

中国動漫キャラクターの法的保護の事例分析

韓 若 氷*

Ruobing HAN

陳 建 平**

Jianping CHEN

知的財産権の裁判は、知的財産権の保護制度の構築において最も重要な一環である。特に、グローバル化が進んでいる今日では、知的財産権の法的保護を強化することは、知的労働者や知識に対する尊重を意味するばかりでなく、人類の発明や創造及び文明発展秩序の維持にとって重要な保障でもある。そのため、ある個別の知的財産権に関する裁判はその案件自体にとどまらず、ひとつの産業の発展や、国家の立法、司法のレベル、政策の方向づけに関わるとともに、国家のイノベーション主導型発展戦略の実施にも影響する可能性がある。2008年以来、中国政府は全国の裁判所に対して知的財産権戦略の実施を求め、知的財産権の法的保護制度の整備に努め、知的財産権の法的保護への取り組みや法的保護能力等の強化を通じて、人民裁判所の権威性と信頼度を高めるよう求めた。これら一連の知的財産権に関する法的保護措置の実施は、中国が目指すイノベーション型国家の建設をさらに推し進めていく上できわめて重要であるとされた。

一、中国の知的財産権の法的保護の現状

2008年以来、国家知的財産権戦略の要求に従って、中国の人民裁判所は知的財産権の法的保護においてますます主導的な役割を担うようになって

た。各級の人民裁判所において審理する案件数が大幅に増加しただけでなく、その質と効率も大幅に改善され、司法裁判の指導的効果と調停の実績も著しく向上した。2008年から2012までの間に、全国裁判所が受理および結審した知的財産権民事一審案件の数は、それぞれ245,264件と237,796件で、年平均増加率がそれぞれ37.57%と37.41%に達し、歴史上最も速い伸びを示した時期といえる。そのうち、2012年一年間における、全国の裁判所が新たに受理および結審した知的財産権民事一審案件がそれぞれ87,419件と83,850件で、前年度に比べ、それぞれ45.99%と44.07%増え、WTO加盟以来もっとも増加幅が大きい一年となった。知的財産権民事案件の一審結審率は2008年の81.73%から2012年の87.61%に増加し、控訴率は2008年の49.32%から2012年の39.53%に下がり、再審率も2008年の0.44%から2012年の0.20%に減少した。この五年の間に、全国の裁判所が受理および結審した知的財産権の授権・権利確認の行政一審案件は、それぞれ10,571件と10,244件で、年平均増加率は35.46%と35.86%である。それと同時に、知的財産権民事一審裁判案件の取り下げ率が2008年の55.86%から2012年の70.26%に増加し、平均取り下げ率が66.7%に達し、普通の民事案件より2.4%上回る。¹⁾

*韓 若氷 中国山東大学歴史文化学院 文化産業管理学コース 大学院博士後期課程
オランダ ライデン大学 地域研究 PHD Candidate

**陳 建平 日本山口大学経済学部、教授

***本論文の作成に当たり、中国国家留学基金の助成を受けた。

1) 「保護水平贏得広泛認同 權威性公信力日益增強——人民法院五年來知識產權審判工作綜述」, 最高人民法院ウェブサイト
ト 2013-03-21.23:14:00.www.court.gov.cn

中国の各級人民裁判所は知的財産権の法的保護において、状況を的確に判断し、実情に合わせて、審理の質と効率を高めるよう努めている。また、科学的で合理的な審理方法を探究し、確立した結果、中国における知的財産権の法的保護の状況が大きく改善されるようになった。まず、知的財産権の授権・権利確認の行政案件について審理の分業と集中が進められた。即ち、授権・権利確認の行政案件が集中的に北京市にある裁判所及び最高人民裁判所知財法廷で審理し、これにより、2002年以来続いてきた裁判所の知財法廷と行政法廷が別々に訴訟を受理する歴史が幕を閉じた。次に、知的財産権案件を管轄する構造の合理化を図った。即ち、「集中と分散の結合原則」を用いて、特許など技術性専門性の高い案件および特殊類型案件の管轄権を適度に集中し、一般の知的財産権案件を受理する基層裁判所を適度に増やし、そして基層裁判所に複数行政区の管轄を試行し、より合理的に裁判所の配置を行った。また、知的財産権民事一審案件の管轄基準を調整し、上下級裁判所間の役割分担を明確にした。そして、専門的技術事実調査メカニズムの健全化を図った。即ち、専門的技術事実調査の有効な方法を積極的に探求し、司法鑑定、専門補助員、専門アドバイザーなどの事実調査制度を整えるようにした。そのために、最高人民裁判所は中国科学技術協会と協定を結び、専門家の人材バンクを立ち上げ、技術的な問題の解決に知的なサポートを提供してもらうこととなった。同時に、地方裁判所レベルにおいても専門家の人材バンクの設立が行われ、専門家による技術審査のメカニズムが確立され、技術事実認定の質が向上した。さらに、多様な知的財産権紛争の解決メカニズムを確立するよう努めた。即ち、訴訟調停、人民調停と行政調停

等の間に連携と協力を強化し、業界団体と科学技術専門家の技術優位性を生かし、委託調停、業界調停と専門家調停などを通じて、協同して知的財産権紛争を解決し、調停の成功率を向上させた。例えば、中国の唯冠という会社とアメリカのアップル社との間に、「iPad」の商標をめぐる争われたが、双方とも裁判所の調停を受入れて、最終的に和解に至ったのは、その良い例である。

現在、中国の中級以上の人民裁判所において専門的な知財法廷が設置されており、一般の知的財産権民事案件の管轄権のある基層裁判所には、すべて専門的な知財法廷が設置されている。2012年の12月末までに、全国の裁判所に設置された専門的知財法廷が420に上り、知財裁判に従事する裁判官の人数も2759人に達した。また、基層の基礎建設を強化するため、最高人民裁判所は北京朝陽区人民裁判所など10の基層裁判所を知財裁判における基礎模範裁判所とし、北京大学など6つの大学を知的財産権法的保護の理論研究基地と指名した。そのほか、蘇州市中級人民裁判所などの8つの中級裁判所を調査研究基地とし、知財裁判全体のレベルアップを図った。

二、中国における動漫²⁾キャラクターの商品化権に関する裁判例

近年来、中国の各級裁判所は知的財産権保護の司法実践の中で、新型案件と複雑案件の正確な審理を通じて、法の基準を明確にし、行為の境界を定め、文化産業の健康的発展を推進する上で重要な役割を果たした。特に、動漫産業の分野においては、著作権、商標権等に関する法律紛争の案件数と結審率がいずれも大幅に増加した。そのほか、各級裁判所は知的財産権の授権、権利確認行為と知的財産権の行政取締り行為に対する司法審

2) 中国語で、アニメ・漫画を一括して指す言葉。

査を通じて、知的財産権の授権、権利確認審査基準をより細分化し、改善したことで、知的財産権の行政取締り行為の規範化、制度化を促した。以下、近年來の動漫キャラクターが商品化される流れの中で、いくつかの典型的な「動漫キャラクター」著作権紛争の裁判例を紹介する。

1. 「ひょうたん童子」キャラクター著作権紛争

「ひょうたん童子」キャラクターについての著作権紛争は、「ひょうたん童子」キャラクターの最初のクリエイター胡進慶氏、呉雲初氏と上海美術映画製作所の間に行われた訴訟で、最終的に上海第二中級人民裁判所が終審判決を下した案件である。

「ひょうたん童子」は、中国の上海美術映画製作所が1986年に制作、上映した全13話の切り紙アニメ『ヒョウタン兄弟』のキャラクターである。正義と邪悪の闘いの中で、最後は正義が邪悪に打ち勝つストーリーであった。昔、「瓢箪山」という山中に、サソリの妖怪とへびの妖怪が封印されていた。ある日、穿山甲がうっかりその山を貫通したため、二体の妖怪が逃げ出してしまった。逃げ出した妖怪は悪事をしはじめ、人々はその災害に見舞われ悲惨な日々を過ごした。穿山甲がこの事をお爺ちゃんに告げると、爺ちゃんは妖怪を退治するために七色の瓢箪を植えた。まもなく赤、橙、黄、緑、青、藍、紫七つの大瓢箪が実を結んだ。しかし、この作戦は妖怪に看破され、妖怪はこの七つの瓢箪を破ってしまった上に、穿山甲と爺ちゃんも連れ去っていった。その後、瓢箪は一つ一つ熟成して、地面に落下し七色の服装をつけた立派な男の子になった。彼らは「ヒョウタン兄弟」或は「ヒョウタンの子」(葫芦娃)と呼

ばれて、非凡な能力を持っていた。妖怪を退治して穿山甲と爺ちゃんを助けるために、ヒョウタン兄弟は神通力の大きい妖怪と戦った。全員は様々な困難と危険を乗り越え、勇敢に前進し、最後に妖怪を滅ぼした。³⁾このアニメは1986年に放送されて以来、非常に人気を博し、とりわけ子供たちのお気に入りであった。そして「ひょうたん童子」キャラクターの流行に従って、その潜在的な商業価値が認められ、多くの企業、特に子供向けの商品を製造するメーカーが相次いでそれをブランドのマスコットとして使用した。

案件の概要：

胡進慶氏、呉雲初氏は上海美術映画製作所の職員であり、20世紀80年代に、映画製作所の依頼でアニメ『ヒョウタン兄弟』のキャラクターデザイナーとして「ひょうたん童子」キャラクターを作成した。胡、呉の両氏は、「ひょうたん童子」キャラクターが美術作品としてアニメから離脱して独立しえ、それゆえ、作者がその著作権を持つべきであり、その美術作品が「一般職務著作」として、双方が著作権について定めがない以上は、『ヒョウタン兄弟』のキャラクターの美術作品著作権は二人が所有すべきだと主張した。その後、彼らは上海黄浦区人民裁判所に提訴して、『ヒョウタン兄弟』とその続編『ヒョウタン小金剛』シリーズの切り紙アニメのキャラクター——「ひょうたん童子」がオリジナル美術作品としての著作権が二人に帰することを裁判所に確認を求めた。一方、被告の上海美術映画製作所は、本案件関連作品が計画経済の背景に作られたもので、当時、著作権法もまだ制定されていなかったため、双方が著作権について契約を締結することが不可能だったと反論し、キャラクター自体は原告と他の人

3) ウィキペディア：ひょうたん童子 <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%B2%E3%82%87%E3%81%86%E3%81%9F%E3%82%93%E7%AB%A5%E5%AD%90>

たちと一緒に原案を描き、撮影班の中に貼り出されてからグループ全員の討論を経て修正され、最終的に製作所の芸術委員会の審議を経て決定されたものである。即ち、作品の創作が被告の指導のもとで、法人の意志を体現し、法人がその責任を負うため、まぎれもなく「法人著作」であり、原告もすでに被告から報酬と奨励を得ていると主張した。審理の結果、一審の裁判所は2011年8月3日に胡進慶氏、呉雲初氏の請求を却下するとの判決を下した。胡、呉の両氏がこの判決を不服として直ちに上訴した。上海市第二人民裁判所で開かれた二審では、当事者双方が作品の著作権所属に関して契約を結ばなかったことは事実であるが、それは特定の歴史的条件下での行為であり、当事者の行為の具体的形式およびその真実の意思表示を深く探求し、その上ではじめて正確に係争著作物の著作権の帰属を決定することができるとした上で、アニメ映画全体の創作において、任務を完遂し、その成果が勤務先に帰属するのは、当時の人々の普遍的な見方であり、そして、双方とも被告がアニメのキャラクターを支配する権利を有することを認めているので、誠実に言えば、原告が事後になって逆の意思表示をして、キャラクターの著作権を主張すべきではないと判断し、したがって、裁判所は、法により、「ひょうたん童子」のキャラクターを「特殊職務著作」とし、胡、呉の両氏が署名権を有し、上海美術映画製作所が著作権のその他の権利を有すると認定して、控訴を棄却し、元の判決を維持する判決を2012年3月30日に下し、審理を終えた。⁴⁾

この案件は、アニメ作品のキャラクターの著作権の認定、法人著作と職務著作、一般職務著作と特殊職務著作の比較と区別などの法律問題および計画経済時代の著作権帰属の司法政策の問題に関

わっている。本件の判決は、作品が制作された当時の特定の歴史条件と規則や制度および当事者の具体的な行為と真実の意思表示などの諸要素を総合して勘案し、法人の業務に従事する者が制作したアニメキャラクターを「特殊職務著作」とあり、法人が署名権以外の著作権を持っていると認定した。この判決に対して、専門家は、本件は当事者が現在の法律規定に基づいて24年前のある映画作品中の個別著作物の著作権確認と、現在のアニメキャラクター商品化の社会現実に依拠して、法律に明文化されていないアニメキャラクターの著作権確認という二つの権利訴求をめぐり、作品が創作された当時の特定コンテキストに遡り、マクロ的な時代背景、歴史条件と、ミクロの規則制度と当事者双方の行為など、二つの側面から法理を分析し、またキャラクター権保護に関する外国の法律をも参考にして、民法の公平原則に即してよい回答を出したと論評した。本件の判決結果は、こういった作品の著作権帰属に関する一般大衆の認識に即しているとともに、文化産業、特に動漫産業の健全な発展も守ったとされた。本件が「2012年上海10大版權典型案件」及び「2012年中国知的財産権保護10大典型案件」にも選ばれており、本案件が提起した「動漫キャラクターの商品化」、「動漫キャラクターの商品化権」など知的財産権保護の問題が既に現実的、かつ喫緊的な課題となったことを示しているといえよう。

2. 『シーヤンヤンとホイタイラン』キャラクター権利侵害案件

2005年から広東原創動力文化傳播有限公司（以下、原創動力と略す）は、続々と『シーヤンヤンとホイタイラン』というシリーズのアニメ作品を

4) 上海第二中級人民裁判所 [2011] 滬二中民五 (知) 終字第62号民事判決書

世に出した。2005年8月に杭州キッズチャンネルに初登場して以来、数年来全国の50以上のテレビ局で放送され、北京、上海、杭州、南京、広州、福州などの都市での収聴率が17.3%に達した。それと同時に、香港TVB、台湾MOMOテレビおよびMTVグローバルネットワークのニコロデオンでも放映された。今日までにテレビアニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』（2005-2010、530話）、『ヤンヤン運動会』（2008年10月から、60話）、『ヤンヤンの楽しい一年』（2010年5月から、100話）などが放送された。この中に登場した「シーヤンヤン」などの動物をあしらった七つのキャラクターは、原作者羅応康が2003年12月18日に制作完了したものであり、後に、原創動力がこの七つの美術作品の著作権を取得した。アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』のキャラクターが大衆に好まれ非常に人気がある。業界筋の推定によると、「シーヤンヤン」の市場価値は10億元を超えるという。各種アニメが700話（2010年10月の時点で）以上放送され、図書が118種出版され、累積発行部数が1200万部を超え、版權費用が4000万元に達したという。データによると、「シーヤンヤンとホイタイラン」のキャラクターを基に開発された様々な関連グッズは、例えば、玩具、ダルマ、ソファクッション、Tシャツ、キーホルダー、マグカップ、カバン、卓上カレンダー、ブックマークなどをはじめ、さらに図書出版、QQ/MSNのアイコン応用、携帯の壁紙、クレジットカードなどにも使われ、アニメ制作会社と関連メーカーが全面的にタイアップして、関連グッズの開発がブームを呼んでいる。統計によると、90%以上の子供は智謀に富んだキャラクター「シーヤンヤン」が

好きで、女の子は特にお姫さまのようなキャラクター「メイヤンヤン」を自分のアイドルにしているという。そして、都会の若いホワイトカラーの間でさえ、「結婚するならホイタイランと結婚しよう、自分になるならランヤンヤンになろう」というフレーズが流行している。『シーヤンヤンとホイタイラン』の収益の中で、出版と放送の版權収益が約30%、関連グッズの収益が70%を占めている。

2009年、「中国広州国際文化産業フォーラム」において、アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』のプロデューサー、原創動力の社長劉蔓儀氏は、「『シーヤンヤンとホイタイラン』は放送開始以来、ずっと權利侵害の問題に悩まされ、絵本とアニメの海賊版が後を絶たず、市場で販売される『シーヤンヤン』の関連グッズの80%が模倣品であり、関連当局がもっと知的財産權の保護の取り組みを強化すべきである。」と発言した⁵⁾。海賊版「シーヤンヤン」が市場に占める割合から計算すると、原創動力が現在の収入の四倍を失ったことになる。それもあって、『シーヤンヤンとホイタイラン』の放送以来、原創動力と関連制作者などの權利者は自分の權利を守る行動を続けてきた。以下の二つの事例は、近年でも比較的典型的な案件である。

(1) 群光実業による權利侵害案件⁶⁾

案件の概要：

2009年末、群光実業（武漢）有限公司（以下群光実業と略す）は、創業6周年記念のために「群光6周年——晴れやかな喜び」という大がかりなプロモーションイベントを行った。その祝賀イベントの期間中に權利侵害の疑いがある次のような

5) 劉琼 「八割のシーヤンヤン関連商品は海賊版である」『深圳商報』2009-12-04 C3版

6) 参照 孫文清、李培民 「アニメ作品キャラクターの權利認定——アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』のキャラクター紛争事件評析」『科技と法律』第93巻第5期 2011年

活動を行った。①群光実業の公式サイトにおいて、祝賀イベントの内容を文字で紹介するときに、「シーヤンヤン」などのキャラクターを使用した。②販売場所に掲げたり、一般向けに配布する会社の祝賀イベント、プロモーション関連のポスター、冊子などの紙媒体物に「シーヤンヤン」などのキャラクターを使用した。③販促として、製造者の情報を全然表示せず、「シーヤンヤン」などのキャラクター入りのベルベットの毛布、電気加熱パッドを景品として使用した。④販売場所で「シーヤンヤン」などのキャラクター人形を登場させ、消費者たちと交流した。原創動力はそれらの侵害行為について書面にて群光実業と交渉したが、結果が出なかったため、2009年12月11日に武漢中級人民裁判所に訴訟を起こした。

一審の裁判所は、以下のように認定した。原創動力が『シーヤンヤンとホイタイラン』の七つのキャラクターの著作権を著作者から取得したので、法律上この七つの作品の著作財産権を持つ著作権者である。また、原創動力がアニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』(1-530話)のすべての著作人格権と著作財産権を持っている。群光実業が『群光6周年——晴れやかな喜び』シリーズイベントのために、許諾を得ないままに公式サイトを通じて、美術作品——『シーヤンヤンとホイタイラン』の七つのキャラクターと容貌や外見がよく似た擬人化した動物図案を伝播したことは、その美術作品の情報ネットワーク伝播権を侵害したことになる。群光実業がプロモーション活動に使うポスターと消費者に提供するカラー印刷品及び景品に『シーヤンヤンとホイタイラン』などの七つのキャラクターによく似た動物図案が使用したことは、美術作品の複製権、発行権を侵害したと認められる。群光実業が以上の贈り物は第三者である新芽公司、彦重商行などから購入した証拠

(即ち贈り物に美術作品を複製することが群光実業が参入しない)を提示したが、以上の行為が著作権者から許諾を得たことを立証するものではないので、プロモーション目的の景品贈与は、やはり美術作品の発行権を侵害したと認められる。また、販売場所で「シーヤンヤン」などのキャラクターによく似た擬人化した動物のキャラクターを扮したぬいぐるみを登場させ、消費者たちと直接交流した。これらぬいぐるみと「シーヤンヤン」などのキャラクターは視覚上区別出来ず、前述の美術作品の立体複製物と見なすことができる。群光実業が以上のぬいぐるみ等が第三者である昆騰公司によって提供される証拠(即ちぬいぐるみに美術作品を複製することが群光実業が参入しない)を提出したが、立体複製物をぬいぐるみで使い、大衆が視覚によってその美術作品の線、図形などを感知、鑑賞できるようになったため、やはり以上の美術作品の展示権を侵害した。アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』は映画の撮影制作のような方法で造られた作品である。原創動力の訴える権利侵害はアニメのキャラクターについてであり、アニメ自身を客体としての著作権に関連せず、原創動力がそのキャラクターについて権利を持つかどうか、またどのような権利を持つかに焦点が絞られる。アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』のキャラクターのモデルは、侵害案件と関連する美術作品から出たものである。その美術作品に基づき、アニメのストーリーによって、いくつかのアニメーション技術を使用して出来たものである。アニメのキャラクターの静態イメージから見れば、その顔立ち、体、飾りなど他のキャラクターと明らかに区別する特徴は美術作品に見えた特徴とほとんど同じである。したがって、美術作品にアニメーション技術を使用して形成された動態キャラクターは、新しい作品ではな

いので、新しい著作権が発生しないのである。また、原創動力が侵害案件と関係ある七つの美術作品以外に、アニメ『シーヤンヤンとホイタイラン』のキャラクターの著作権を主張するが、これは同じ案件に同じ作品の権利を二重主張することになるので支持しない。よって、以上の審理を踏まえて裁判所は次のように判決を下した。①群光実業が原創動力の「シーヤンヤン」の七つのキャラクターの美術作品の著作権侵害を停止する。②群光実業が原創動力に経済損失および合理的費用計5万元を賠償する。群光実業が第一審の判決を不服として上訴したが、二審では双方が裁判所の調停のもとで和解に達した。

(2) 中国聯合通信、上海積創と上海九城による 作品翻案権、ネットワーク伝播権の権利侵害案件⁷⁾

2011年10月31日、上海浦東新区人民裁判所はこの件を受理した後、法律に従って合議廷を組織し、公開審理によって審理を行った。本件は既に終結した。

案件の概要：

原告の広東原創動力社は、被告の中国聯合通信がその許諾を得ないまま、勝手に自らの所有経営する中国聯通沃商店のウェブサイトを通じて、『シーヤンヤンとホイタイラン』というモバイルゲームのダウンロードサービスを提供することによって重大な不法利益を得たと訴えた。同じように、被告の上海積創が原告の許諾を得ないままに原告の『シーヤンヤンとホイタイラン』シリーズの美術作品を使い、前述のゲームを作った。被告の上海九城がこのゲームを発行した。三被告の行為が原告所有の著作権を侵害し、原告に重大な損失をもたらした。それゆえ、原告は三被告の権利

侵害行為を停止させ、その上で原告がこうむった経済的損失10万元と合理的支出（公証費、出張費、弁護士の費用など）1万元を支払うことを求めた。

『中華人民共和国民法通則』の第三百十条、第三百四十一条の第一項第一号、第七号、『中華人民共和国著作権法』第十条第十二項、第四十八条第一項、第四十九条、『最高人民法院の著作権の民事案件の審理についての若干問題の法律解釈』第二十五条第一項、第二項、第二十六条に基づき、2012年3月21日に次のように判決が下った。①被告の上海積創は本判決が発効する日から直ちに『シーヤンヤンとホイタイラン』という美術作品のキャラクターを使用してモバイルゲームの開発を停止する。②被告の中国聯合通信、上海積創と上海九城が本判決が発効する十日内に原告の原創動力に経済損失費1万元と合理支出費8千元を共同で賠償する。③原告の原創動力の他の訴訟請求を却下する。

3、アニメ映画『大暴れ孫悟空』のキャラクター 権利侵害案件⁸⁾

控訴者の珠海天行者文化傳播有限公司（以下、天行者と略す）が、その著作権侵害案件について、上海第一中級人民裁判所（2010）滬一中民五（知）初字第82号の民事判決に不服があるため、上海高級人民裁判所に控訴した。上海高級人民裁判所は本件受理後、法により合議廷を組織し、2012年10月10日に本件を公開審理した。本件は既に結審した。

案件の概要：

一審の裁判所（上海第一中級人民裁判所）は『中華人民共和国著作権法』第三条第四項、第十条

7) 上海市浦東新区人民裁判所民事判決書（2011）浦民（知）初字第680号

8) 上海市高級人民裁判所民事判決書（2012）滬高民三（知）終字第67号

第一項第五号、第六号、第十二号、第十一条第一項、第二項、第四項、第四十八条第一項第一号、第四十九条、第五十三条、『最高人民法院の著作権の民事案件審理の適用法律についての若干問題の解釈』第七条、第二十五条第一項、第二項、第二十六条に基づき、次のように判決を下した。(1) 被告の天行者、悟空公司、千致公司、九履公司是本判决が発効する日から、直ちに原告の美術映画製作所の所有する『大暴れ孫悟空』のキャラクターの美術作品の著作財産権に対する侵害を停止する。(2) 被告の天行者、悟空公司、千致公司、九履公司是本判决が発効する十日内に経済損失費と合理的支出計50万元を賠償する。(3) 原告の美術映画製作所の他の訴訟請求を却下する。

上海高級人民裁判所は本件を審理し、まず美術映画製作所と張光宇氏が『大暴れ孫悟空』のキャラクター孫悟空の美術作品としての著作財産権を共同所有することを認めた。本件において、権利侵害被訴のキャラクター孫悟空は『大暴れ孫悟空』のキャラクター孫悟空の美術作品と主な特徴がかなり類似している。諸利用者が権利侵害被訴のキャラクターを合法的根拠に基づき利用していることを証明できない状況の下では、権利者の許諾を得ずにインターネット、子供靴およびそのパッケージに美術映画製作所の関連作品を使うことは、当該作品の著作財産権の侵害を構成しているので、各自に不法行為の民事責任を負うべきである。

本件において、天行者、千致会社が自分のウェブサイトにおいて権利侵害被訴のキャラクター孫悟空を使うことは、美術映画製作所の関連作品の情報ネットワーク伝播権を侵害した行為を構成する。また九履会社が悟空会社の授権を得て、前述の孫悟空キャラクターがある子供の靴を販売する

ことは、同様に美術映画製作所の関連作品の複製権と発行権を侵害した。天行者のウェブサイトにおいて、「珠海天空文化传播有限公司/珠海天行者国際伝播機構/湯沢明/wukong/天行者/悟空公式サイト」というタイトルがあること、千致会社が自社のウェブサイトにおいて悟空会社のコラムを設け、悟空会社の授権によって「wukongシリーズキャラクター」およびその商標を利用することを明記していること、九履会社が販売する子供の靴のパッケージに「悟空キャラクター天行者国際伝播機構授権」を明記し、パッケージの底部に千致公司与天行者のウェブサイト情報が付いていることなどを鑑みて、一審判決が「天行者、千致公司及悟空会社が上述の権利侵害行為において意思疎通があると認定し、共同して権利侵害の民事責任を負うべきとしたことは、事実と法律の根拠に基づいていると見る。九履会社が権利侵害商品の販売会社として、商品を合法的に仕入れたと証明できれば、法律に従って賠償責任を負わないでよいが、美術映画製作所の関連作品の発行権を侵害した行為については、権利侵害行為の停止という民事責任を依然負わなければならない⁹⁾と命じた。

控訴者の天行者が、自らが合法的に悟空キャラクターの特許、商標と著作権を持っており、被告の情報ネットワーク伝播権、複製権と発行権を侵害していないという主張に対して、上海高級人民裁判所は、まず天行者が本件において提示した証拠に基づき、その意匠権、商標権および美術作品著作权の登録時期が、いずれも美術映画製作所の関連作品の完成時間よりかなり遅れたので、「先の権利優先」という知的財産権案件解決原則に従い、天行者が後から取得した権利で美術映画製作所の先の権利に対抗できない。次に、権利侵害被

9) 参照 上海市高級人民裁判所民事判決書(2012)沪高民三(知)終字第67号

訴のキャラクター孫悟空と、天行者の提供した意匠権と美術作品と、美術映画製作所の関連作品とで見比べても、権利侵害被訴のキャラクター孫悟空と美術映画製作所の関連作品との類似度のほうが、権利侵害被訴のキャラクター孫悟空と天行者のキャラクター孫悟空及びその外見デザイン特許より遥かに高い。たとえば、天行者が提供した商標申請書類によると、申請番号第5585913号の「WuKong」という商標には天行者の意匠権の孫悟空キャラクターの頭部図案が含まれるが、申請番号第7162768号の「WUKONG」という図文組み合わせ商標には簡略化した孫悟空の頭部イメージがある。これらの商標に含まれる図形は、権利侵害被訴のキャラクター孫悟空と似ていないので、上述の商標申請書類によって、天行者が権利侵害被訴のキャラクターを合法的に使用できる対抗理由が支持されない。以上を総合して、天行者の控訴理由が事実と法的根拠に欠ける故、裁判所はこれを支持しないとした。

そのほか、控訴者の天行者が一審判決の賠償金が高すぎるとの訴えに対して、上海高級人民裁判所は、著作権法および関連する司法解釈に基づき、著作権者の実際の損失或いは権利侵害者の不法所得が確定できない場合は、権利侵害行為の具体的な情状によって50万元以下の賠償を処することができる。この賠償金額に権利者の権利侵害を止めるための合理的支出も含まれるとし、本件においては、美術映画製作所の本件関連の孫悟空キャラクター美術作品は有名であり、市場価値が高く、美術映画製作所が権利侵害による実際損失額が証明できず、また権利侵害者の実際の不法利益額も証明できない状況下では、一審裁判所が本件作品の類型、知名度、市場価値、権利侵害行為の性質、経緯とその結果、そして権利者が権利侵害阻止のために支出した合理的費用などの要素

を総合的に勘案し、情状を酌量した上で、本件の賠償金額と合理的費用を計50万元としたことが妥当性を欠くとは認められない。よって、控訴人の上述した理由に対して裁判所は支持しない。

以上のように、天行者の控訴請求と理由が事実と法的依拠に欠ける故、上海高級人民裁判所は2012年12月8日に、控訴請求を却下し、一審判決を維持し、本判決は最終判決であるとする判決を下した。

三、中国動漫キャラクター保護の問題と対策

2012年末までに、中国の商標登録が累積で765.6万件、有効登録商標数が640万件に、著作物著作権登録件数が68.8万件、ソフトウェア著作権登録数が13.9万件に達した。これらのデータは、中国が知的財産権制度が科学技術進歩と経済発展における重要な役割を重視するばかりでなく、短期間において比較的整備された知的財産権保護の法律体系を構築したことをも意味する。

これらのことを背景に、動漫文化産業に対する認識が高まるにつれ、動漫キャラクターの知的財産権保護の問題もだんだんと重視されるようになった。しかし、現段階においては、これを扱う専門の法律がないため、動漫キャラクターの法的保護においては、まださまざまな問題が存在する。

1、悪質な冒認出願は依然として深刻である。多くの権利侵害者はよく知られる動漫キャラクターの名前、イメージなどを商標、ドメイン名、意匠権を冒認出願することがある。そのうち、最も多いのは、商標の冒認出願である。

2、著作権者の法律保護意識が弱く、権利を守るコストが高い。大型ショッピングモールやスーパーマーケットは、正式な法律手続きと営業場所があり、身元確認は容易なので、権利侵害訴訟の

対象となる場合が多い。しかし、市場に出回る大量な廉価低質な模倣品は、工商管理局に登録していない個人経営者によるものがあるので、基本的情報が分からないため立件さえできない。他方、権利者が権利確認判決が出るまでは、著作権侵害を理由に行政調査を要求することが難しく、また動漫作者の法律保護意識が弱く、原稿、制作稿をそれほど重視しておらず、挙証に窮することがしばしばである。

3、現在の法律条文は罰則が不十分のため、権利侵害コストが低い。現在の版權侵害賠償基準によると、裁判所判決での賠償金額が大体1万元から5万元の間で、はなはだしくは数千円の場合もあり、権利侵害者に対して抑止力を持っていない。賠償費用と不法利益の間にかなり大きな開きがあることは、動漫権利侵害の主な原因のひとつである。

今のところ、中国の動漫文化産業がうなぎのぼりの勢いで発展する段階にあり、動漫の制作数だけを見れば、世界の先端を走っており、質のよいすばらしい作品も少なくない。したがって、動漫キャラクターの商品化及び商品化権の法的保護メカニズムを構築し、出来るだけ早く合理的、合法的、秩序ある市場競争メカニズムを形成することが、今後解決しなければならない課題となっている。具体的には、次のようにいくつかの側面から着手し、対応していくのがよいと考える。

1、中国の動漫文化産業の発展に適した法律条例規則を制定し、それにより動漫キャラクターの法的保護システムを築く。動漫産業の関連分野が広く、書籍出版物、オーディオとビデオの出版物や様々な関連グッズを含むので、刑法、行政法と民法（特に知的財産権法）の複合的適用が最も重要な特徴であろう。知的財産権法に動漫キャラク

ターの商品化権の概念を導入し、キャラクターのイメージ、ストーリー、性格も保護範囲に入れ、動漫の知的財産権保護をさらに強化することが有効であろう。そして、著作権、商標権、特許権の侵害賠償金額の計算にあたっては、もっと詳細で有効な方法を採用し、画一的に処理しない。さらにケースによっては、法律の上限を突破し、本当に被害者の損失に見合う賠償を科し、権利侵害行為を抑止する。そのほか、知的財産権侵害の刑法適用についても、早急に適切な司法解釈を打ち出し、裁判の審理に資することが期待される。

2、動漫関連企業と作者は、知的財産権保護についての意識をもっと高め、有効な措置を用いて自らの利益を自らで守る必要がある。即ち、企業と作者は創作のアイデアから関連グッズまで各段階での権利侵害を防止するために、動漫産業の知的財産権の「一体化」保護意識を持つことが肝要である。アイデア保護において、商業秘密の保護と類似する方式を採用し、アイデアに接することのできる人数を制限し、守秘契約を結ばせる。同時に、最初の原稿と制作稿を保存し、製作されたキャラクターを著作権登録する。必要があれば、商標登録と意匠権登録を申し込み、自分の動漫ブランドを創立する。作品が広まる中で、もし作品の利用許諾のケースがあれば、許可契約を記録に残すことが重要である。それは後で権利を守る時に有力な証拠として役立つ。

3、各級裁判所は法的保護にしっかり取り組む。知的財産権の審理において、「三合一」¹⁰⁾という制度を推し進めながら改善し、審理の質と効率を高める。「三合一」制度とは、知的財産権にかかわる行政、刑事案件などを統一的に知財法廷で審理させ、知的財産権侵害の認定基準と違法好意に対する処分の法的基準を統一することが目的であ

10) 知的財産権審理「三合一」制度とは、知的財産権の民事、刑事と行政、三種類の審理制度を一つにまとめること。

る。その「三合一」制度においては、権利者は救済策の選択に明確な予見を持ち、自分の権利を守るもっともよい方法を自由に選ぶことができれば、権利侵害を有効に防止できる。それと同時に、知的財産権審理の立体的保護モードでは、民事賠償と刑事罰金の関係を有効に調整し、被害者に民事案件において十分かつ効果的な経済賠償を獲得させ、権利者の経済利益を最大限に保護する。知的財産権の裁判官が知的財産権民事案件によくなれており、そして犯罪行為自体が一種の権利侵害行為であるので、そのような行為についての認識は知的財産権の裁判官にとって比較的容易であり、不慣れな刑事裁判官が苦勞して知財関連資料を探す労力を省ける。現在中国の裁判官が不足している現状においては、「三合一」制度は強い合理性と必要性を持っているといえる。国の知的財産権戦略の要求に従い、一部の裁判所は2009年から知財裁判における「三合一」制度を試験的にはじめた。その結果、法的保護の総合効果を明らかに向上した。2012年末までに、5つの高級裁判所、59の中級裁判所と69所の基層裁判所で同様な試験的な作業が行われるようになった。

4. 専門的な経営と権利を守る道を選ぶ。著作権の集団的な管理組織の成立は、著作権者と隣接権利者の利益を守り、著作権者の作品を広げるのが目的である。動漫産業は広範囲に渡っているからこそ、一々文字、撮影、映画などの作品の集団的な管理組織に加入しなければならないが、商標や特許にかかわる内容となると、こうした集団管理組織でもお手上げである。従って、政府の監督の下で、著作権、特許、商標を統合した一体的知的財産権管理機構を設立し、企業や個人が機構に権限を委任し、機構が代理人となって知的財産権の取引や権利侵害訴訟などの事務を行う。他方、権利を守る過程においては、企業或いは作者

が調査や証拠採取などの段階においてこのような専門機構に依頼することも重要である。それは証拠の保全及び証拠の合法性、関連性と客観性を最大限に保証することができるからである。権利侵害証拠を取った後は、企業或いは作者個人が法律の執行部門に告発し、権利侵害行為の停止を求めることができるほか、関連機関に法律に従って調査した上で取締ってもらい、最大限に賠償金を勝ち取ることができる。

参考文献

1. 田村善之編、李楊等訳『日本現代知識産権法理論』法律出版社、2010年
2. 盧斌、鄭玉明、牛興偵主編『中国動漫産業發展報告(2012)』社会科学文献出版社、2012年
3. 吳創宇主編『品牌授權動漫發展之道』電子工業出版社、2012年
4. 富樫康明著『著作権に気をつけろ！著作権トラブル110番－小説・論文・漫画・キャラクター・写真・映像・ホームページ』勉誠出版、2006年
5. 半田正夫、紋谷暢男著、魏啓学訳『著作権法50講』法律出版社、1990年