

—著作権—

キャラクターの保護

会員 小林 生央*

【相談】

私は漫画家です。四コマ漫画をある週刊誌上に連載しております。この漫画のキャラクターがかなり人気が出てきたので、キャラクターグッズを売り出すことを企画しています。具体的に今企画しているのは、Tシャツ、キーホルダー、ぬいぐるみ人形などです。著作権による保護はどれだけ期待できるのでしょうか？

【相談解説】

1. キャラクターの概念

「キャラクター」という言葉は、本設例におけるような「漫画、アニメーション等の視覚的表現を伴う著作物の登場人物（ファンシフルキャラクター）」を意味することもあれば、「商品化等の目的で単体で創作され視覚的に表現されたキャラクター（オリジナルキャラクター）」を意味することもあり、さらに「小説等の言語の著作物の登場人物（フィクショナルキャラクター又は文学的キャラクター）」を意味することもあり、多義的に使われている。

このような「キャラクター」が著作権の保護を受けられるのか、保護を受けられるとすれば、どのような場合なのかがここでの問題である。

2. 抽象的な人物像としての「キャラクター」

まず、「ポパイ」や「サザエさん」等の名前を聞けば誰もが思い浮かべる容貌、性格、特徴といった、抽象的な人物像としての「キャラクター」自体が著作権の保護を受けられるのかという点について、最高裁は、ポパイネクタイ事件上告審（最高裁平成9年7月17日判決民集51巻6号2,714頁）において、「漫画のキャラクターは、漫画の著作物の保護から独立して保護さ

れる著作物性はない」とした。すなわち、「著作権法上の著作物は、思想又は感情を創作的に表現したもの」（著作権法2条1項1号）とされており、一定の名称、容貌、役割等の特徴を有する登場人物が反復して描かれている一話完結形式の連載漫画においては、当該登場人物が描かれた各回の漫画それぞれが著作物に当たり、具体的な漫画を離れ、右登場人物のいわゆるキャラクターをもって著作物ということはできない。ただし、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」とした。

このように、特定のキャラクターの名前等から連想される抽象的な人物像としての「キャラクター」自体は著作物ということとはできず、著作権の保護を受けることはできない。

3. 漫画等に表現されたキャラクターの具体的な
図柄等の保護

上記のとおり、抽象的な人物像としての「キャラクター」自体は著作権の保護を受けることができないが、その「キャラクター」を漫画等において表現した具体的な図柄は、著作権の保護を受ける。上記ポパイネクタイ事件上告審において、最高裁は「著作物の複製とは、既存の著作物に依拠し、その内容及び形式を覚知させるに足りるものを再製することをいうところ」、「複製というためには、第三者の作品が漫画の特定の画面に描かれた登場人物の絵と細部で一致することを

* 日本弁理士会 H17年度著作権委員会
実務ガイドライン作成部会

要求するものではなく、その特徴から当該登場人物を描いたものであることを知り得るものであれば足りるというべきである。」として、ポパイの姿態を描いた具体的な図柄は、ポパイの漫画の絵の複製に当たるとした。判旨によれば、特定の「キャラクター」を具体的に表現した図柄が著作物に当たるとはいうまでもないところ、これを複製したというためには、必ずしもそれが連載漫画の第何回のどのコマの図柄を複製したものである等の点まで特定する必要はなく、結局、それを見た者が、図柄に現れた特徴から「あのキャラクターの絵だ。」と想起できるようなものであれば足りるということになる。

4. キャラクターの具体的表現である図柄等の著作権侵害に関する判例

上記最判のほかにも、「キャラクター」を具体的に表現した図柄等を無断利用したことについて著作権侵害を認める下級審判決は、下記のとおり多数ある。

① ノンタン事件(東京地裁平成10年3月30日判決)

絵本の主人公である「ノンタン」の姿態を描いた図柄を付したかるた等を作成したことにつき、ポパイネクタイ事件上告審と同様の理由付けで絵本全体の著作権を侵害すると判断し、その控訴審である東京高裁平成11年11月17日判決もそれを支持した。

② サザエさん事件(東京地裁昭和51年5月26日判決)

貸し切りバスの車体の側面にサザエさんの顔を描いて業務を営んでいた者に対して、漫画「サザエさん」の作者が差止及び損害賠償を求めた事案である。裁判所は、上記ポパイネクタイ事件上告審と同様、被告が描いた図柄が漫画のどのコマの複製又は翻案であるかの特定は要しないとし、複製権又は翻案権の成立を認定した。

③ ライダーマン事件(東京地裁昭和52年11月14日判決)。

改造人間ライダーマンのお面を無断作成し販売した者が、「仮面ライダーV3」の映画の著作権者に対し、著作権に基づく差止請求権の不存在確認を求めた事案

である。裁判所は、「両者間には、部分的に些細な相違は見られるが、全体的観察においては、ともに昆虫を連想させる一種独特の印象を与える」、「児童幼児に本件映画に登場する「ライダーマン」と認識させるに十分な容貌を有している」と判示し、著作権侵害と認めた。

④ スヌーピー事件(東京地裁昭和53年12月22日判決)。

漫画「ピーナッツ」の著作権者が、腕時計の文字盤にスヌーピーの絵を付した者に対し、著作権侵害による差止と損害賠償とを求めた事案である。「原告に無断で本件漫画のキャラクターを利用し、有形的に複製するもの」として複製権の侵害と認めた。

⑤ たいやき事件(東京地裁昭和52年3月30日判決)。

たいやきの擬人化形象としての原画を製作した画家から著作権を取得した著作権者が、ぬいぐるみ製造販売者に製造販売禁止などを求めた事案である。「本件ぬいぐるみは、本件原画に依拠して、これを変形して製造されたもの」として著作権侵害を認めた。

以上のとおり、キャラクターが表現された漫画の具体的な図柄が利用されたといえるような場合には、「キャラクター」の利用は著作権侵害に当たる。

5. 「キャラクター」の図柄の利用が著作権侵害にならないとされた事例

ケロケロケロピ事件の控訴審判決(東京高裁平成13年1月23日判決時報1751号122頁)は、カエルを擬人化したオリジナルキャラクターであるケロケロケロピの図柄の著作物性について、「著作者の思想又は感情が外部に認識できる形で現実に具体的な形で表現され」ているかどうかによって決めるべきであると述べて著作物性を肯定した。しかし、著作権侵害の成否については、「本件著作物は、上記認定の形状、図柄を構成する各要素の配置、色彩等による細部の表現により表現全体として独自の創作性を認めることができるものであるから、被控訴人図柄が本件著作物を複製又は翻案したものであるといえるか否かは、上記細部の表現について、両者の表現が共通して、そ

の結果、被控訴人図柄から本件著作物を直接感得できる状態にあるか否かにより定まることになる。」と述べ、「(本件における細部の表現を) 個別的对比してみると、輪郭の線の太さ、目玉の配置、瞳の有無、顔と胴体のバランス、手足の形状、全体の配色等において、表現を異にしていることが明らかであり、このような状況の下で、被控訴人図柄を見た者が、これらから本件著作物を想起することができることを認めることはできないから、被控訴人図柄を、そこから本件著作物を直接感得することができるものとすることはできないというべきである。」として、著作権侵害の成立を否定した。この判決は、著作権法によって保護されるのは、「表現したもの」、すなわち、現実になされた具体的表現を通じて示された限りにおいての創作性であるから、たとえ基本となる「キャラクター」が共通していても、現実になされた具体的な表現の創作的な特徴に共通点が認められないときは、著作権侵害は認められないとしたものであり、「キャラクター」自体の著作物性を否定した前記最高裁判決の判断と軌を一にするものである。

6. 商品化権とは

商品化権は、制定法上の概念ではないが、一般に、商品の販売や役務提供の促進のため、キャラクターを媒体として利用する権利をいう。著作権による保護にあわせて、著作権で保護されない部分を、意匠権、商標権、不正競争防止法上の権利、そして契約等で補完しながら「商品化権」という概念が事実上できあがっている。

そして、商品化権者がこれを第三者に使用許諾する契約を商品化権ライセンス契約あるいは商品化権使用許諾契約と呼んでいる。

商品化権ライセンス契約におけるキャラクターは、漫画に限らず小説なども含めた著作物に登場する架空の人物、動物などの名称、容貌、姿態、性格、役柄などをいうものと考えられる。(さらに、プロ野球やK1の選手などをも含めることもあるが、著作権とは離れてしまうので、本稿では触れない。)

【相談への回答】

漫画のキャラクターという抽象的概念そのものが著作権による保護を受けるのではなくて、あなたの描いた一枚一枚の絵の表現が著作権の保護を受けるものと考えべきです。あなたがキャラクターグッズを販売し始めてから、それを模倣する他人が出てきた場合に、その他人が利用している図柄が、あなたの描いた絵の創作的特徴を備えているといえる場合には、著作権侵害が認められ、差止や損害賠償請求ができることになります。また、あなたが商標権、意匠権、又はこれらの出願中の権利を持っている場合には、これらの権利の及ぶ範囲内において「キャラクター」の保護を受けることができます。

しかし、もしあなたが「キャラクター」についてこれらの権利による保護以上の保護をお望みでしたら、別途製造業者等との間で商品化権ライセンス契約を締結することを検討するようお勧めします。

その際に、注意すべきことは、まず第一に、許諾対象となる絵柄がどれなのかをはっきりと特定することです。そして、ライセンシーがそれを修正して使いたい場合には、必ず事前にライセンサーの許諾を得なければならないとすることです。ライセンサーは、同一性保持権に基づいてこのことを主張できます。

第二に、絵柄の中に著作権表示をするか否か、キャラクターの名称を絵柄のそばに記載するか否かも明確にすると良いと思われます。

第三に、キャラクターの図柄を付した商品の流通経路によっては、キャラクターのイメージが損なわれることがあります。その点についての配慮も必要になります。不適切な流通経路に流れることになった場合に、直ちに是正できる措置が取れるようにすべきです。

そのほか、許諾製品の特定、販売地域の限定、使用料の料金体系、支払方法、許諾の期間、など一般のライセンス契約と同様にきちんと決めて商品化権ライセンス契約を締結します。

(原稿受領 2005.11.30)