

# 知っておきたい著作権判決例（その1）

## －ドラクエ主人公名事件－

令和6年度著作権委員会第3部会 森 光慶

### 要 約

令和6年度著作権委員会第3部会でピックアップ及び議論した裁判例の1つである。小説や漫画、アニメなどに登場する人物の名称（キャラクターの名称）に著作物性が認められるか否かについて争点化され、当該名称は当該人物の特定のための「符号」に過ぎないことを理由に著作物性が否定された。弁理士として是非とも押さえておくべき裁判例である。

### ドラクエ主人公名事件

東京地判令5・10・20（令和3年（ワ）第27154号）  
知財高裁令6・4・23（令和5年（ネ）第10104号）

### 目次

1. 事件の概要
2. 裁判所の判断
  - 2.1 原審（東京地裁）
  - 2.2 控訴審（知財高裁）
3. 考察
  - 3.1 人物の名称の著作物性について
  - 3.2 著作物性を否定した理由について
4. おわりに

## 1. 事件の概要

原告は、株式会社スクウェア・エニックス（以下「スクエニ社」という）が1992年にスーパーファミコン専用ソフトとして発売した「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」（以下「ゲーム」という）を題材に「小説 ドラゴンクエストV 天空の花嫁」（以下「小説」という）を執筆した小説家である。原告は、小説の中で登場する主人公の名称を「リュケイロム・エル・ケル・グランバニア」（以下「本件正式名称」という）とし、その通称を「リュカ」（以下「本件通称」といい、本件正式名称と併せて「本件名称」という）と設定した。なお、ゲームの中で登場する主人公には決まった名称は無く、プレイヤーが主人公の名称を任意に入力する設定となっている。

被告らは、2019年に公開された映画「ドラゴンクエスト ユア・ストーリー」（以下「映画」という）の製作委員会を構成するスクエニ社などである。

原告の許諾がないにもかかわらず、映画の主人公の名称に「リュカ」「リュカ・エル・ケル・グランバニア」が使用されたため、原告は、被告らに対して、著作権侵害等に基づき、謝罪文の掲載や220万円及び遅延損害金を請求した事案である。

## 2. 裁判所の判断

### 2. 1 原審（東京地裁）

原審では5つの争点について争われた。争点①本件名称に著作物性が認められるか。争点②被告スクエニ社は、小説に関する出版契約に基づき、映画を作成するにあたり、原告との間で本件名称を使用することにつき協議する義務に違反したか。争点③映画を作成したことが、被告らによる、原告の被告スクエニ社に対する協議履行請求権の債権侵害の不法行為に当たるか。争点④損害。争点⑤謝罪広告の必要性。である。ここでは、人物の名称（キャラクターの名称）に著作物性は認められるかという争点に着目するため、争点②～⑤については割愛し、争点①についてのみ言及することとする。

まず、原告は、「登場人物名の呼称であっても、小説中の一場面を際立たせる等の演出にとって重要な意味を持つような用法で登場人物名が使用されている場合、それは、漫画のキャラクターが絵によって描写されているのと何ら異なることはなく、もはや抽象的概念にとどまらず、具体的表現そのものになっているというべきである。本件名称は、本件小説中で呼称されることで、特定の場面を際立たせて演出しており、本件小説の演出上、重要な意味を持っている。」と主張し、「そして、本件正式名称については、その文字数は19文字に及び、単なる文字列の組み合わせではなく、原告の思想に基づいて創作されている。」と主張した上で、「本件名称は著作物に当たる。」と主張する。

一方、被告らは、「キャラクターの名称は思想又は感情を表現したものではなく、著作物であるとは認められない。」「仮にキャラクターの名称が著作物たりえるとしても、本件名称はありふれた名称であり、創作性が認められない。」と主張する。

東京地裁は、人物の名称の著作物性に関して、「人物の名称は、当該人物の特定のための符号であり、そうである以上、それは、思想又は感情を創作的に表現したものと必ずしもいえず、また、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものとはいえないとして、著作物ではないと解するのが相当である。当該名称を作成した者が当該名称に対して何らかの意味を付与する意図があったとしても、それが、当該人物の特定のための符号として用いられているといえるものである限りは、その性質から、上記のとおり、それは著作物でないと解される。」との規範を示した。

その上で、本件事案のあてはめとして、「本件正式名称は、人物の名称としてはやや長いものの、王族であるという当該人物の出身国名が付されるなどして長くなっているのであって、当該人物の特定のための符号として用いられているといえるものであり、また、本件通称は当該人物の特定のための符号として用いられていることが明らかである。本件名称は、いずれも著作物ではない。」と判断した。

### 2. 2 控訴審（知財高裁）

知財高裁も原審の判断を支持し、「原判決第3の1のとおり、本件名称には著作物性が認められない。」と判断した。なお、最高裁も、2025年2月12日、原告の言い分には理由がないものとして、上告棄却決定および上告不受理決定を行っている。

## 3. 考察

### 3. 1 人物の名称の著作物性について

著作権法は、著作権で保護される著作物について、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」（著作権法2条1項1号）と定めている。つまり、次の要件①～④の全てを満たす場合に、著作物となる。要件①表現対象が「思想又は感情」であること、要件②表現が「創作的」であること、要件③「表現したもの」であること、要件④表現したものが「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」であること、である。

例えば、客観的な事実やデータ、自然物、コンピュータによる作曲、動物が描いた絵などは要件①を満たさないし、既存の著作物の模倣や不可避的な表現・ありふれた表現は要件②を満たさない。作風や画風といった抽象的な

アイデアやキャラクターのような抽象的な概念<sup>(1)</sup>は具体的に表現したものではないため要件③を満たさないと考えられている。また、実用品・工業製品は要件④を満たさないことが多いと考えられている。

これらの点について原審を見ると、人物の名称は「符号」に過ぎないことを理由に著作物性を否定しているが、上記要件①～④のいずれを満たさないと判断したかが曖昧なままである。よって、この点について考察したいが、判決が「人物の名称は、当該人物の特定のための符号であり、そうである以上、それは、思想又は感情を創作的に表現したものとは必ずしもいえず、また、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものとはいえない」として、要件①～③と要件④に分けて判断していると解されるため2つに分けて考察することとする。

まず、要件①～③についてだが、本件名称は、「リュケイロム・エル・ケル・グランバニア」あるいは「リュカ」と具体的に表現されていることから、少なくとも要件③については満たされていると考えられる。また、要件②についても、原審及び控訴審では、模倣や不可避的な表現・ありふれた表現であるといった認定はされておらず、この点も満たされていると考えられる（表現が短く、表現の選択の幅が狭いため創作性が認められない云々の言及も原審及び控訴審では触れられていない）。そうすると、残る要件①を満たさないと結論になりそうである。要件①は、通説は極めて緩やかに解されており、「思想又は感情」は「人間の精神活動全般を指す」<sup>(2)</sup>とされているため要件①も満たしそうにも思えるが、名称が単なる「符号」の範囲を超えない限り、通常は「思想又は感情」を表現したものには該当しないという判断なのだろうと思われる。もっとも、「必ずしもいえず」と断定していない文言となっており、場合によっては要件①を満たす場合もありうることを示唆する表現に留めていることに注意が必要である。

次に、要件④についてだが、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものとはいえない」と断定した文言となっているため理由づけとしてはこちらがメインであると思われる。上述の通り、要件④は一般的には実用品・工業製品を除外する要件としてよく使われる。すなわち、産業的色彩の強い表現物（実用品・工業製品）が著作権で保護されることがあるとしても、当該表現物を著作物として保護することが健全な産業の発達を阻害する場合には、著作物性を否定してその保護を意匠法等の産業財産権法に委ねるべきとし、その著作物性否定の根拠として要件④を満たさないとするものである。従って、要件④は、思想・感情の創作的な表現ではあっても、著作権制度に「なじまない」成果物を画する際の説明材料的な役割を果たしており<sup>(3)</sup>、創作的表現物を著作権法の保護対象から除外するための理由づけとして用いられるが、原審及び控訴審はその例として、実用品・工業製品に加えて人物の名称も加えたものと思われる。

### 3. 2 著作物性を否定した理由について

本判決は人物の名称が「符号」に過ぎないことを理由に著作物性を否定しているが、ではなぜ「符号」だと著作物性を否定しなければならないのか？

この点、本判決には特に何も記載や示唆がされていないため類似事例から推測するほかない。例えば、参考となる事例として「父よ！母よ！」事件がある<sup>(4)</sup>。当該事件は、人物の名称の著作物性に関する事件ではなく、書籍の題号における著作者の人格的利益に関する事件ではあるが、題号も人物の名称と同じく、他と区別するための「符号」という機能を有する点では共通性があるため参考として取り上げる。

当該事件で東京地裁は、「日本文芸家協会の「文芸作品の題名に関する見解」（昭和59年4月発表）が尊重に値する見解であり、…」と述べている。日本文芸家協会の見解は、「文芸作品の題名は作者の苦心の所産であり、独創性の高いものが数多く存在します。こうした作者の苦心や独創性は尊重されるべきです。その反面、文芸家はその作品の題名を定める場合の表現の自由も最大限に確保されなければなりません。」というものである<sup>(5)</sup>。表現の萎縮を招かないよう、できるだけ題号を特定人に独占させたくないことが示唆されているといえる。このことは、題号だけではなく、一般的に短い文ないし単語である「符号」たる人物の名称にも妥当するものと思われる。つまり、表現の自由（憲法21条1項）を考慮すると、何人も自由に使えるようにしておく必要があるという価値判断が根底にあり、その意味で「符号」は独占適応性に乏しいということなのだろう。

なお、既存作品の題名と同一題号を用いることについては、「不正の目的が認められる等の特段の事情」がある

場合には、著作者の人格的利益の侵害となることがあると判断されている。一方、人物の名称については、原審及び控訴審の判決文において「特段の事情」への言及はなく、著作権との関係においては、不正の目的が認められる等に関わらず何人も自由に使用できる点で違いがある。

#### 4. おわりに

人物の名称については、「符号」である限り、その性質から著作物に当たらないというのが裁判所の結論である。世の中にはフルネームが相当長いアニメのキャラクターの名称があるが、その名称の長短に関わらず著作物に当たらないと一律に判断が可能になったという意味では意義ある裁判例と思われる。

一方で、著作権で保護できないとはいえ、小説や漫画、アニメの登場人物のイメージに合致したキャラクターの名称を生み出すことに苦労等があるにも関わらず、第三者がフリーライドしているのではないかという問題に関しては、弁理士としてどのように手当てすれば良いのだろうか。例えば、商標登録するという手段が考えられよう。但し、一定の効果はあるものの、あくまで商標的使用にしか商標権の効力は及ばないため、本件のように、単に映画の主人公名として使用されたというようなシチュエーションにおいては商標権の行使も困難であろう。この場合は、契約でキャラクターの名称の二次利用を制限するほかにないようと思われる。

今後の実務では、キャラクターの名称の取扱いをどうするか、商標権の取得あるいは契約の締結など必要に応じてクライアント等に確認すべきである。

#### (注)

- (1) 最判平9・7・17（平成4年（オ）第1443号）
- (2) 東京高判昭62・2・19（昭和61年（ネ）第833号）
- (3) 作花文雄『詳解 著作権法（第5版）』69～70頁（ぎょうせい、2018）。
- (4) 東京地裁和解勧告平9・1・22（平成7年（ワ）第11117号）
- (5) 日本文藝家協会『文芸作品の題名について』（文芸家協会ニュース 392号 2頁、昭和59年4月発表）

（原稿受領 2025.10.17）