

キャラクターの氏名権：
翻訳・翻案における登場人物の名称変更

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2020-04-16 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 原田, 伸一郎 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00027399

キャラクターの氏名権

—翻訳・翻案における登場人物の名称変更—

原 田 伸 一 朗

1. はじめに

本稿は、小説やマンガなどのフィクション作品における登場人物の名称が、翻訳や翻案の際にしばしばオリジナルのものから変更されるという事態に着目し、それが許容されるかどうか、主として法的な視角から検討するものである。

このような登場人物の名称変更は、表記や発音が異なる言語に翻訳する上では、程度の差はあれ必然的に伴うものであり、わざわざ法的な議論の俎上に載せるほどの深刻な問題ではないかもしれない。しかしながら、今野¹が指摘するように、翻訳における「忠実性」という規範に照らせば、少なくとも倫理的問題がここには伏在していることが分かる。また、日本の十八番とされるマンガやアニメ、キャラクターコンテンツの海外展開が進められる中、アダプテーションの一環として、物語やキャラクター設定が現地の言語・宗教・文化等に合わせて（ときに大胆に）「ローカライズ²」されることもあり、作品名やキャラクター名についてもそれは例外ではない。

このように、登場人物・キャラクター³の名称が、大なり小なり変更・改変を受けている状況に対する問題意識から、本稿は、キャラクターの「氏名」はいかなる法的意義を有するのか、それを保護する法理はあり得るのか、従来の法律論を踏まえつつ、それを踏み出す新しい視座をも提起することを試みる。

¹ 今野喜和人「翻訳の〈倫理〉の一側面：固有名詞の訳をめぐって」翻訳の文化／文化の翻訳9巻(2014)。

² その詳細な研究の一つとして、三原龍太郎『ハルヒ in USA：日本アニメ国際化の研究』(NTT出版、2010)がある。

³ 本稿では、①フィクション作品における登場人物、②特定の作品(群)から独立した存在感・知名度を有するようになったキャラクター、③元からキャラクターコンテンツとして創造されたキャラクター(ハローキティなど)の総称としても、「キャラクター」の語を用いる。

2. 翻訳・翻案におけるキャラクターの名称変更

翻訳・翻案におけるキャラクターの名称変更の例は枚挙にいとまがないが、まず、海外作品に登場する外国人名を日本語に翻訳する場合を考えよう。

その場合に特に注目されるのは、明治・大正期には珍しくなかった、外国人名を日本人風の名前に置き換えるという手法である⁴。例えば、コナン・ドイル作「シャーロック・ホームズ」シリーズの登場人物であるHolmesを「保科鯨男」「緒方緒太郎」「蛇石大牟田」、Watsonを「渡邊」「和田義雄」「和田医学士」などとした作品例が見られる⁵。元の名の面影をとどめていないものもあるが、こうした作品の中には、舞台設定を日本に置き換えた翻案物も多く⁶、原作品に対する忠実性が求められる「翻訳」に比べれば、「翻案」の場合は、キャラクター名を変更する自由度はより高くなると一般に言えるであろう（いずれも正当な権限に基づく翻訳・翻案であればの話であるが）。

現代では、(中国人等の漢字名を除き)外国人名はカタカナを用いて音訳表記するのが一般的なもので、上記のような例は奇抜であるばかりか、原作を尊重しない態度にさえ見えてしまうが、現代でも、海外ミステリーの読者から、(登場人物が多いミステリーではとりわけ)外国人の名前は覚えにくくて混乱するとの声も聞かれるので、日本人名化することにはなお一定の合理性があるのかもしれない⁷。

次に、日本語で表記された日本人名を外国語に翻訳する場合を考える。その場合は、日本人名の音を取って、相手先の言語で音訳表記するのが最も忠実な変換と言えそうであるが、人名が示す概念や効果に着目して、それを相手先の言語で再現するという手法こそが真に忠実であるという考え方もできる⁸。

日本人名を中国語に翻訳する際は、日本語の漢字表記をそのまま用いる⁹のが一般的である。しかし、ここで注目したいのは、ひらがなやカタカナの日本人

⁴ 今野・前掲注(1) 7頁以下にも例が紹介されている。

⁵ アーサー・コナン・ドイル著/北原尚彦編『シャーロック・ホームズの古典事件帖』(論創社、2018)所収の作品より。

⁶ 翻訳よりむしろ翻案が先行したとされる。同上512-513頁、日暮雅通「ホームズ翻訳史の変遷と現状」kotoba2019年夏号(2019)73-74頁参照。

⁷ 近年日本で放送されているシャーロック・ホームズやアガサ・クリスティー作品を翻案したテレビドラマにおいては、まさに旧習の「日本人名化」を現代においてわざと再現してみせたかのような登場人物の命名がなされている。

⁸ 今野・前掲注(1) 8頁参照。

⁹ ただし、簡体字・繁体字、異体字など字体の差があり、漢字表記もまったく一様ではないが、その問題は本稿では措く。

名を漢字に置き換えることに伴う問題である。例えば、村上春樹『ノルウェイの森』には、「キズキ」等カタカナで表記される人物が登場するが、これを中国語に翻訳する際、どのような漢字を当てればよいか。そもそも漢字を当てることによって、原作品があえて漢字を避け（日本語でも漢字を用いることは可能であるのに）カタカナ表記している意味作用・妙味が失われてしまうのではないか、さらには原作者の意図しない余計な意味まで付加されてしまうのではないかという問題がある¹⁰。

ここでは、谷川流『涼宮ハルヒの憂鬱』の登場人物である「涼宮ハルヒ」について考えてみよう。彼女は中国版では「涼宮春日」と表記されている。しかし、私見によれば、これはハルヒらしくない。彼女は、「春日」という文字面から連想する、ぼかぼかと暖かい春の日差しのようなイメージのキャラクターではなく、むしろ真夏の太陽のようにキラキラと照りつけるような性格の持ち主だと思われるからである。

作者が「ハルヒ」というカタカナ表記を原作品において採用している意図は不明であり、そもそも「ハルヒ」が作中における実名とも限らないが、「春日」や「はるひ」といった表記とは異なるイメージが、「ハルヒ」にはあることはたしかである。「はるひ」というひらがな表記は柔らかい印象を与えるが、「ハルヒ」となると、切れや鋭さを感じさせるし、場合によっては、性別をあいまいにさせる効果もあるかもしれない。

「涼宮春日」という漢字化は、中国でコンテンツ展開するに当たっての、作者側にとってもやむを得ない判断だった可能性もある。なぜなら、奇しくも（市場戦略の一環として）中国版ほか各国版も日本版と同時に発売された、涼宮ハルヒシリーズの一作品である『涼宮ハルヒの驚愕（前）』において、登場人物の台詞を借りて、作者は次のようなやり取りを記しているからである¹¹。

「どうか、ヤスミと呼んでください。できればカタカナで発音されると嬉しいですよ……ですってさ」

漢字でもカタカナでもどうせ発音は同じだ。

¹⁰ 越野優子「人物呼称の表記の考察：村上春樹とその翻訳作品を中心に」待兼山論叢文学篇47巻（2013）参照。

¹¹ 谷川流『涼宮ハルヒの驚愕（前）』（角川書店、2011）241頁。ちなみに中国版では177-178頁。「」内は涼宮ハルヒの発言。地の文は登場人物であるキョンの発言あるいは独白。

「キョン、その意見には賛同できないわ。漢字には漢字、平仮名なら平仮名、カタカナにはカタカナのイントネーションと意味合いがあるものよ。やっぱりそれぞれ違うわけよ。試しにあたしの名前を平仮名で呼んでみなさい」

幾分柔らかくなるかな。春日やハルヒと比べたら。それはともかくとして――。

これはあくまで「日本語表記」についてのやり取りであり、「中国語化」という状況を意識しての言及とは断定できないものの、少なくとも表記（正確にはそれに基づく発音）がもたらす効果の差異について、作者も十二分に認識していることがうかがえる。つまり、「涼宮春日」に対して本心から無頓着であったとは考えにくいのである。

もう一つ、類似の事例を挙げたい。それは、ハルヒ同様、中国でも人気を博す、ボーカロイド（音声合成ソフトウェア）・キャラクターである「初音ミク」である。初音ミクは、中国語版もリリースされており、中国で市場展開するに際して「初音未来」という表記を公式に使用しているのだが、中国の（一部の）ファンから、元の「初音ミク」という日本語カタカナ表記のままとすることを望む声があるという¹²。マンガやアニメといった系統のコンテンツに親和性が高いオタクは、その本場である日本に憧れ、日本語を習得したり、コンテンツに触れる中で日本語に慣れていたりすることも多いため¹³、なおさら、「ミク」を「未来」と漢字化したのは、オリジナルに対する余計な改変、ひいてはキャラクターである初音ミクに対するリスペクトを欠く行為にさえ見えたのであろうとも推測される。

なお、そもそもの「初音ミク」という名称の由来は、「未来から来た初めての音」というものであり、「ミク」が他ならぬ「未来（みらい）」という意味を持っていることは、公認されるところでもある¹⁴。したがって、「初音未来」とした

¹² 菱山豊史「初音ミクの『ルールのデザイン』～創作とブランディングと知財法の交点の視座から～」(講演会、北海道大学、2019年9月19日)による。

¹³ 吹き替えではなく、日本の声優によるオリジナルな音声でアニメを味わいたいというこだわりを持つ目(耳)の肥えたオタクもいる。日本アニメの人気は、熱心なファンたちが自力で自国語の字幕を付ける(ファンサブと呼ばれる)活動から起こったことも関係しているだろう。

¹⁴ 初音ミクの企画・制作を担当したクリプトン・フューチャー・メディア株式会社の佐々木渉氏の各所での発言等による。また、初音ミクらの公式イベント名にも「マジカルミライ」とある。

ところで、元の意味・イメージを改変したとは言えず、むしろ原義に沿っているので、漢字化が避けられないとしたらこれ以外の選択は考えにくい¹⁵。それにもかかわらず「初音未来」に反対するとすれば、あえてカタカナで「ミク」と表記することで命名者が狙った意味・効果がやはりあるはずで¹⁶、それと「未来」との間に存在するわずかな(?) 差分にこだわるほどファンが成熟している証、キャラクターに対する熱いロイヤルティのあらわれと言うことができよう¹⁷。「初音未来」では、コアなファンからすれば、「初音ミク」とは別人になってしまうのである¹⁸。

3. キャラクター名の法的地位

ここで、キャラクターの名称は法的にどのような意義・権利性を有しているか、どのような保護を受け得るかを、これまでの日本の法律・判例・学説に基づき確認する。

まず、キャラクター名は、著作権の保護対象となる「著作物」に当たるのか。意外にも、常識的な感覚とは異なって、小説やマンガの登場人物名は一般に著

¹⁵ ちなみに、涼宮ハルヒシリーズの登場人物である「朝比奈みくる」は、中国版では「朝比奈実玖琉(璿)」と表記されている。彼女は、作中では「未来人」という設定であり、「みくる」という名は「未来」に由来していると考えるのが自然であるが、同じく「未来」という意味を持つ「ミク」とは異なる翻訳方針がとられたのは興味深い。飯田一史「『涼宮ハルヒの憂鬱』全巻改題」ユリイカ43巻7号(2011)34頁も参照。ただし、「初音未来」という表記が公式使用される前は、「初音美玖」という表記も見られた。

¹⁶ もし当初の日本語版でも「初音未来」と漢字にしていたら、「はつねみらい」などと読まれてしまう可能性があるため、「初音ミク」としたことには、カタカナが醸し出す文字面のイメージ(例えば未来的)だけではなく、音の響きを重視する意図もうかがえる。そうだとすれば、「未来」を中国語で発音すると、「Miku」の語感がまったく消えてしまうので、「Hatsune Miku」を音訳した漢字を当てるほうがまだ音の面では忠実な翻訳だったと言える。劉争「漢字をどう取り扱うか：固有名詞の中国語翻訳をきっかけに」神戸夙川学院大学紀要6号(2015)参照。とはいえ、元々漢字でないものを漢字で表記するとき、記号的な音訳に徹したとしても、表意文字であるがゆえに新たな意味が付加されるのは避けられない。このような「意味の増加」は、翻訳の「忠実性」規範に照らして、まったく問題なしとは言えない。

¹⁷ ちなみに、日本では「ミク(さん)」と下の名で呼ばれることが多い彼女だが、中国では「初音」と名字(?)で呼ぶほうが一般的なので、そもそも下の名の表記や発音にこだわるファンはさほどではないかもしれない。

¹⁸ 日本において「初音未来」は、初音ミクを用いたボーカロイド楽曲「千本桜 feat. 初音ミク」の翻案小説(こうしたジャンルを「ボカロ小説」と言う)等に登場する「初音未来」を想起させる。そこでは、大正浪漫風の舞台・世界観設定や、「初音ミク」本人とはあくまで別人という意図を込めて、「初音未来」なる人物を登場させたであろうにもかかわらず、日本ではむしろ二次創作的な名前に感じられる「初音未来」が、中国では本家を指すという転倒が生じている。歌舞伎とボーカロイドが融合した「超歌舞伎」作品「今昔饗宴千本桜」において、「初音未来/美玖姫」役を「初音ミク」が演じているという関係性が、中国語表記ではよく理解できないだろう。

作物には当たらないと解されている^{19 20}。

著作権法2条1項1号は、「著作物」を「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」と定義しているが、キャラクター名にはこの創作性が欠けるとされる。そもそも、キャラクターどころか、実在の人物の氏名についても、(たとえ文学的営為による命名であっても) その命名者に著作権が生じるわけではない。もし氏名に著作物性を認めたら、著作権侵害が多発してしまうだろう。これは、著作権・創作性の問題というより、氏名の社会的な機能ゆえの制約とも言える。

判例も、キャラクター名自体が、それが登場する作品とは別個に独立の著作物とみなされるわけではないとする²¹。したがって、既存のキャラクター名と同じ名称の人物を自己の作品に登場させることは自由であるし、また、既存のキャラクターを自己の作品に登場させることも妨げられない。

例えば、「ホームズ」というキャラクターを登場させた、ドイルのホームズ作品(いわゆる「正典」)とは異なる独自の作品(例えば「続編²²」)と称するもの)

¹⁹ 中山信弘『著作権法〔第2版〕』(有斐閣、2014)175頁、龍村全「キャラクター(漫画的キャラクター)の侵害」齊藤博=牧野利秋編『裁判実務大系27 知的財産関係訴訟法』(青林書院、1997)166-167頁参照。なお、渡邊修「キャラクター(文学的キャラクター)の侵害」齊藤=牧野=同書152頁は、「既存の名字と名前の組み合わせの場合は創作性の要件を満たさない」が、「著作物が全く新しく考えた名前・愛称は、極めて例外的な場合には創作性が認められることもありうるかもしれない」とする。そうだとすれば、フィクション作品のキャラクター名は、(実在の人物とは異なって)「名字」も作者の創作にかかり、名字と下の名が相まってキャラクターの個性が表現されていることも多いので、創作性が認められる可能性もあるということになる。

²⁰ なお、キャラクター名が著作物ではない以上に、(別の理由で)キャラクター自体も著作物ではないと解されている(むしろキャラクター名の方がよほど著作物性が認められる余地があると思われる)。すなわち、著作権法は「思想」「アイデア」ではなく、具体的な「表現」を保護するものなので、著作物として保護の対象となるのは、キャラクターについての表現(文章による記述、ビジュアルイメージ等)であつて、観念的な存在者としてのキャラクターそのものではないとされる。ただし、人物像としてのキャラクターにも著作物性を認め得るとする見解として、中村稔「キャラクターの保護について」著作権研究39号(2012)、上野達弘「キャラクターの法的保護」パテント69巻4号(2016)、池村聡「今、考える『“キャラクター”と著作権』」コピーライト687号(2018)がある。キャラクター自体の法的意義については、拙稿「キャラクターの法的地位:『キャラクターのパブリシティ権』試論」情報ネットワーク・ローレビュー17巻(2019)参照。

²¹ 例えば、最判平成2年7月20日民集44巻5号876頁は、「著作物の題名や登場人物の名前は、たとえそれが直ちにキャラクターの姿態を思い浮かべるようなものであつても、著作物から独立した著作物性を持ち得ない」としている。

²² インターネット上には、既存のキャラクターを用いて新たなストーリーを創作したSS(ショートストーリー、サイドストーリー)と呼ばれるファン小説が多数投稿されている。それらは、原作の続編を独自に創作するもの、原作では描写されていない部分・エピソードを想像力で補完するもの、原作とは別のパラレルワールドを描くもの、他の作品の世界観・キャラクターとクロスさせるものまであつて多様である。なお、マンガ同人誌などの視覚的二次創作は、原著作物のキャラクター表現(ビジュアルイメージ)を複製・翻案しているとの評価は避けにくい。SSの場合は、原著作物の具体的な文章表現を模倣しない限り、著作権法に触れることはないだろう。

を創作しても、原作の著作権を侵害することにはならない²³。もちろん、原作小説そのものには著作権は生じているので、(著作権の保護期間内であれば)それを無断で複製・翻訳・翻案等することは許されない。しかし、ホームズというキャラクター名、そしてホームズというキャラクター自体²⁴を使用することは自由である。ホームズという人物名や人物像を借用しても、ドイルとは別個のオリジナル作品を創作するのであれば、それは(法的には)「ホームズ作品」ではない²⁵。一方、たとえばホームズという人物名を別のものに変えたとしても、ドイルの原作小説と本質的に変わらない作品であれば、それは「ホームズ作品」である。

キャラクター名が著作物ではないとすると、キャラクター名はまったく法的な保護を受けられず、自由に使われ放題になってしまうのか。それを防ぐために、キャラクター名を「商標」として登録し、指定商品・役務における他人の使用を制限するという法的手段がある。また、商標登録しなくても、キャラクター名が「商品等表示」に当たるのであれば、それを他人が使用することは、不正競争防止法により規制される。

さらに、キャラクターの名称・表象が持つ顧客吸引力を不当に利用する行為を、「パブリシティ権」(氏名・肖像等が持つ顧客吸引力という経済的価値を支配する権利)を保障することにより規律することも考えられる。ただし、ピンク・レディー事件最高裁判決²⁶で、パブリシティ権は「人格権に由来する権利の内容を構成するもの」と判示され、「人格」を持たない「物」にはパブリシティ権は認められないという判例法が確立しつつある。

しかしながら、著名なキャラクター名を無断で使用して、自己の作品や商品

²³ 本山雅弘「小説の続編作成をめぐる著作権法の解釈について ～とくに、いわゆる文学的キャラクターの保護の可能性をめぐる～」(CRIC月例著作権研究会、アルカディア市ヶ谷、2019年11月20日)によれば、アメリカやドイツでは、続編作成が原作者のコントロールのもとに置かれるべきこと、そしてキャラクターそれ自体も著作物として保護され得ることが認められているという。

²⁴ 具体的表現を超えた観念的存在としてのキャラクターを指す。ポパイネクタイ事件最高裁判決(最判平成9年7月17日民集51巻6号2714頁)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えるべき抽象的概念であ」と判示しているのと同旨。

²⁵ 否、むしろそれも「ホームズ作品」であるという見方もできる。花方寿行「法の侵害か、モラルの侵犯か：映画『ノスフェラトゥ』と原作『ドラキュラ』をめぐる考察」今野喜和人編『翻訳とアダプテーションの倫理：ジャンルとメディアを越えて』(春風社、2019)168頁参照。三原・前掲注(2)も「ファンによって生産されたアウトプットは、同じ世界観・キャラクター・設定を共有している限り、「正統な」生産者による「公式な」商品と本質的な違いはない」(31頁)、「同人誌等のファン活動は世界観・キャラクター・設定からのアウトプットという意味において公式商品と同じ「シミュラクルの平面」上にある」(69頁)とする。

²⁶ 最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁。

に顧客吸引力を持たせ、不当な利益を得、権利者の利益を害する行為は、そもそも民法上の不当利得・不法行為として規律される余地もある。また、キャラクタービジネスの実務においては、著作権法・商標法・不正競争防止法などを根拠に、制定法上の概念ではないが「商品化権」という名目で、キャラクターの（名称・表象の）利用についての自律的ルールが形成されている。

以上は、キャラクター名の使用に関する法的規律である。では、本稿の検討課題である翻訳・翻案におけるキャラクターの名称変更は、法的にどう規律されるのか。

前述の通り、キャラクターの名称は一般に著作物に当たらないとされるが、もし著作物であるとしても、著作権者がその翻訳・翻案を許諾するならば、その範囲で原著物に変更を加えることは法的に許容されている。もしそれを否定すれば、翻訳・翻案による二次的著作物の創作という、著作権法自体が予定している行為が成り立たなくなってしまうので当然である。

ただし、正当な権限に基づく翻訳・翻案であっても、作者が持つ著作人人格権の一つ「同一性保持権」を侵害する場合があります。著作権法20条1項は、「著作者は、その著作物及びその題号の同一性を保持する権利を有し、その意に反してこれらの変更、切除その他の改変を受けないものとする。」と規定しており、「著作物」と「題号²⁷」に関して、同条2項の除外事由に該当しない限りは、著作者の意に反する改変が禁止されている。

キャラクターの名称が、それ自体著作物、あるいは著作物の題号に当たるのであれば²⁸、著作者は同一性保持権に基づいて改変に異を唱えることができるが、そうでなければ、少なくとも著作権法上は、キャラクター名のいかなる改変も許容されることになるだろう。

4. キャラクターの氏名権

しかしながら、本稿は、キャラクターの名称を不当な改変から法的に保護する必要性は少なからずあると考え、それを実現するための法理として、「キャラクターの氏名権」という発想を試論的に提起する。

²⁷ キャラクター名と同じく、著作物の題号（少なくとも短いもの）にも一般に著作物性はないとされるが、著作権法20条により、題号は同一性保持権の保護対象にはなる。例えば「ドラえもん」のように、キャラクター名が作品名にもなっている場合は、作品名の改変に関しては同一性保持権の保護対象になる。

²⁸ 渡邊・前掲注（19）150頁は、キャラクターの名前は、キャラクターを他と識別する標識としての機能に重心があるとし、著作物というより、むしろ著作物の題号に相当するとしている。

「氏名権」とは、明文の規定はないが、人格権の一種として判例法上承認されるに至ったもので、在日韓国人の氏名をNHKが放送において日本語読みしたことが争われた訴訟において、最高裁は次のように判示している²⁹。

氏名は、社会的にみれば、個人を他人から識別し特定する機能を有するものであるが、同時に、その個人からみれば、人が個人として尊重される基礎であり、その個人の人格の象徴であつて、人格権の一内容を構成するものというべきであるから、人は、他人からその氏名を正確に呼称されることについて、不法行為法上の保護を受けうる人格的な利益を有するものというべきである。

すなわち、氏名に、識別符号としての機能のほか、自己の人格・アイデンティティの依り代とも言える意義も認められている。その上で、「氏名を正確に呼称される利益」が法的な保護に値することが述べられている³⁰。「氏名権」にはこれ以外にも複数の権利内容が考えられるが³¹、本稿の関心である「氏名の改変を拒否する権利」も当然含まれるだろう。

無論、自己の氏名に対して何らかの権利・利益を有するのは、あくまで実在の人間であり、人間と同じ意味での「人格」を持たないキャラクターが、人格権としての氏名権を自ら持つことはあり得ない。したがって、「キャラクターの氏名権」とは、仮にキャラクターを人間同様の「人格的存在」と扱うとした場合にキャラクターが持ち得る権利として構成した、一種のレトリックである³²。キャラクターの名称を改変から保護する法理は、(もしキャラクターの名称が著作物あるいは題号であるとするならば) 著作者が持つ同一性保持権として構成できるが、それを裏側から(キャラクター側から) 捉えた場合には、「キャラクターの氏名権」と象徴的に表現できるのではないか。

本稿が、「キャラクターの氏名権」という表現で、キャラクターの名称を保護

²⁹ 最判昭和63年2月16日民集42巻2号27頁。

³⁰ ただし、結論としては、「氏名を正確に呼称される利益」は、「氏名を他人に冒用されない権利・利益」よりは法的保護が弱いものとされた。また、近年では、夫婦同氏制度の合憲性が争われた訴訟の最高裁判決(最大判平成27年12月16日民集69巻8号2586頁)において、婚姻の際に「氏の変更を強制されない自由」は人格権の一内容であるとはいえない、とも判示されている。

³¹ 五十嵐清『人格権法概説』(有斐閣、2003) 148頁以下参照。

³² ただし、立法論としては、キャラクターを「法人」化し、「法人の氏名権」として認めるという手法はある。拙稿・前掲注(20)参照。なお、自然人ではない法人に「氏名権」を言う是非については、五十嵐・同上151頁参照。

する法理を提起する理由は、キャラクターが、作品からも、そして作者からも自立した存在になりつつあるという、キャラクターの創造・受容環境の実態を踏まえてのものである。

すなわち、キャラクターは、作品内で作者に割り当てられた特定の役割を演じる配役にとどまらず、キャラクター自身、あたかも生きた存在として独立の「人格」を持ちつつある、少なくとも、受容者がそのような存在として見るようになってきているのではないか。例えば、ホームズとワトスンも、作品内で探偵と助手(?)という役割を果たすだけの符号的人物ではもはやなく、作品から独立し、キャラクター単体としても存在感・知名度を獲得している³³。

昨今、「ライトノベル」に代表されるキャラクター小説³⁴が流行しているが、物語を紡ぐために登場人物を配するのではなく、むしろ先にキャラクターが世界に存在し、しかるのちに彼・彼女の物語が紡がれるのである。最初にキャラクターという「人格」を設定してしまえば、彼らがどのような言動をするか、どのような出来事が起こりストーリーが展開するか、あとは彼らが「生きる」様を記述するだけである。ときに作家やマンガ家は、自らの創作を述懐して、「キャラが勝手に動く」とも述べるが、そこでの創作者は、むしろキャラクターという架空の人物の伝記記録者の任に当たっているとと言っても過言ではない。

キャラクターは、作品からも、作者の手からも離れて、ファンも含めた社会の共有物・共有人格に育ちつつある。したがって、作者自身による改変からも、キャラクターは保護されなければならないという帰結が導かれる³⁵。むしろその点にこそ、著作者がキャラクターという客体に対して持ち得る(著作者)人格権としての「著作者の同一性保持権」ではなく³⁶、キャラクター「自身」の

³³ 「シャーロック・ホームズ」をまるで実在の人物であるかのように扱って彼の事績を研究する「シャーロックアン」などと呼ばれるファン・コミュニティが存在するように、ホームズはまさにこの手の「キャラクター化」の先駆けとも言える。

³⁴ 大塚英志『キャラクター小説の作り方』(講談社、2003) 27-28頁によれば、「私小説」における「私」に「キャラクター」を代入したものが「キャラクター小説」であるとされ、ここでは「作者の反映としての私」ではなく、その「キャラクター」にとつての「私」が描かれるとする。

³⁵ もっとも、例えば長期連載マンガ『ドラゴンボール』で、キャラクターである孫悟空の成長を原作者自ら描くのが不当であるなどと言うのはナンセンスに思える。ただし、クオリティの低いメディアミックス(実写化など)に対しては、ファンから「原作レイプ」などしばしば批判される。権利者・「公式」自らキャラクターの価値を毀損する行為からキャラクターを守る必要はある。

³⁶ 「著作者の同一性保持権」という法律構成に頼れない要因について、田村善之『著作権法概説[第2版]』(有斐閣、2001) 404頁参照(「著作物の同一性を保持するのであれば、現行法のように特に著作者だけに請求権者を限定しておく必要はない。しかも、いったん著作物が公表されて文化的な所産となった以上、以降、著作者の気が変わったとしても、著作物の同一性を保持しつづ

人格権を仮構した「キャラクターの氏名権」として法律構成する本稿の真の意図があったのである³⁷。

キャラクターの「氏名」は、単なる商標・商品表示としてのみならず、キャラクターの「人格」と切っても切り離せない象徴としての意義を帯びようになってきている³⁸。いったん生み出され、作者の手を離れて成長し、ファン・コミュニティに共有されるに至ったキャラクターについては、もはや作者個人のものではなくなっているため、作者として、その名称はもちろん、性格や容姿を自由に改変することは許されない³⁹。それはファンを裏切る行為であり、キャラクター「本人」を毀損する行為ともなり得る。

特に近年は、まさに「初音ミク」に代表されるように、ファンがその受容のみならず、創造にも関与している「CGM」「UGC」「同人」「二次創作」「N次創作」などと呼ばれるタイプのコンテンツが隆盛を極めている。インターネットやリアルイベントを舞台とした創造・受容の連鎖により、原作にはない新しい価値も加えられている。それは創造者・受容者全体⁴⁰の共有物とも言え、ファンにも権利が生じているので、もはや原作者・「公式」が意のままにコントロールできる／してよい対象ではなくなっている⁴¹。原作者による創作物を、消費者が一方的に受け取るだけという関係ではなくなっている現代の「キャラクター・コンテンツエコシステム」の実態に適合する法理論が求められているの

なければならぬように思われるのに、現行法の著作権者人格権は、著作者の意図次第で同一性を害する改変も認められることになっている。]

³⁷ 共通する発想でキャラクターが持ち得る諸権利の一つ「パブリシティ権」について法律構成を試みたのが、拙稿・前掲注(20)である。

³⁸ これは、実在の芸能人・アイドルの氏名(芸名)が、顧客吸引力というパブリシティ価値を持つのみならず、彼らのアイデンティティをも構成していることと変わりはない。「能年玲奈」から「のん」への芸名改名をめぐる騒動もそのことと無関係ではないだろう。

³⁹ なぜ「生みの親」である原作者なのに、それが許されないのか。我が子であっても、いったん名付けた以上、そしてその名での生活史が築かれた以上、命名者の好き勝手に名前を変更できるわけではなく、その名を負う本人に氏名権が生じると同様である。

⁴⁰ そのようなネット上の共同体の存在については、拙稿・前掲注(20)12頁参照。

⁴¹ もちろん、原作者・「公式」の役割を軽視するわけではまったくないし、彼らが二次創作等に寛容でいてくれることに甘えてはいけないが、「初音ミク」の権利元であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社の伊藤博之代表は、インタビューに次のように答えている。「従来のコンテンツ産業は、作る側と聴く側が完全に分離し、公式と非公式という明確な線引きがあったと思うんです。初音ミクの場合、その垣根が緩やかとかいうか、ないケースもある。公式と非公式の境目が曖昧ということは、公式のイベントもファンが一部を担っており、ファンのイベントでもあるんです」(スポーツ報知「初音ミク10周年特別号」(2018)22頁)。とはいえ、初音ミクの価値を維持するためのコンテンツマネジメントにおいて、クリプトン社の果たしている役割は極めて大きく、ファン・コミュニティのみでは到底不可能なレベルであることはたしかである。柴那典『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』(太田出版、2014)137-147、266-269頁参照。

である。

5. おわりに

日本で「氏名権」を初めて正面から認めたとされる前述のNHK日本語読み訴訟最高裁判決は、次のようにも述べている。

……我が国の場合、漢字によつて表記された氏名を正確に呼称することは、漢字の日本語音が複数存在しているため、必ずしも容易ではなく、不正確に呼称することも少なくないことを考えると、不正確な呼称が明らかな蔑称である場合はともかくとして、不正確に呼称したすべての行為が違法性のあるものとして不法行為を構成するというべきではなく、むしろ、不正確に呼称した行為であっても、当該個人の明示的な意思に反してことさらに不正確な呼称をしたか、又は害意をもつて不正確な呼称をしたなどの特段の事情がない限り、違法性のない行為として容認されるものというべきである。

すなわち、実在の人間であっても、自己の氏名の正確な呼称を求める権利・利益は必ずしも十分に保障されるとは言えない。「キャラクターの氏名権」となれば、なおさら法的保護のレベルは落ちるだろう。

決して「涼宮春日」や「初音未来」に異論を提起したいわけではなく⁴²、そこに潜むわずかな違和感を、なんとか言語化して議論の俎上に載せることはできないか、それを試みたのが本稿である。本稿では、現行法の解釈論として、具体的にどの程度の改変が「侵害」に当たるのか、それはどこに帰属し、誰のどのような「救済」が図られるのか、「端役・モブキャラ（名無しキャラ⁴³）」も含めてすべてのキャラクターが保護対象となるのか、いずれも詳細な基準を定立するには至らなかったが、機が熟すれば、そのような法律論も要請されることになるだろう。

⁴² 日本のコンテンツを、世界の誰もが日本語で日本人が理解するように受容すべき（“アニメは日本のもの”）と主張したいわけでもない。三原・前掲注（2）30-31、273頁参照。

⁴³ 作中で名称が設定されていないキャラクターに対して、ファンが独自に命名し、その名がファン・コミュニティの間で人気・通用性を獲得する場合がある（アニメ「ガールズ&パンツァー」など）。その後、権利者が公式に命名した場合、ファンによる非公式名との差異が生じるという“問題”がある。