

平成 27 年度弁理士の日 日本弁理士会近畿支部記念講演会 「キャラクタービジネスから学ぶ著作権と知財戦略」

【第2部】：パネルディスカッション

【ミニ講演2】：著作権を補強する意匠と商標



会員 松井 宏記[※]

要 約

本講演では、これからキャラクターを生み出し、そのキャラクターをビジネスに使用していく際に注意すべき点、著作権の弱点を補強するための商標権や意匠権の取得について解説する。地方 PR キャラクター・企業キャラクター・キャラクターグッズは著作権で保護できるのか？キャラクターの意匠や商標はどうやって権利を取るのか？キャラクター名の保護はどうするのか？などの疑問を投げかけた上で、意匠と商標の活用事例について紹介する。

目次

はじめに

1. 著作権の問題点
2. 意匠や商標による保護
3. 商標による保護
4. 意匠の活用

まとめ

はじめに

私からは、意匠と商標におけるキャラクター保護という視点からお話をさせていただきます。北口さん、谷口さんのお話は、ライセンス・ビジネスという内容でしたが、私は意匠と商標を登録して権利を取って、どうやってキャラクターを守っていくか、というお話をいたします。キャラクターを一番守りやすいのは著作権です。ただ、著作権だけでは不足があると言いますか、少し弱い部分もありますので、そういう点を補強する意匠と商標のお話をさせていただきます。

1. 著作権の問題点

まず、著作権の問題点です。茶園先生のお話にもありましたが、不明確という部分があります。何が不明確かと言いますと、権利がいつ発生したのか、保護範囲としてどの範囲まで著作権が及ぶのか、少し変更された場合にどの程度まで権利が及ぶのか。特に権利はいつ発生したのか、A社とB社のどちらが早かったか、そういった話は裁判になると結構揉めます。私が

経験した著作権侵害訴訟においても、実は権利の発生で揉める場合が多いです。超有名キャラクターの場合には、著作権はこの会社にある、この個人にあるというのがわかりやすいのですが、例えば、企業が今から採用しようとするキャラクターについては、いつ発生したのか、誰が先かというのは非常にわかりにくいときがあります。こういった場合に権利発生が明確な意匠と商標が活用できるのではないかと考えています。

2. 意匠や商標による保護

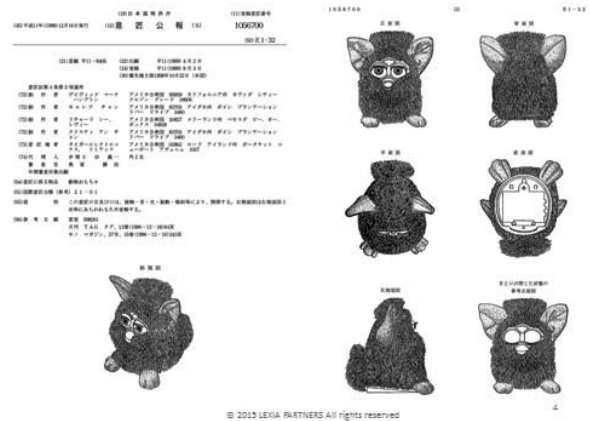
著作権では戦略的保護ができないという面もあります。例えば、著作権は創作物をそのまま保護するものであって、自分が欲しい権利を作るものではないですね。それに対して、意匠や商標は戦略的保護ができます。自ら望む形で書面を作成して権利を取る。意匠では実際には創作していないものでも図面を書いて権利を取ることができます。そういうところに意匠や商標の活用方法があると思います。

さらに、キャラクターの名称です。著作権でキャラクターの名前までは守れません。キャラクターの名前は商標登録で保護することになります。

[※] レクシア特許法律事務所・代表パートナー

著作権の問題点

- 不明確(発生、保護範囲)
- 戦略的保護ができない。
- キャラクターの名称



例えば、ファービー⁽¹⁾人形事件という刑事事件がありました。ファービーというのは、人の問いかけに対して、最初はミャーミャー言うのですが、最後には日本語か英語を喋れるようになるというキャラクター製品です。右側がその二次的商品と言いますか、他社が出した商品です。これに対して、ファービーを製造販売する原告は、意匠権侵害訴訟ではなくて、著作権侵害訴訟を提起したのです。しかし、ファービーは玩具であって、大量生産される工業製品であり美的鑑賞の対象ではないから、著作物性はなく、著作権侵害には該当しないとの判断になりました。工業製品について著作物性を主張して侵害品を取り締まるのは難しいです。最近、TRIPP TRAPP という幼児用椅子の著作物性を認める知財高裁の判決がありました。これはかなり稀な例だと思います。以上のように、基本的には工業製品をそのまま著作権で保護するという事は、ほぼ無理だと思います。ファービーは、実はこのように意匠権を取っているのです。こういう場合は意匠の保護がベターです。

3. 商標による保護

商標に関しましては、PRキャラクター、「ゆるキャラ」と言われているもので活用されています。「ゆるキャラ」という語は登録商標であり、これは熊本県におけるPRキャラクターの「くまモン」です。くまモンに関しては、左側のキャラクターそのままを図形で商標登録しています。他にも「くまモン」という文字からなる名前を商標登録しています。どのような範囲で商標登録するのかというと、「くまモン」が使われる商品、イベントの開催とか、くまモンが登場するサービスのようなものすべてです。スライド中、商標の下に3, 4, 5, 9, …と書いていますが、これが商品の分類です。ほぼすべてについて権利を取っているということですね。PRキャラクターでは、商標権として明確な権利を取り、著作権の発生について争いがないように権利を持つという保護方法が取られていると思います。また、商標権は10年ごとの更新で永久権が得られますので、それによってほぼ永久に権利を活用していくということになります。

ファービー人形事件

山形地判H11(わ)184, 仙台高判H13(う)177



玩具であって美的鑑賞の対象でない。→著作物性なし。

PRキャラクター

商標権



くまモン

登録5544489号、同5540074号 他
3, 4, 5, 9, 11, 12, 14, 18, 20, 21, 24,
25, 26, 27, 28, 29, 類他多数

登録5387806号、同5540075号他
3, 4, 5, 9, 11, 12, 14, 18, 20, 21, 24,
25, 26, 27, 28, 29, 類他多数

【商標権者】熊本県

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

3

「ひこにゃん」もそうですね。左側は図形です。真ん中は着ぐるみです。立体商標ではないのですが、着ぐるみをこのような写真で権利を取っているというこ

とです。キャラクター名もちろん商標権を取っています。

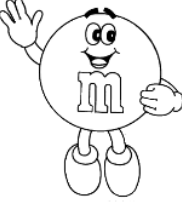

PRキャラクター

| 図形 | 着ぐるみ | 名称 |
|---|---|---|
|  |  | ひこにゃん |
| 登録5104692号、 同5385268号 9, 14, 16, 25, 28, 29, 30, 31, 32類 | 登録5411684号 9, 14, 16, 25, 28, 29, 30, 31, 32類 | 登録5104693号、 同5385269号 9, 14, 16, 25, 28, 29, 30, 31, 32類 |
| 【商標権者】 彦根市 | | |

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

その他、次のスライドが企業キャラクターです。漫画とかのキャラクターではなくて、ロゴとして、企業活動をPRするためのキャラクターとして生み出されたものです。これももちろんその会社業務を指定商品や指定役務にして商標権を取っています。右側は不二家の「ペコちゃん⁽¹⁾」ですね。29, 30, 32類というのは食品の分類です。かつ42類というのは、昔のレストラン業務の分類です。このような形で各会社の業務範囲について商標権を取っています。

企業キャラクター



| 図形 | 名称 |
|---|---|
|  | 登録1710928号、同4157614号 他 29, 30, 32, 42類 |
|  | 登録2571728号、同2571729号 他 30類 他多数 |
| 【商標権者】 マスターフーズ株式会社 | 【商標権者】 株式会社不二家 |

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

漫画キャラクターはもちろん著作物なのですが、商品に使われると商標としての役割が加わります。「ポケモン」や「ミッフィー」は多くの区分で商標登録されています。著作権のみでなく、商標権として明確な権利を取得しています。

漫画キャラクター

商標権

| | |
|--|---|
|  |  |
| 登録4397232号、同4233044号 他多数 9, 14, 28, 35, 38, 41, 42類 等 | 登録4043746号、同4554767号 他多数 1, 3, 9, 11, 14, 16, 18, 24, 25, 30類 等 |
| 【商標権者】 任天堂株式会社、株式会社ゲームフリーク、株式会社クリーチャーズ | 【商標権者】 メルシス・ビー・ヴィ |

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

その他、立体商標も活用されています。キャラクターを立体商標で商標権を取る場合は、キャラクターが看板的に使われている事例が多いと思います。不二家のペコちゃんはお店の前に置いてある看板ですね。

企業キャラクター

商標権

立体商標

| | | |
|---|--|--|
| 4157614 29, 30, 32, 42類 不二家 | 4168511 3類 エスエス製菓 | 4240000 5類 キューピー |
|  |  |  |

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

注目していただきたいのは、特撮テレビドラマキャラクターの「ウルトラマン」です。時代の変遷を感じるキャラクター保護がされています。もちろん著作物でもあると思いますが、ウルトラマンの絵を描いて、図形商標として商標登録しているのです。商標の下に登録番号が「他多数」と書いてありますが、結構たくさんの商標権を円谷プロが取っています。

漫画キャラクター

| |
|---|
|  |
| 登録3104931号、同3104932号 他多数 株式会社円谷プロダクション |

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

皆さんご存じのように、今年4月1日から新しく商標の概念が広がりました。次のスライドはまだ出願段

階で登録になっていませんが、色のみからなる商標です。右側はウルトラマンの絵で、これは出願商標ではありません。左側の「赤が上でグレーが下」という色の配色を商標として出願しています。すなわち、輪郭のない色の商標です。形は問わず、このカラーリングを商標登録しようとしています。商標の下に【商標の詳細な説明】があります。『色彩の組み合わせは、赤色、銀色であり、配色はそれぞれ50%となっている。』こういう出願ができるようになっていました。指定商品には28類の人形・おもちゃが入っています。これが商標登録されると、おもちゃでこのカラーリングを商標として見えるような形で他者が使うと危ないかなと思います。キャラクターとして生み出された図案だけではなく、そのキャラクターが持っているカラーリングについても商標権を取得することができるシステムに、商標という制度は変わりつつあります。

漫画キャラクター・色商標

商願2015-29855 Cls 9, 16, 25, 28, 41



株式会社円谷プロダクション

【商標の詳細な説明】商標登録を要しようとする商標は色彩の組み合わせのみからなるものである。色彩の組み合わせは、赤色（色見本帳DTC PART2 249号）、銀色（DTC18版 51号）であり、配色はそれぞれ50%となっている。

© 2015 LEGIA PARTNERS All rights reserved



© 円谷プロダクション
http://m-78.jp/ultraman/

11

その他に、音商標も話題になりました。正露丸の音が出願されたというニュースが出ました。次のスライドもウルトラマン関係です。商標中には『「ピコン」と聞こえる単音の電子音が計40回繰り返される。最初は一定の速度、一定の音程で繰り返されるが・・・』と書いてあります。この出願商標から取ってきた音源があるので、それを流します。（音再生）こういう形の出願がされています。これも著作権だけでは保護が不安定かなという懸念があったのか、商標登録を目指されています。

漫画キャラクター・音商標

商願2015-029816 Cls 9, 28, 35, 41

「ピコン」と聞こえる単音の電子音が、計40回繰り返される。最初は一定の速度、一定の音程で繰り返されるが、14回目の繰り返しからは回復の速度が早まるとともに音程がなだらかに上昇する。28回目の繰り返しで回復速度が最も早く、同時に音程も最も高くなる。以降40回まで最も早く、最も高いまま繰り返され、最後3回ほどは回復速度、音程はそのままに音量が小さくなり、フェードアウトする。著名なテレビ番組ウルトラマンに登場する、ウルトラマンに与えられた戦闘時間（3分間）を知らせる効果音として広く周知されている。

株式会社円谷プロダクション

© 2015 LEGIA PARTNERS All rights reserved

12

他にもウルトラマンはもっと大切なものを守りに行っていますね。次のスライド、商標中に次の記載があります。『男性の声で「シュワッチ！（人によってはシュワッチョと聞こえるかもしれません）」』、しかも『著名なキャラクターであるウルトラマンの声。』と書いてある出願です。出願商標はどのような声かお聞かせします。（音再生）確かに出願では「ショワッチョ」と言っているかなという感じがします。これはまだ出願中ですが、こういう権利が取得できるシステムになっています。

漫画キャラクター・音商標

商願2015-029854 Cls 9, 28, 35, 41

男性の声で「シュワッチ！（人によっては、シュワッチョと聞こえるかもしれません）」と叫ぶ声に、電氣的に加工を施して残響音を付加した音で、長さは約2秒半。著名なキャラクターであるウルトラマンの声。

株式会社円谷プロダクション

© 2015 LEGIA PARTNERS All rights reserved

13

意匠では「人形」の物品名で登録しています。ウルトラマンシリーズは「人形おもちゃ」としてきちんと意匠登録しています。

漫画キャラクター

意匠権



意匠登録1488942
【意匠に係る物品】人形おもちゃ

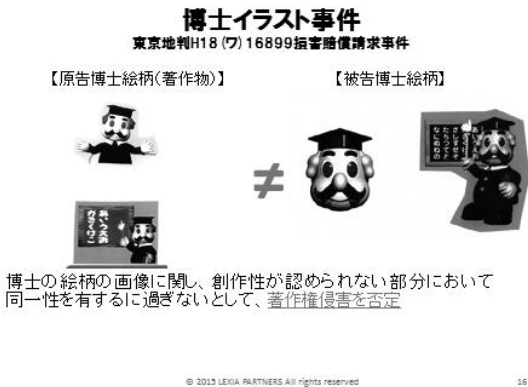
© 2015 LEGIA PARTNERS All rights reserved

14

著作権に戻りまして、著作権の権利の幅がよくわからないという話が最初にありました。次のスライドのカエルの絵はサンリオの「ケロケロケロップ」の絵なのですが、それと左側の絵が著作権で争ったという事例です（ケロケロケロップ事件）。これは非類似と言いますか、著作権の侵害ではないということになっています。確かに概念としては、「カエル」という概念は共通しますが、具体的表現は少し違うかな、でもちょっと近いかな、という感覚を持たれると思います。この「近いかな」という感覚が、「著作権の権利範囲に入っている」という訴えです。



これは茶園先生の事例にもありました博士の絵ですが、これも著作権侵害を否定されました（博士イラスト事件）。これを見ると、あまり有名じゃないキャラクターの場合は、ちょっと変えられたら、逃げられるかなということになると思います。有名なキャラクターは多分OKだと思いますが、あまり有名じゃないキャラクターの場合は、著作権だけで保護を頼るのは怖いかなという気がします。



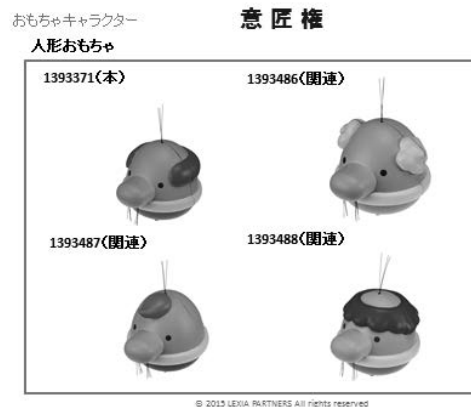
4. 意匠の活用

そこで意匠の活用となるのですが、意匠権の範囲は同一類似の物品範囲に縛られますので、その物品が何

かによって権利範囲は変わってきます。次のスライドは、キヨスクのキャラクターですけれども、「人形」という物品名で意匠登録されています。よって、この意匠権は、これはあくまでも「人形」の意匠権です。左側と右側は本意匠と関連意匠と言いまして、互いに類似する権利の塊として登録されています。しかし、よく見ていただいたら全然似ていないですよ。女性であることは一緒です。青色のほっかぶりを被って、水色のベストを着て、青色の長袖を着ているという、その概念は一緒です。著作権では概念は守れず具体的表現だけを守れます。しかし、意匠でこういうものを関連関係で登録すると両意匠間の共通の概念が守れます。



これも一緒です。それぞれのキャラクターの髪型が違うだけです。河童の髪型であったり、白髪であったりしますが、互いに類似する関連関係として登録されて権利群を構成しています。違う髪型であっても球体の胴体と同じ鼻と目となると、その概念を持つものは意匠権侵害の可能性があるのであります。こういう権利の取り方ができるのが意匠です。



このおもちゃキャラクターもそうですね。外形はみんな一緒です。色は違いますけれども、意匠の場合は、色は大きな意匠の構成要素にはならないため、こ

の場合は類似，たとえ表情が違っていても類似ということになります。



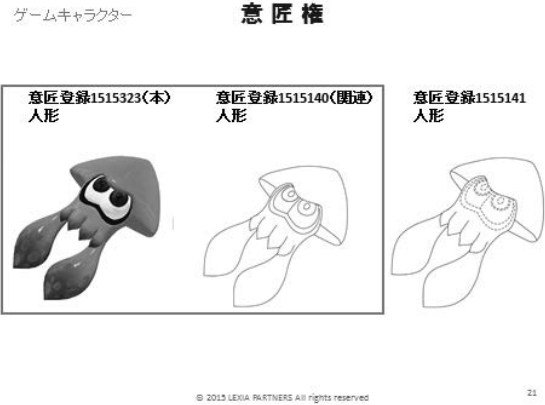
非類似事例を集めてみると，こういうものがあります。人形の頭だけの意匠登録なのですが，左側は笑っていて，右側は目を開いている。これらが非類似ということは，お互いに権利が及ばないのです。目がちょっと下がると非類似になる。そうしたら，どういうふうに権利を取ったらいいのかな，という話になります。

意匠権

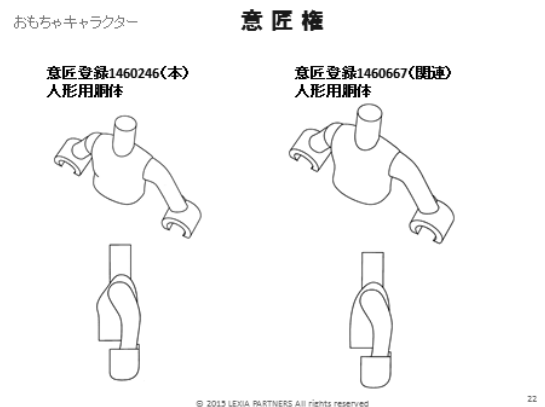


そこで，こういう登録例があります。これは最近CM等で流れているゲームキャラクターの意匠登録で，「人形」という物品名で登録しています。左側がコンピュータグラフィックス図面で権利を取って（本意匠），真ん中が線図です（関連意匠）。線図とコンピュータグラフィックスで立体的にしたものが類似ですよということで権利を登録しています。さらに加えて右側です。目のところだけ破線になっています。これは，イカのキャラクターの外形について意匠権を取って，目の形は問わない，どういふふうにも変わっても権利範囲に影響を与えないという意匠権です。このような権利の目的がハッキリした権利群を創設するためには，出願時の戦略において，「どこまで守りたいか」を明確に定めて，意匠権を取っていくことが重要

だと思います。



次はレゴ社の意匠戦略ですが，人間型ブロック人形の胴体で意匠権を取っています。レゴのお店に行くと，ブロックで組み立てたハリリー・ポッター⁽¹⁾のお城とかがありますけれども，レゴブロックは組み立てられた後のお城で権利を取っているのではなくて，1つ1つの構成単位であるブロックで意匠登録しています。この胴体は，左側は女性っぽいのですが，右側は男性っぽいです。ここで，それぞれがお互い類似であるとして権利を取っているのですね。頭，髪型も意匠権を取っています。こういう形で，立体物については意匠登録が活用できると思います。



まとめ

まとめますと、著作権の問題点としては、権利発生が不明確であること。有名なキャラクターはよいのですが、今生まれたとか、企業が今生み出したような商品につけるキャラクターで、著作権だけでは、権利発生が争点化した際に怖いというときは、商標権を活用すべきだと思います。自社が使う商品分野、役務分野において登録する。また、キャラクターの名称も商標登録で守ります。そして、積極的な戦略的保護を求める場合、例えば、先ほどのように目を変えとか、そういうことをやりたいときは意匠権を活用することになります。

著作権の問題点への対応

- 不明確
 - － 商標権を活用
- 積極的な戦略的保護ができない。
 - － 意匠権を活用
- キャラクターの名称
 - － 商標権を活用

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

24

キャラクター画を創作し発表したときは、まず著作

権で保護する。その後にキャラクターに名前をつけた場合は商標権を取ります。キャラクターがブランドになった場合、永続的で明確な保護を得るためにキャラクター図形を商標登録します。立体物になって戦略的保護をしたい場合については意匠権を戦略的に取っていきましょうということになります。

キャラクター画を創作発表→著作権で保護



- キャラクターに名前をつけた場合→商標権
- ブランドになった場合、永続的&明確な保護→商標権
- 立体物になった場合、戦略立てて広い保護→意匠権

© 2015 LEXIA PARTNERS All rights reserved

25

以上で私の報告は終わりです。ありがとうございました。

(注)

(1)は登録商標です。

(原稿受領 2015. 9. 30)