

論点レジュメ

■信義則違反又は権利の濫用

(1) 一審被告らの主張

本件各漫画が違法な二次的著作物であり、原告の本件損害賠償請求は信義則違反又は権利の濫用である。

(2) 裁判所の判断（著作権侵害の有無）

本件各漫画は著作権を侵害していない。

- ①本件各漫画のキャラクターは著作物に当たらない。
- ②本件各漫画は著作権侵害していない（著作権侵害の主張立証が不十分）。
- ③仮に著作権侵害していても、本件各漫画のオリジナリティがあり、二次的著作権が成立し得る部分に基づき、本件各漫画の著作権侵害を主張することは、権利の濫用に当たらない。

(3) 漫画の「キャラクター」の著作物性について

漫画の「キャラクター」は、一般的には、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とはいえないから、著作物に当たらない。

※ポパイ・ネクタイ事件（最高裁判所平成4年（オ）第1443号、同9年7月17日第一小法廷判決、民集51巻6号2714頁）

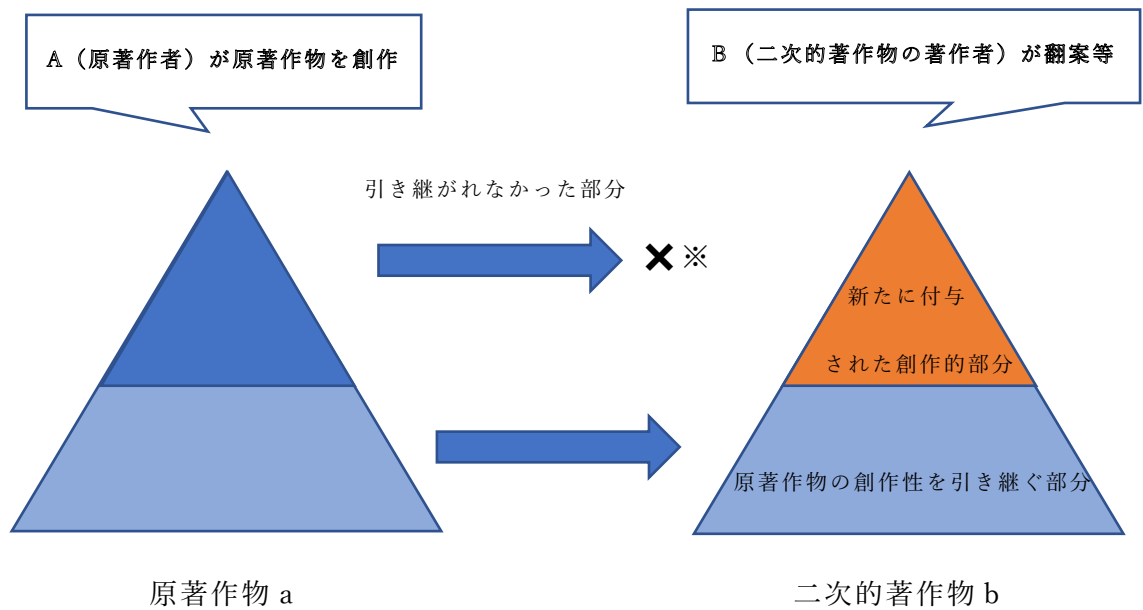
(4) 二次的著作権について

ア 二次的著作物 著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物をいう（法2条1項11号）。

イ 二次的著作物の概念図

二次的著作物 (= b) といいうるためには、原著作物 a に対し、新たな創作的要素が付与 (付加) されている必要がある。

図 1 二次的著作物の概念図



※すべて b に引き継がれることもある。

(著作権法第 5 版、岡村久道著 81 頁・図 17 参照)

ウ 判例の論理

①二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。

⇒アニメのどのシーンの著作権侵害を主張するのかの特定、続行部分において新たに付与された創作的部分を特定する必要がある。被告は著作権侵害部分を特定できていない。

- ②仮に原著作物のシーンが特定されたとしても、著作権侵害が問題となり得るのは、主人公等の容姿や服装など基本的設定に関わる部分（複製権侵害）に限られる。
- ③本件各漫画で描かれた各シーン（＝ストーリー展開に関わる部分）は、上記基本的設定に関わる部分の翻案でもなく、同一性保持権の侵害とはならない。
- ⇒基本的設定に関わる部分は、主人公等の容姿や服装などの表現そのものにその本質的特徴があるというべきであって、ストーリー展開に本質的特徴があるということはできず、ストーリー展開は上記基本的設定に関わる部分の翻案に当たると解する余地はなく、主人公の容姿や服装など基本的設定に関わる部分に変更がない以上、同一性保持権が問題になる余地もない。
- ④仮に原著作物に対する著作権侵害が認められても、本件各漫画のオリジナリティがあり、二次的著作物が成立し得る部分に基づき、本件各漫画の著作権侵害を主張することは権利の濫用に当たらない。

■ 損害額

（1）裁判所の判断

同一の漫画について PV 数と販売実績には大きな差があることなどに照らすと、本件各漫画の PV 数のうち、原告が販売し得たと認め得る数量は、その 1 割であると認めるのが相当である。

（2）条文上の要件

損害額の推定 = 「受信複製物」の数量 × 単位数量当たりの利益の額

※「受信複製物の数量」＝ダウンロードして作成された複製物の数量

(3) 判例の論理

- ① PV 数よりも受信複製物の数量は少ない。
 - ② 無料であれば閲覧するが、書籍を購入してまで本件各漫画を閲覧しようとは考えない需要者が多数存在する。
- ⇒ダウンロードして作成された複製物の数の中にも、一審原告が販売することができなかったと認められる数量（法 114 条 1 項ただし書）に相当する数量が相当程度含まれている。

■ディスカッションテーマ

1 信義則違反又は権利の濫用について

※本件各漫画は原著作物の著作権を侵害していないか。

複製権の侵害、同一性保持権の侵害、翻案の有無

漫画の各要素：

ア 基本的設定

a 人物（主人公等の容姿、年齢、服装、身分、職業等）

b 環境（時代、国、社会情勢、所属している団体等）

イ ストーリー展開

※翻案：

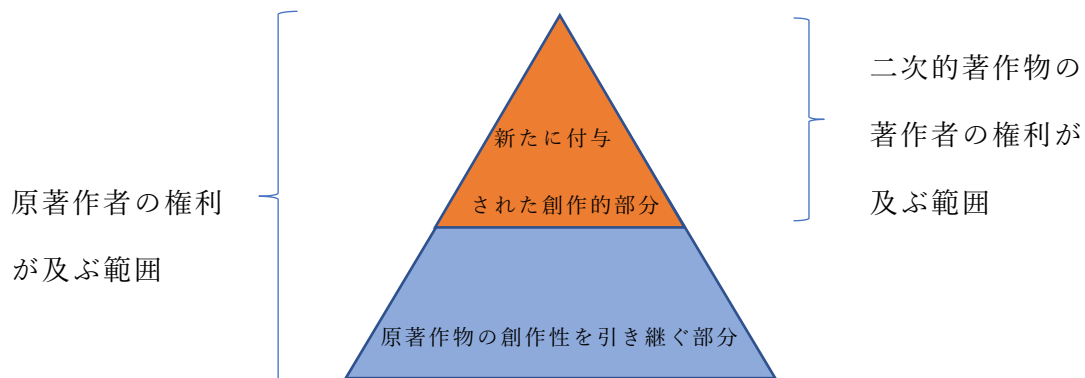
- ①既存の著作物に依拠
- ②表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ
- ③具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、
- ④これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得する

ことのできる別の著作物を創作する行為

※問題意識

著作権侵害を主張するためには、上記本質的な特徴につき原著作物と本件各漫画を比較し、抽出しなければならないが、原著作物のどの部分が本質的な特徴なのかを特定し、抽出するのは難しいのではないか（資料イラスト参考、また漫画とアニメの違い）。

図2 二次的著作物に対する権利に関する最高裁判例の立場



（著作権法第5版、岡村久道著84頁・図18参照）

2 損害額

※本件判決の114条1項に基づく損害額の認定は妥当か。

(1) PV数の測定方法について

(2) 114条3項で主張することはできなかったか。

114条1項：侵害者の譲渡等数量 \times 単位数量当たりの利益の額

114条3項：侵害者の侵害数量 \times 利用率

3 本件判例の射程や同人誌の今後について（制度論）。

(1) 同人誌に対して、原作者の態度は様々

- ・二次創作自体は OK
- ・わいせつ作品は NG
- ・二次創作されたくないが、訴えるリスクを考慮

(2) ガイドラインを出している作品もある。

(3) 2019年同人誌の市場規模は820億円と予測（矢野経済研究所）

(4) 原著作者から同人誌作者に対する訴えのリスク（敗訴リスク、評判リスク）

(5) 表現の自由な発展

■発表后感想

本件訴訟を考察する上で、翻案の要素である「本質的特徴の感得」とは何かが議論された。①テキスト（文字）から映画化（映像）、②漫画から実写、③漫画からアニメーションといった表現の仕方で、それぞれ本質的特徴の感得に相違点はあるのかという疑問が提起された。ゼミ生からは、漫画からアニメーションの場合、キャラクターの顔や体型、衣服等で本質的特徴を感得しやすい一方で、テキストからの映像化はストーリーやエピソード等を重視して本質的特徴を感得していく相違があるのではないかという意見があった。

また今回は、二次的著作権者からの請求のみであったが、これに原著作者も訴訟に絡んでいく場合、どのような訴訟形態が適切なのかといった議論も行われた。独立当事者参加の可否、被告から原著作者へ訴訟告知ができるのかといった訴訟当事者の立場で考察する重要性もゼミ生で共有した。

そして表現の自由と著作権をどのように制度として扱っていくべきか議論が行われた。現実世界では、原著作物のキャラクターや設定を真似たCMやパロディ等が行われている。このような二次創作やパロディなどが自由に行われている現実世界と、著作権で守ろうとしている条文との間に乖離があり、どこまで著作権で保護すべきなのか、フェアユース規定とも関連して今後の課題として考えていかなければならないものとして議論が進んだ。

本件訴訟を様々な角度で考察することにより、著作権の条文や判例の理解、当事者になった場合の戦略、これからの著作権のあり方などを考えるきっかけとなり、多くのご意見を頂戴することで、知識を深めることができたものと感じた。

以上