

漫画キャラクターの著作権保護(3)

- キャラクター権の確立への模索 -

会員 牛木 理一

目次

- 1. はじめに
- 2. 漫画とキャラクターの関係
- 3. 漫画キャラクターの著作権保護
 - 3.1 美術の著作物について
 - 3.2 応用美術について
 - 3.3 創作の目的
 - 3.4 著作物の特定 (以上12月号)
 - 3.5 複製・翻案について
 - 3.6 複製・翻案の範囲外のもの (以上1月号)
- 4. 漫画キャラクターの著作物の独立性
 - 4.1 漫画の著作物とキャラクターの絵
 - 4.2 漫画の著作物の性質
 - 4.3 キャラクターの名前
 - 4.4 キャラクター権の確立
- 5. むすび

4. 漫画キャラクターの著作物の独立性

そこで、以上、わが国における漫画のキャラクターその他の著作権をめぐる裁判例の内容を検討した今、われわれは、漫画作品に絵と名前をもって登場するキャラクターそれ自体は、独立して著作物性を有し、それ自体は著作権の保護対象となるかどうかについて考えることにする。

空想的でかつ視覚的な漫画作品に登場するキャラクターの創作者に与えられる著作権法による保護は、まずその「絵」について、次にその「名前」についてである。

ところが、絵や名前によって表現されるキャラクターにおいて、連載漫画やアニメなどに登場する「シリーズ・キャラクター」と呼ばれるキャラクターには、具体的な絵を離れて、そのキャラクターの人物像という観念的なものが含まれていることは、多くの侵害裁判所によって明らかにされていることを、われわれは承知している。そのような解釈は、原告（著作権者）側の主張によるものではあるが、侵害裁判所によっては、その解釈を否定したり肯定したりしている状況

を見ると、「キャラクター」という日本語の意味をめぐり、わが国裁判所においても混乱が起きていることを知ることになる。

4.1 漫画の著作物とキャラクターの絵

漫画のキャラクターは、彼らが登場する漫画作品において、まず「絵」によって表現されている。

この場合、その絵は「原画」と呼ばれる。この原画を商品化する場合には、利用される物品や表現する物品の基本的形態などに左右されることから、それらにそれぞれ適合する絵（「図柄」と呼ばれることもある）をいくつか制作することになる。しかし、これらの絵は同一の創作性を有するキャラクターから発生するバリエーションであるから、その絵の実体には変わりはなく、いずれのバリエーションでも原画の複製といえるだろう。それを裁判例によっては、類似といたり同一性といたりする。

漫画キャラクターの絵は、それが漫画作品の一構成要素であるとしても、それ自体は広く「美術の著作物」として、著作権法の保護対象になると考えることには異論ないだろう。

しかし、「美術の著作物」を、いわゆる「純粋美術作品」と「応用美術作品」とに区分した場合、漫画の絵やそこに登場するキャラクターが前者に属するものと考えることには異論があろう。けだし、純粋美術作品といわれるためには、その作品が鑑賞に耐え得る高度な美術性のあるものでなければならないと解されている⁽¹⁸⁾から、漫画作品やこれに登場するキャラクター自体は、鑑賞の対象になり得る高度な美術性のある作品といえるかという疑問が当然起るからである。しかし、いわゆる一品制作の美術工芸品とは違うから、著作権法が保護する「美術工芸品」(著2条2項)といわれるような応用美術作品でもない。

とすると、漫画作品は純粋美術作品と応用美術作品の区分のいずれにも属さない第三の美術作品群と考え

るのが妥当であろう⁽¹⁹⁾。

そこで、筆者は、漫画作品は、第三の美術の著作物であり、「漫画の著作物」と呼ばれる新しい類型に区分されるべきものであると提言したい。

しかし、漫画作品中の絵は広く美術の著作物に属するものと解する以上、それは著作権法によって保護されることになる。同時に、漫画作品に登場するキャラクター自体もまた、創作された美術の著作物として、漫画作品やストーリー漫画から独立して著作権法によって保護されることになると思う。

漫画キャラクターについて独立した著作物性を考えるといっても、「ポパイ」著作権第1事件において最高裁が考えたような「漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいべき抽象的概念」におけるキャラクターを考えているのではなく、あくまでも思想又は感情を創作的かつ具体的に表現したものとして存在するキャラクターを、筆者は考えている。そして、そのキャラクターの実体は、具体的表現物である絵を通して、その絵の有する人物像の創作体を把握することによって確認することができるのである。

したがって、著作物とは「表現したもの」(著2条1項1号)に限られることから、漫画キャラクターを抽象的な人物像を表現したものとして保護されることはない、と考えるようなことは正答とはいえない。

また、このようにして確認できた漫画キャラクターの存在は、その最初の公表日から著作権の存続期間は起算されることから、後日、後続作品中のキャラクターの絵に表現上の変化があったとしても、キャラクターの同一性に変化がなければ、それを他人が模倣して別のストーリー漫画を創作したとしてもキャラクターは複製であるから、著作権侵害となる。

筆者のこの考え方は、「サザエさん」事件において東京地裁が説示した『『サザエさん』のような連載漫画に例をとれば、そこに登場する人物の容貌、姿態、性格などを表現するものとしてとらえることができる。……そのような対比をするまでもなく、被告の行為は、原告が著作権を有する漫画『サザエさん』が長年月にわたって新聞紙上に掲載されて構成された前説明のキャラクターを利用するものであって」との考え方に近いといえる。

4.2 漫画の著作物の性質

4.2.1 著作物は無体のものであり、何らかの表現形

式をとみななければ、他人に認識し得ない性質のものであるから、表現形式によって分類することができる。しかし、漫画作品の場合は、その長短は別として、一つの何らかのストーリーやプロットをもっているから、シリーズ・キャラクターが登場する場面では、言葉をもってキャラクターに語らせたり、状況説明のために文章となったりするから、ストーリー漫画やシリーズ漫画といわれる作品は、漫画(絵)と言語という二つの異質の表現形式から成る「結合著作物」ということになる⁽²⁰⁾。

シリーズ漫画に登場するようなキャラクターの絵は、純粋美術作品といえるほどの高度の美術性を有するものではないし、言語がからむものであることを考慮すると、既成の著作物のカテゴリーから外れる別異の著作物と分類すべきであるから、前記したとおり、「漫画の著作物」という新しい独立した著作物として著作権法10条1項に例示追加されてよいだろう。この考え方は、建築の著作物が美術の著作物から独立して規定されている(著10条1項5号)ことと同じである。

4.2.2 ところで、漫画のキャラクターの場合、作者は主人公の絵(原画)を創作的に描き、それに名前をつける。換言すれば、「絵+名前」によってキャラクターのイメージを表現するから、これをもって「キャラクターの著作物」ということができる。主人公となるキャラクターが創作されると、主人公を囲む多くの仲間や家族についての絵(原画)を描き、それらに名前をつけて増巾した後、ある作者はキャラクターを展開するストーリー漫画を作り、ある作者は四コマ漫画を作る。

これと同じことが、デザイン(意匠)についてもいえる。デザインは、特定の物品に表現する形態であるが、形態には物品の形状だけの場合もあるし、形状に模様や色彩を施して完成させる場合もある。そして、このようなデザインは、「デザインの著作物」ということもできる。

違いがあるとすれば、キャラクターの場合は、「絵+名前」によって成立するのに対し、デザインの場合は「絵」だけであって名前は無い。しかし、キャラクターにおける名前は著作物性を考えるときには捨象してもよい。

デザインにも各種の著作物があるところ、前記した建築のデザインと美術工芸品(著2条2項)はすでに

現行法においてそれぞれ「著作物」と認められているが、デザイン（意匠）の著作物については明らかでない。しかし、斉藤教授は「デザインの著作物」の成立を肯定される⁽²¹⁾。「著作物」という用語を使うから著作権法の規定や立法者の意思にとられるが、「デザイン作品」といえば抵抗はなく、美術作品と同列に置いて考えることができるだろう。

同様に、前記漫画キャラクターもまず絵によって表現されているから、その絵（原画）を「キャラクター作品」と呼ぶことは可能である。

4.3 キャラクターの名前

次に、漫画のキャラクターの「名前」が著作権法上の保護対象となるか否かについては、創作的表現が認められないことを理由に消極に解する説が一般的である⁽²²⁾。そして、必要な場合は商標法によって登録する著作権者もいる⁽²³⁾。

しかし、前記「ポパイ」商標権第3事件において、最高裁は次のように判示した。この事件で、著作権者と全く無関係の他人であった原告は、登録商標第536992号（昭和33年6月26日出願、昭和34年6月12日設定登録）に係る標章「図形+POPEYE+ポパイ」の商標権者であったが、「ポパイ」の名前自体はその漫画キャラクターから独立した著作物性がないとする通説から、原告は前記商標権に基づき被告に対して権利行使をした。一審・二審とも商標権侵害の成立を認めただのに対し、最高裁は、原告は他人の著名な人物像（キャラクター）を無償で利用していながら権利行使をすることは、公正な競争秩序を乱す権利の濫用に当たると認定し、被告の敗訴部分を破棄したのである。

しかし、最高裁判決が判示するところは、「ポパイ」と称呼する漫画キャラクターの名前が明確な人物像を表現していることから、その名前はそのキャラクターと不可分一体の関係にある存在として著作物の一部と認知したとも解される。したがって、最高裁は、著作権の保護対象として、「ポパイ」の名前と一体であるそのキャラクターの絵を常に念頭においていたものとも解される⁽²⁴⁾。そして、この考え方は、前記した「サザエさん」事件において東京地裁が説示しているところと通ずるものがある。

4.4 キャラクター権の確立

4.4.1 「キャラクター」についてのわが国侵害裁判所の基本的理解は、「漫画の具体的表現から昇華した登

場人物の人格ともいべき抽象的概念（最高平9年7月17日判「ポパイ」著作権第1事件）ということである。そして、著作権の保護対象となるものは、創作性のある人物の特徴ある具体的表現そのものということである。これを被告物件について見ると、原告の原著作物が有する本質的特徴を感得することができるものを利用しているから、著作権の侵害となるということになる。

しかし、筆者はすでに述べたように、「キャラクター」を前記のような抽象的な概念とは考えていない。かれらは漫画という絵によって表現されたものであるのみならず、特定の名前を有するものであり、その人物の姿態と名前とを総合したものが「キャラクター」といわれる存在であるから、これはきわめて具体的な概念といえる。したがって、この二つのものは当該キャラクターを構成する要素であり範囲となるから、それらは著作権によって保護される対象と考える。人は、名前を聞けばそのキャラクターの姿態を確実に想起することができ、姿態を見ればそのキャラクターの名前を確実に呼ぶことができる。そして、われわれは、その姿態と名前を通じて、その人物を本質的に特徴づけている表現形式の由って来たるキャラクターの「創作体」をよく把握することができるのである。

すると、著作権が保護対象とするキャラクターとは、絵として表現されている登場人物の姿態と名前が有するその人物の創作体以外の何ものでもないといえるから、そのような創作体から成るキャラクターに与えられる権利名を「キャラクター権」と称し、実質的に著作権と同等の権利（「キャラクターの著作権」と称してもよい）が発生していることを認めてよい、と筆者は考える。

「キャラクター権」の確立のためには、まず解釈論として従来の裁判例の進化による変更が必要であろう。しかる後に、立法論となるであろう。そのためには、すでに述べたように、著作権が保護すべき対象は何であるかという著作物の本質を問うことから考え直してみる必要があるだろう。

4.4.2 筆者が、漫画キャラクターの独立性を考え、それに著作物性を与え、それ自体に著作権の成立を考えた動機は、著作権法学者が同一キャラクター（フィクショナル・キャラクター）を使用する連作・続編への登場の法律問題を考える⁽²⁵⁾こととは違い、それが

商品利用されたことに対する法律問題を考えたことにある。そして、キャラクターの絵を利用する商品化権問題は、実は著作権法と意匠法との衝突という重大な法律問題を引き起こしているのであり⁽²⁶⁾また交錯する法律問題の中間に存在する「応用美術」の保護問題に発展していくのである。

そこで、漫画キャラクターを、他社の商品販促の一翼を担うための商品化対象物として契約する商品化権問題から、キャラクターの存在意義を最後に見てみよう。

すると、商品化契約の対象となるキャラクターは、それ自体、種々のメディアを通じて一般大衆に周知であるから、顧客吸引力を内容とするパブリシティ・バリュウを有するのが普通である。それは「シリーズ・キャラクター」と呼ばれるものについてであり、商品化のためだけに特に創作された「オリジナル・キャラクター」とは区別される。そして、パブリシティ・バリュウを有する「シリーズ・キャラクター」は、使用対価が高くても多数のメーカー又はサービスから申込みがあるのに対し、「オリジナル・キャラクター」は単なる絵であるから、使用対価は安い。この隔差は、一方には顧客吸引力という経済的効果が含まれているのに対し、他方にはそれが含まれていないことに原因がある。

ということは、漫画のキャラクターにも、実在人物の場合と同様に、パブリシティの権利という財産権が現実に発生していることを認めなければならないことになる。すると、パブリシティの権利の中味であるパブリシティ・バリュウの経済的効果には差こそあれ、漫画のキャラクターの場合は、「絵及び名前に関する著作権」プラス「パブリシティ権」という二つの権利要素が含まれた「キャラクター権」となるのだろう⁽²⁷⁾。

5. むすび

本稿は、漫画のキャラクター自体に著作権の保護対象となる著作物性を確認し、それによって漫画作品の著作権から独立した「キャラクター権」という概念を付与するにふさわしいキャラクターの著作権論を確立することができれば幸いと考え、議論を展開してきたけれども、まだまわりをかためるための説得力の不足を痛感している。したがって、今後もなおこのテーマ

についての模索を続けていきたいと思う。大方のご批判をいただければ幸甚である。

なお、本稿は、ほぼ同時進行で書き上げて先に発表した「著作権の成立と保護範囲」(知財管理 2001 年 10 月号 2 頁)と関係しているので、併せてお読みいただきたい。この論稿において筆者は、著作権の保護範囲は、外面的表現形式から入って内面的表現形式に及ぶが、さらに着想(アイディア)には及ばないと考えるのが通説で、これに対して特許権や意匠権の保護範囲は着想に及ぶから、この点が同じ知的財産権にあっても違うところだと解する著作権法関係者の考え方に対し、工業所有権法関係者から見ると特許権にはクレームがあり、均等論はあってもその適用には限界があるし、意匠権には類似の範囲はあってもそれ以上の保護はないことと比較すれば、創作的表現を保護する両法の目的の間には、知的財産権の保護範囲の考え方に本質的な違いは認められないと考え、著作物の三つの成立要件とそれによる保護範囲について論じたものである。したがって、この論稿は、漫画のキャラクターの著作権保護問題を考えるのに参考になると思う。前稿が著作権一般について考える総論であるとするれば、本稿は各論の中の一章といえるものである。⁽²⁸⁾

注

- (18) 準純粋美術作品としての応用美術作品の保護については、牛木前掲「研究」388 頁参照
- (19) 牛木前掲「著作権法におけるキャラクターと商品化権」551 頁。筆者は、ここで明確に「第三美術著作物」論を説いた。尾中普子別冊ジュリスト著作権判例百選 第三版 123 頁
- (20) 「結合著作物」とは、音楽にあっては楽曲と歌詞のように、分離して利用できるものであるから、分離利用できない「共同著作物」とは違う。東京地判 9 年 3 月 31 日判(判時 1606 号 118 頁)の「在宅介護アドバイス」事件では、イラストと説明文との関係を結合著作物と認定した。斉藤前掲 104 頁。「キャンディ・キャンディ」事件では、東京高裁はストーリー原作と漫画展開との関係を共同著作物と設定したが、疑問である。むしろ、結合著作物と解した方が妥当である。
- (21) 斉藤前掲 81 頁
- (22) 菊池武別冊ジュリスト著作権判例百選 第二版 39 頁
- (23) 例えば、漫画「サザエさん」に係るキャラクターの顔と名前については、「ナミ平」が商標登録第 1566793 号(商公昭 57-18720 号)、「オフネ」が商標登録第 1566798 号(商公昭 57-18721 号)として、それぞれ昭和 54 年 6 月 5 日に出願され、昭和 58 年 2 月 25 日に設定登録されて

いた。

- (24) Popeye/pápài/ポパイ: 'I'm Popeye the Sailor Man' の歌を 'I yam what I yam, and that's all that I yam' という水夫言葉の台詞で庶民の英雄となった船乗り。パイプをくわえて片目をつぶったポーズがきまっている。E.C. Segar の "Thimble Theater" という漫画に初登場(1929)。その4年後に Betty Boop のアニメ映画の中にお目見えし、人気を拡大することになった。ハウレン草を食べると怪力が出る。彼のガールフレンドでやがて妻となるのは細身の Olive Oyl。敵役は Bluto。Popeye (1980) という題名で映画化された。(以上の解説は、舟戸・中野「じてん・英米のキャラクター」593頁からの引用)
- (25) この問題は、「フィクションナル・キャラクター」の保護についても考えることになるが、このキャラクターについては牛木「キャラ商品化権」363頁以下参照。
- (26) この問題については、注(4)及び(8)で紹介する各文献に詳しいから、参照されたい。
- (27) 非人物(もの)のパブリシティ権の問題については、牛木「キャラ商品化権」495頁以下参照。最近の裁判例として、「競走馬の名称」をめぐる名古屋地平10(ワ)527号平12年1月19日判(認容)、名古屋高平12(ネ)144号平13年3月8日判(控訴棄却、一部変更)、東京地平10(ワ)23824号平13年8月27日判(棄却)があり、名古屋側と東京側とは、「パブリシティの権利」についての基本的な考え方が対立している。前者は上告、後者は控訴されている。
- (28) 脱稿後に、作品の創作体や着想の同一性にまで及んで保護範囲と考えているような注目すべき2つの下級審の裁判例が存することがわかった。1は「スイカの写真」をめぐる東京高裁平12(ネ)750号平13年6月21日判であり、他

は「チーズ対バター」の書籍をめぐる東京地裁平13(ヨ)221003号平13年12月19日決である。

前者判決は、原審では東京地裁平11(ワ)8996号平11年12月15日判により、請求棄却されたのに対し、控訴審では原判決を一部変更し、損害賠償の支払いと写真カタログの発行・頒布の禁止を命令した。その根本的な理由は、被告写真は原告写真に依拠しないかぎり、到底、被告写真を撮影することができなかつたと依拠性を認定したことにある。さらに、著作物の創作的表現のための着想(アイデア、モチーフ)の共通性からくる作品の類似性を認定し、原告写真の著作物の保護範囲を逸脱していないばかりか、粗雑に複製又は改変したにすぎないから、複製又は改変は著作権法上許されず、違法なものであると判示した。(上告、判時1765号96頁)

後者決定は、仮処分申立てに対するものであり、言語の著作物の範疇にある先発の「チーズ」本を、後発の「バター」本が批判した内容は、パロディ化したものであったことから、裁判所は翻案権の侵害と判断した。しかし、同じ頁長さ文体の2つの本を読み較べても、バター本がチーズ本を改変翻案したという感じはしない。「チーズ対バター」事件では、不正競走防止法に基づく差止め等も起こされたが、この方は却下の決定となった。

なお、日本著作権法学会の2001年春季総会における「著作物の創作性」をテーマとしたシンポジウムは、中山信弘教授の司会で、小泉直樹教授他のパネリストからの報告があったが、著作物の成立とその保護範囲についての考え方に、従来の定説を破ろうとするかのような勢いがあったことに対し、フロアーからはいろいろな質問と発言があったが、この中に筆者もいる。このシンポジウムの内容は、今年5月発刊の「著作権研究」第28号に発表される予定。

(原稿受領 2001.10.31)

消費税課税のお知らせ

当会におきましては、平成13年度より消費税の課税事業者となりました。これにより平成13年6月1日から、お支払いを受ける際に別途消費税額5%を外税として申し受けることとなりましたので、お知らせします。なお、会費、登録料については、これまで通り非課税となります。