定した模倣部分は、具体的であり、「相当部分」に当たる。

2 本判決に対する反応

イギリス著作権法に関する代表的書物である Davies, Caddick and Harbottle, Copinger and James on Copyright, vol 1, 2016 は、表現とアイデアの区別に関するイギリス法の立場は、原告著作物に表現されたアイデアが概略的（general）なものであるときは、当該アイデアの利用は著作権侵害とならないが、当該アイデアが原告の著作物の中にある程度詳細に表現されており、被告がその表現を複製した場合は侵害となり得る、というものであると指摘する（同書 2-08）¹⁰⁾。そのうえで、同書は、Designers Guild 判決について詳細に紹介したうえで、「Hoffmann 卿は、筆遣いのような芸術的技法は著作権法では保護されないが、ある特定の技法の結果として生ずる美的効果については保護されることを強調している」とコメントしている（同書 2-09）。同書は、Designers Guild 事件判決以降の事案として、Baigent and Leigh v The Random House Group Ltd [2007] EWCA Civ. 247. を挙げている。映画「The Da Vinci Code」がノンフィクション作品「The Holy Blood and the Holy Grail」の著作権を侵害するかが争われた事

10) IBCOS Computers Ltd v Barclays Mercantile Highland Finance Ltd [1994] F.S.R.275.

件において、控訴審は、被告が模倣した部分は、一般的命題にとどまり、著者の技量と労力をかけた文芸の著作物の創作であると評価するにはあまりに抽象的過ぎ、著作権法により保護することはできない、と判断した（同書2-10）。

本判決が示したアイデアと表現の境界については批判もある。Endicott¹¹⁾ & Spencer¹²⁾, *Vagueness in the Scope of Copyright*, 121 *Law Quarterly Review* 657 (2005) は、アイデアと表現の区別は、著作権法の中に明文の規定はないものの、イギリス著作権法の一部であり、重要な一部である、と指摘したうえで、Hoffmann 卿が、保護されない抽象的なアイデアが保護される表現へと具体化される条件として挙げるところの「著者の技量と労力」なるもの、および、アイデアと表現の境界は、いずれも曖昧であり、相当部分の判断の指針とはならないと批判する。

3 抽象的なアイデア自体の保護を認めるものではないこと

表現とアイデアの区別という本稿の問題関心から重要なのは、上記④において、「単にストライプと花を組み合わせるという着想程度の抽象度では、当該アイデアは、デザインに表現されてはいるが、著作権による保護を導くのに十分な著者の技量と労力を示しているとは言い難く、原告の著作物の「相当部分」を構成しない」と明言されていることであろう。すなわち、Designers Guild 事件判決は、抽象的なアイデア自体の保護を肯定するものではない。「著者の技量と労力」によって（「オリジナル」に）具体的に表現された場合に限り、保護を認めるものである。本件では、後掲の参考1のデザインのうち、複数の特徴の組み合わせにより具体的に特定された部分を「相当部分」と認定した一審の判断が維持されている。

この点、前掲 Justin Pila & Paul Torremans, *European Intellectual Property Law* は、Designers Guild 事件判決を「絵描きの筆遣いその他の技巧の模倣も美術の著作権侵害の成立を導きうる」と説示する判決として引用しているが、ここでいう、

11) Timothy Endicott. オックスフォード大学教授（法理学）。

12) Michael Spencer. オックスフォード大学教授（当時。知的財産法）。

「著作権侵害の成立を導きうる」とは、抽象的な意味での筆遣い（や戯曲や小説の筋）自体が著作権の保護対象となる、ということではなく、あくまで、筆遣いや筋を使って導かれた表現が保護される、という趣旨であるということになる。

ちなみに、Designers Guild 事件判決の「著者の技量と労力の貢献という意味でのオリジナリティは、基本的なアイデアが表現されるディテールに宿りがちである。著作権法は、ハリネズミ（hedgehogs）よりもキツネを保護するのである」という件は、我々に、中山信弘『著作権法』59頁（有斐閣、第3版、2020年）の次の一節を想起させる。

「結局、技術的論文について著作権が認められる場合であっても、最も重要なアイデアの部分は保護されず、その表現という表層的なもの（書きぶり）だけが保護されることになり、著作権法は、その意味では「間の抜けた法」であるとも言える。しかしそのことが学問の自由、表現の自由等を担保しているのであって、ひいては知る権利の保障にも繋がっている。アイデアを保護することは文化の発展に資するものではない、という認識は極めて重要である。」

4 筆遣い、小説等の筋についても具体的に表現されれば保護され得ること

Designers Guild 事件判決の最大の特徴は、上記③において「芸術作品のあらゆる要素は、著者にとってはアイデアの表現である」と述べているところにある。「あらゆる要素」には、絵画における筆遣いや、小説等の筋も含まれる。同判決自体は例示していないが、小説や脚本の人物設定すなわちキャラクターも、排除されないということになる。ただし、同判決によると、著作権法によって保護されるためには、「著者の技量と労力の貢献という意味でのオリジナリティ」による具体化が必要となる。

Designers Guild 事件判決と、Cofemel 事件判決との関係をどう理解すべきだろうか。Cofemel 事件判決の第二要件（十分な精確性と客観性を備えた識別可能な態様で表現されていること）も、一定程度具体化されたアイデアをもって表現とみなすという点で、Designers Guild 事件判決との発想の共通性を指摘できよ

う。第二要件には、一見、アイデアの除外についての明示的な言及が見られないものの、精確性、識別可能性という要件によって、アイデア自体の保護という事態を防ぐ趣旨とも理解できる。Cofemel 事件判決の基準に依りつつキャラクター自体の著作物性を認めた前掲 Shazam 事件判決は、原告脚本のキャラクター Del Boy を構成する特徴として原告が特定している箇所は、精確であり脚本の中に客観的に識別可能といえる、と認定している。

イギリス法、そして EU 法の判断手法は、わが国の最高裁ポパイ判決が「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ふ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である」としているのとは対照的である。彼我の大きな違いは、「キャラクターはアイデアでありおよそ表現となりえない」として著作権保護からカテゴリカルに除外するか（ポパイ）、「キャラクターは抽象的概念ではあるが、具体的に表現、特定されれば保護対象となり得る」と考えるか（Designers Guild, Shazam）にあると思われる¹³⁾。その差が保護範囲に与える影響は大きいと言わざるを得ない。

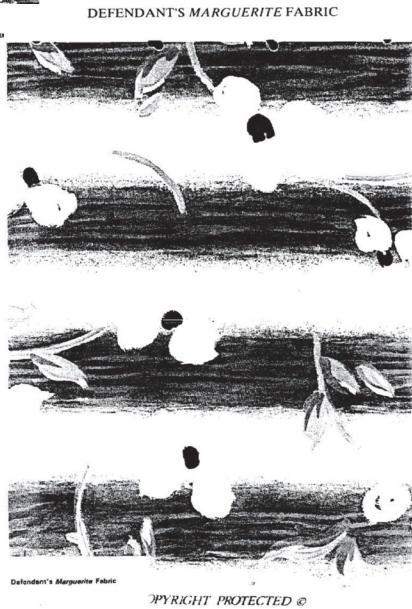
(2022 年 8 月脱稿)

[付記] 本稿は、2022 年度慶應義塾学事振興資金（個人研究「EU 著作権法の研究」）の成果である。

13) ポパイ判決を前提としても、登場人物などの特徴すなわちキャラクターは、小説、漫画の著作権の表現と評価できる範囲内で、小説、漫画の著作権侵害となることを否定するものではないと理解することはなお可能である。小泉直樹『特許法・著作権法』109 頁（有斐閣、第 3 版、2022 年）。



(参考1)
原告 Designers Guild Ltd の 'Ixia' デザイン
(一審判決の判決文掲載 [1998] Fleet
Street Reports 830.)



(参考2)
被告 Russel Williams の 'Marguerite' デザ
イン (一審判決の判決文掲載 [1998]
Fleet Street Reports 831.)