

## キャラクターの法的保護の現状と将来像

牛 木 理 一

### 問題の所在

われわれが日常でキャラクターというと、「あの人のキャラクターは」などと性格の意味に使ったり、「この発明のキャラクターは」などと特徴の意味に使う。ところで、本題でいう「キャラクター」とは、登場人物のことである。登場人物といっても、新聞・雑誌などに連載する漫画やアニメーション漫画に登場する人物（ファンシフル・キャラクター）と、小説や物語に登場する人物（フィクショナル・キャラクター）とがある。これらのキャラクターは、それが前記の範疇に登場しているかぎり、著作物として専ら著作権法の問題であり、大きな問題はない。もしあるとすれば、他人がそのキャラクターを登場させた別の連載漫画や小説などを創作した場合に起こる続篇権（sequel rights）の問題があるだけで、これとて著作権法内の問題である。ところが、漫画のキャラクターのような著作物が、みずから住む場所を離れて、商品やサービスの販売促進という商標的目的のために使用されたときに、新しい問題が起こる。問題というのは、キャラクターの商標的目的による使用は、かれらが誕生し保護されてきた著作権法の領域を離れて工業所有権法の領域に踏み込んで来ていることから、この二つの法領域間の衝突をいかに調整するかという問題である。工業所有権法で関係する法律には、意匠法と商標法がある。すなわち、キャラクターを人形化したり、各種の物品に模様の現わしたりすれば意匠法の法領域になるし、商品にワンポイントマークのように表わせば商標法の法領域になり、またサービスに使用すれば不正競争防止法の問題になるだろう。ここに、いろいろな実定法分野にまたがるこの問題の困難性がある。

### 保護の多様性

(1) 著作権法による保護 広く漫画のキャラクターといわれる作品には、連載漫画に登場するシリーズ・キャラクターと、それ独自で存在するオリジナル・キャラクターとの2種類がある。いずれのキャラクターも著作者がいる著作物であるから、それ自体は著作権法によって保護される美術の範囲に属するものであ

る。そして、いずれのキャラクターも、商品化の対象になることができる著作物である。

ところが、かれらの中には漫画という平面的な著作物の場所から離れて独り歩きすることを望まれるキャラクターがある。特に、シリーズ・キャラクターで毎日のように人目に触れているものは人気が高いから、そのようなキャラクターは企業が製造販売する商品の顧客吸引効果のために使いたいと望まれる。

これらのキャラクターが商品化されたとき、それが、人形のように立体的なものに利用されても、またシールや印刷物のように平面的なものに利用されても、それは著作物の「複製」または「変形」の一種と理解されている（「複製」につき著2条1項15号、21条、「変形」につき著27条参照。）したがって、第三者が著作権者に無断でキャラクターを商品化したときは、そのような商品にも著作権の効力が及ぶことから、著作権の侵害となると解されている。

サザエさん・バス車体事件（東京地判昭和51年5月26日無体集8巻1号219頁）は、新聞の連載で有名な漫画「サザエさん」の作者が起こした著作物等の使用差止めと損害賠償を請求した事件である。被告は、観光バスの営業を開始するにあたってその営業名称を公募した結果、「サザエさん観光」と決定したので、この名称とともに、観光バスの車体の左右両側面に漫画「サザエさん」の中の「サザエ」「カツオ」「ワカメ」という3人のキャラクターの頭部画を作出して使用した。

被告が「サザエさん」の名称と3人のキャラクターの頭部画を使いはじめた時点では、すでに原告の漫画「サザエさん」の存在と内容は「現に当裁判所に顕著な事実」であり、特定の日の新聞に連載された特定の4コマ漫画は、それ自体として著作権を発生させる著作物とみることができると認定された。そして、キャラクターという言葉は、「サザエさん」のような連載漫画を例にとれば、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とされた。被告の観光バスに表示された3人の頭部画は誰が見ても、そこに「サザエさん」の登場人物であるサザエ、カツオ、ワカメが描かれていると感得される。本件頭部画と同一または類似のものは、「サザエさん」の特定のコマの中に見出しうるかも知れないが、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キャラクターを利用するものであるから、原告の著作権を侵害する

と判示された。

たいやきくん縫いぐるみ事件（東京地判昭和 52 年 3 月 30 日著研 9 号 233 頁）は、被告が下請会社に製造させて販売した縫いぐるみが、原告のテレビ会社が専有する「たいやきくん」の絵の著作権を侵害したことに対する差止めと損害賠償を請求した事件である。

裁判所は、本件原画は著作権により保護される著作物であり、原告は本件原画の著作権者であることを認め、本件縫いぐるみは、数種の色彩、柄の布地を裁断し、その内部に綿類等の芯を詰め入れ、魚の顔、体を形成しているが、その形態、表情は、本件原画のそれとほとんど同一であることが認められるから、本件縫いぐるみは、本件原画に依拠して、これを变形して製造されたものであると認定した。その結果、被告は原告の著作物を侵害すると判示された。

ライダーマンお面事件（東京地判昭和 52 年 11 月 14 日無体集 9 巻 2 号 717 頁）は、著作権者から著作権侵害の警告を受けた者が原告となり警告者の著作権者である映画会社を被告として、著作権に基づく差止請求権不存在の確認を求めた事件である。この事件では、連続テレビ映画の主人公の「ライダーマン」が変身時に頭部顔面につけた特異なヘルメットが、被告によって無断で製造された。

裁判所は、原告の行為は本件映画に登場した「ライダーマン」を見て、これをあくまでも参考にしこれに準拠して、本件の各種お面を制作したものと推認するのが相当であると認定した。その結果、原告の製造行為は、本件映画に登場する「ライダーマン」の特徴即ちキャラクターを利用するものであり、このことはとりもなおさず被告が有する本件映画の著作物の著作権を侵害するものであると判示した。

キャンディ・キャンディ T シャツ事件（大阪地刑事判昭和 54 年 8 月 14 日判タ 396 号 64 頁）は、動画会社が製作したテレビ漫画映画「キャンディ・キャンディ」の主人公の顔姿を、被告人が子供用のシャツに複製したことで告訴され、これが著作権侵害として起訴された著作権法違反の刑事事件である。

子ども向け雑誌に連載された漫画のキャラクターをアニメーションのキャラクターに使った場合、映画会社にも独自の著作権が発生するかが争点であった。裁判所は、動画は原作漫画の単なる複製ではなく、独自の脚本、音楽、声の出演、写真などを付加し駆使してできた二次的著作物であるから、原画の単なる複製物ではなく、独自の著作権が発生する。主人公の女の子に付与されている人物の性

格、役割、動作、容貌などの特徴（いわゆるキャラクター）の原型は、原作漫画において創作されたものだが、本件映画のキャラクターは、原作漫画によって作出されたもの以上に生き生きと実在性を帯びているから、原作漫画のキャラクターが「生みの親」であるとするれば、本件映画はその「育ての親」であり、この両者にそれぞれ独自の創作性を認めるべきであると認定した。

この結果、被告人が告訴人の警告を無視して「キャンディ・キャンディ」のキャラクターを現わしたTシャツを製造販売したことは映画の著作権の侵害になるとされ、懲役2年、執行猶予3年の有罪判決となった。

(2) 意匠による保護 一方、キャラクターが各種の物品に利用されたとき、それは「物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」（意2条1項）に該当するものとなるから、「意匠」として意匠法による保護対象となる。人形はもちろん、Tシャツやトレーナーにキャラクターの絵柄を現わしたものは、物品の形状と模様と色彩の結合から成る意匠なのである。

そのような意匠も、キャラクターを利用した物品と同一又は類似するキャラクターを現わした意匠が特許庁への登録出願前に存在しないことが保護の条件である。すなわち、その物品分野において新規性（意3条1項）がなければならぬ。のみならず、このような新規性があっても、出願前にすでにそのキャラクターがわが国において広く知られたものとなっていないことも保護の条件である。すなわち、創作力がなければならぬ（意3条2項）。しかし、漫画のキャラクターの商品化を希望する者の多くは、新聞雑誌やTVで人気を博しているシリーズ・キャラクターに的を絞っているから、意匠化した場合に創作力の要件をクリアすることは殆んど不可能である。その点、オリジナル・キャラクターの場合は、その心配は殆んどない。

スヌーピー縫いぐるみ事件(東京地判昭和58年6月2日判タ499号203頁 名古屋地判昭和61年2月28日)は、「スヌーピー」という名前の子犬を縫いぐるみにして意匠登録した意匠権に基づいて侵害差止めと損害賠償を請求した事件で、2件とも認容された。

もともと著作物として著作権を専有した漫画でも、これが有名になる前に人形化したときは積極的に意匠登録しておけば、人形の構造に対する差止めは容易になり、また同一のみならず類似の範囲に属する人形まで差止めの対象になる（意23条）。

意匠権が発生して意匠公報が発行されていれば、その権利の存在を知らなかったとはいえ、過失の推定を受ける（意40条）。

なお、「スヌーピー」の絵をめくっては、時計の文字盤に表示したとして著作権侵害による差止めと損害賠償が認容された事件もある（東京地判昭和53年12月22日判タ371号152頁）。

(3) 商標法による保護　キャラクターは、その顔姿（図形）ばかりでなく、その名前も商標法によって登録を受けることによって保護される。しかし、それは特定の商品との関係において保護されるだけである。すなわち、1類から34類まである商品区分を指定して、区分ごとに特許庁に出願し、審査を受け、公告され、設定登録を受けてはじめて商標権は発生する。

キャラクターについての商標権を、著作権者でない第三者が取得した場合は、その商標権者は著作権者による許諾を受けなければその登録商標を使用することができない（商標29条）。第三者が登録により取得した商標権が、それ以前に存在した著作権によってその行使が妨げられた事例がある。

ポパイ事件（大阪地判昭和59年2月28日無体集16巻1号138頁　大阪高判昭和60年9月26日無体集17巻3号411頁）において裁判所は、マフラーの下げ札に表わされていた「POPEYE」の文字と顔姿のうち、文字については商標権の行使を認めたものの、顔姿については著作権の存在によりその行使を認めなかった。

## 商品化権の実体

右に挙げた事件は、著作権のある漫画のキャラクターの物品への利用により、いわゆる「商品化権」と呼ばれる問題となったものである。この用語は業界語であって実定法上のものではないが、語源は著作物の複製の一種として、「商品に複製する」という行為に由来するものと思われる。

これらのキャラクターの商品化の問題に対して意匠法と著作権法はどのような対処の仕方をするかといえ、意匠法は物品を中心としてその物品に現わされる形状や模様としてキャラクターをとらえる。他方、著作権法はキャラクターを中心として著作物だけをとらえる。すなわち、意匠法の原則は始めに物品があり、著作権法の原則は初めに著作物がある。

著作物である漫画のキャラクターにとっては、それが著作物であるかぎり純粹

性を保つことができるが、それが物品に実施（転用）されて意匠化（商品化）されると、もはや純粋性を失うことになる。そして、このような著作物は意匠化した状態にあるかぎり、これを純粋美術の著作物と区別するために、「応用美術の著作物」と呼ぶことが適切である。

## 保護の将来像

最初に美術の著作物として存在し、著作権法によって保護されている漫画のキャラクターが、後に物品に利用されたことによって量産されることが商品化権の問題であるから、著作権法の枠からはみ出して意匠法の枠の中に入り込んでいることは確かである。しかし、いわゆる意匠とはその発生が違うから、その法的保護のあるべき方法を考えるときは、固有の意匠法による保護とは違う内容のものでなければならないだろう。そこに、今日、応用美術についての法的保護のあり方が議論されるメリットがある。

WIPOはUNESCOと共同で、1987年10月、応用美術の保護に関する政府間専門家会議を開催し、WIPOが作成した「文書」に基づいて議論をし、いくつかの原則が提案された（牛木理一「意匠・応用美術の保護」AIPPI日本部会月報33巻1号～4号参照）。

ベルヌ条約では、美術作品として保護される応用美術の著作物の保護期間は同盟国の立法に留保されると規定しているが、最短期間は製作時から25年とする（7条(4)）。

イギリスは、昨年8月1日から Copyright, Designs and Patents Act 1988 を施行し、1968年デザイン著作権法を廃止するかわりに、応用美術の著作物の保護期間を25年間とすることにした。これによって、従来、登録によらなくても登録デザイン権と同一の保護期間（15年）を保護されていた商品化した漫画キャラクターは、応用美術の著作物として25年間の保護が与えられることになった（52条）（本誌944号94ページ本欄「英国の新しいデザイン保護体制」参照）。

漫画キャラクターの商品化は、利用者側からみると、自社製品やサービスの販売促進の媒体としての利用であり、商業的利益追求のための手段であるから、商品化物について純粋美術の著作物またはこれに準ずる一品製作物を保護する著作権法に全面的に依存しようとすることは、保護対象の一部を共通にする意匠法

との関係を考えて、知的財産権分野における解決しなければならない大きな問題の一つである。そして今後、わが国においてキャラクターの商品化権問題を考えるときは、これを応用美術の著作物の法的保護の問題として考えていくことが妥当であろう。