

特許庁委託事業

中国の知的財産権侵害

判例・事例集

2014年3月



JETRO

【著作権】

15. 著作権法が制定される前の 1980 年代における職務著作物の著作性及び著作権の帰属について判断が下された事例

1. 事件の性質

職務作品の著作物性及び著作権帰属の民事紛争事件

2. 事件名、争点

事件名：胡進慶、呉雲初と上海美術映画製作廠の間のキャラクター「葫芦娃」（以下「本件キャラクター」という）の著作権帰属紛争事件

争点：著作権法が制定される以前の 1980 年代における職務著作物の著作権は「単位」に帰属するか、それとも作者に帰属するか

3. 書誌的事項

第一審：上海市黄浦区人民法院（2010）黄民三（知）初字第 28 号

原告：胡進慶、呉雲初

被告：上海美術映画製作廠

判決日：不明

第二審：上海市中級人民法院（2011）沪二中民五（知）終字第 62 号

上訴人：胡進慶、呉雲初

被上訴人：上海美術映画製作廠

判決日：2012 年 3 月 30 日

関連条文：著作権法第 16 条第 2 項第 2 号

出典：

2012 年度上海法院知識財産権司法保護十大案件

上海法院法律文書検索中心

<http://www.hshfy.sh.cn:8081/flws/text.jsp?pa=ad3N4aD030TI5MDAmdGFoPa0oMjAxMa0pu6a2/tbQw/H05SjWqinW1dfWtdo2MrrFJnd6PQPdcssPdcssz>

4. 事件の概要

(1) 事実関係

胡進慶及び呉雲初（以下「原告 2 名」という）はかつて中国のアニメ映画大手の上海美術映画製作廠（以下「上映廠」という）の職員であり、1980 年代において上映廠の指令を受け、アニメ映画「葫芦兄弟」（「瓢箪から生まれた少年たち」の意味）の本件キャラクターを共同で制作した。

原告 2 名は、本件キャラクターは同映画から独立した美術作品であると主張して、その著作権は原告 2 名にあると主張し、「葫芦兄弟」及びその続編「葫芦小金剛」アニメ映画における本件キャラクターの著作権が原告 2 名にあることの確認訴訟を提起した。

(2) 第一審判決

原告 2 名の主張は、以下のとおりである。

①原告 2 名による本件キャラクターの創作は、アニメ映画「葫芦兄弟」の制作チームが成立する前にすでに始まっていた。

②本件キャラクターを創作したのは原告 2 名である。

③本件キャラクターの創作にあたり、被告の物質的ないし技術的な条件を利用しておらず、また、本件キャラクターの著作権についていかなる約定もしていない。同アニメ映画の報酬金と奨励金は受領したが、その性質は労務費用であり、著作権とは無関係である。本件キャラクターの最終的なイメージを決定したのは被告であるが、創作活動は原告 2 名が自ら行ったものであるから、職務作品であって、法人作品ではない。

④本件キャラクターの誕生は著作権法施行日以前のものであるが、本件の関係作品は現在も著作権法の保護期間中にあるので、著作権法はさかのぼって本件紛争に適用されるべきである。

これに対し、被告の主張は、以下のとおりである。

①原告 2 名は本件キャラクターの創作に貢献してはいたが、その創作はすべて被告の指示のもとにあり、チームで完成させたものである。創作意思も被告にあり、創作責任も被告が負っていたから、法人の作品である。著作者表示が原告 2 名となっているが、本件キャラクターの設計を原告 2 名が担当していただけであって、具体的に原告 2 名が創作していたわけではない。

②本件キャラクターの映画は計画経済時代という背景のもとに、被告は国が下した映画制作指示に従って行き、映画管理当局から認可を得てようやく撮影段階に入り、撮影チームのすべてのスタッフは均しく被告の指揮命令に従い動いただけであり、それぞれの担当内容はいずれも被告が決めたのであり、映画完成後は国が責任を持って頒布を行った。創作にかかわったすべてのスタッフの創作のための実生活の体験や、録画、制作、出版、発行にかかわる費用はすべて被告が負担した。当時は著作権法が公布されておらず、著作権の帰属について約定することは不可能であった。

③アニメ映画「葫芦兄弟」の制作当時は、創作チームスタッフに対して報酬金を与えており、同映画が受賞したときはスタッフに奨励金も出した。

④本件キャラクターは映画撮影のために造られたものであり、独立性はない。仮にキャラクター自体は映画から独立して使用することができたとしても、任意の1つの画面を採ってきて単独として使用することは法律上の根拠がない。アニメ映画の発展のためにも、著作権を被告に認めるべきである。

第一審法院は、まず、以下のとおり事実を認定した。

①本件キャラクター創作当時、被告が任務を指示して、創作チームのスタッフは当該指示に従い行動しただけであり、創作成果は均しく被告に帰属すべきである。原告2名は給料以外に、報酬金及び奨励金を受領した。

②原告2名が当時作り始めた原型は、本件キャラクターのイメージに一致している。

③シリーズアニメ映画「葫芦兄弟」に記録されているチームスタッフのリストにおいて、いずれも原告2名が美術設計として印字されており、原告2名は監督及びキャラクター設計として印字されている。

第一審法院は、次に、以下のとおり判示した。

①本件キャラクターは美術作品である。

②原告2名は共同して本件キャラクターを創作した。

③1980年代において、本件キャラクターの著作権の財産権を原告2名に認める法的根拠はない。

④本件キャラクター創作当時の歴史的な背景に鑑みれば、当時の創作はすべて指令に従うものであり、法人が与えた創作任務にあたり、その完成に基づき給料、奨励金及び医療、住宅の供給を受けたので、創作成果を法人に帰属させることが、当時の社会通念上妥当であり、当時の社会一般が認めるルールである。

⑤本件キャラクター創作時、被告は、創作チームスタッフに対して、その成果に応じて、相当な奨励を与えた。原告2名もそれに関しては被告に対して一切異議を申し立てていなかった。創作が完成してから24年経ったが、かかる期間中に原告2名は本件キャラクターについて、被告に対していかなる異議も申し立てていなかった。したがって、同著作権は被告に帰属すべきであり、原告2名は著作者として氏名を表示する権利のみを有する。

⑥創作チームの責任者等が原告2名のキャラクターイメージ創作に対して修正意見を述べたこと等は、法人の作品である理由にならない。

⑦本件キャラクターは映画から独立して、単独で使用可能なものである。

⑧本件キャラクターが人々の間に高い知名度と認知度を得たのは、シリーズアニメ映画「葫芦兄弟」があったからである。民法の公平原則の観点から、本件キャラクターの知名度への貢献の功績は被告に帰属されるべきである。よって、本件キャラクターの著作権の帰属に関する原告2名の主張は、支持しない。

(3) 第二審判決

第二審法院は、以下のとおり判示した。

①シリーズアニメ映画「葫芦兄弟」以前に、すでに本件キャラクターが存在していたことが証明されている。よって、本件キャラクターは法人作品ではない。

②上诉人2名は法人が与えた任務を遂行するために行った創作であり、著作権法第16条の職務作品である。本件キャラクターの誕生は著作権法施行日以前のものだが、本件の関係作品は現在も著作権法の保護期間中にあるので、著作権法はさかのぼって本件紛争に適用されるべきである。本件キャラクターは、著作権法第16条第2項第2号に規定されている「特殊職務作品」である。すなわち、「著作権は法人又はその他の組織が有する職務作品であることを法律、行政法規が規定し又は契約で約定されている」ものである。

③本件キャラクター創作当時の歴史的な背景に鑑みれば、当時の創作はすべて指令に従うものであり、法人が与えた創作任務にあたり、その完成に基づき給料、奨励金及び医療、住宅の供給を受けたので、創作成果の著作権を法人に帰属させることが、当時の社会通念上妥当であり、当時の社会一般が認めるルールである。

④信義則に基づき、上诉人2名は、以前の態度に反する意思表示をして著作権を主張することはできない。

5. 解説

中国の著作権法が施行されるようになったのは1991年である。それまでは、著作権に関する条文は、中国の他の法令にもほとんどなかった。本件は、創作当時、著作権法がまだ施行されていなかった作品についても、著作権法が適用され保護されることを明確化した初の事案である。

本件判決は、著作権法施行以前に創作された作品にも同法が適用されることを前提として、創作当時の歴史的な背景及び創作体制の特徴に鑑み、作品を直接創作したのが「単位」に所属していた個人であり、氏名表示権が認められるとしても、著作権の帰属については、当時の創作活動及び著作物の知名度にとって絶対的な役割を果たした法人である「単位」の功績を全面的に認め、「単位」に著作権を帰属させるのが当時の社会通念に適うとの判断を下した。

本件キャラクターは、中国オリジナルのアニメキャラクターとして最も有名なものと言っても過言ではない。また、本件紛争は「2012年度上海法院知識産権司法保護十大案件」に選ばれ、注目されている。

6. 企業へのメッセージ

本件は、著作権法施行前の作品に関する紛争であるので、これから新規になされる創作に関してはあまり参考になるような事案ではない。しかし、キャラクターの著作物性や、職務著作物の著作権及び氏名表示権に関する基本的な考え方が細かく述べられているという点から、十分参考の価値があると思われる。

16. 動物のアニメキャラクターの独創性及び識別性を認め、これと類似する図形に細部の相違があっても著作権侵害が成立するとされた事件

1. 事件の性質

著作権侵害紛争事件

2. 事件名、争点

事件名：株式会社倍楽生と広東泰茂食品有限公司、小桂（上海）食品有限責任公司、敖小平の著作財産権侵害紛争事件

争点：虎のアニメキャラクターに独創性と識別性があるか、これと類似する図形に細部の相違がある場合に著作権侵害が成立するか

3. 書誌的事項

第一審：上海市第一中級人民法院（2012）滬一中民五（知）初字第132号

原告：株式会社倍楽生（以下「ベネッセ」という）

被告：広東泰茂食品有限公司（以下「泰茂公司」という）、小桂（上海）食品有限責任公司（以下「小桂公司」という）、敖小平

判決日：不明

第二審：上海市高級人民法院（2013）滬高民三（知）終字第81号

上訴人：泰茂公司

被上訴人：ベネッセ

判決日：2013年9月25日

関連条文：著作権法第48条第1項第1号、第49条、第53条、最高人民法院「著作権民事紛争審理の適用法律に関する若干問題の解釈」第7条、第25条第1項、第2項、第26条

出典：

中国知識産権裁判文書網

http://ipr.court.gov.cn/sh/zzqhljq/201309/t20130927_157041.html

4. 事件の概要

（1）事実関係

ベネッセは、アニメキャラクター「しまじろう」（中国語では「巧虎」）の著作権（以下「本件著作権」という）を有している。ベネッセは中国大陸地区でしまじろうの宣伝に多くの費用をかけてきた。

一方、泰茂公司是菓子類を製造する食品会社であり、2004年11月に国家商標局に「歡樂虎」という虎の図形の商標を第30類の商品に登録の出願をし、2007年、登録番号第4363475号で登録を得た。ベネッセは商標局に対して、「歡樂虎」の図形商標が本件著作権を侵害するとして、商標無効審判の申立てを行ったが、認められなかった。ベネッセはこれを不服として、国家工商行政管理総局商標評審委員会に再審査の申立てを行った（後述する本件著作財産権侵害訴訟の第一審当時は、まだ当該再審査の係争中であった）。

泰茂公司がその製造した菓子類の包装及び同社のウェブサイト（www.taimaofood.com）にも本件著作権を使用していること、小桂公司及び敖小平は本件著作権が使用された泰茂公司製造のチョコレート等を販売していることについて、ベネッセは、泰茂公司及び小桂公司、敖小平を相手に、上海市第一中級人民法院で著作権侵害訴訟を提起した。具体的には、泰茂公司による製造及び上記ウェブサイトにおける本件著作権の使用の停止、及び小桂公司、敖小平による当該製品の販売の停止、被告3名が連帯して損害賠償、新聞掲載による影響除去、謝罪広告をするよう請求した。

これに対し、泰茂公司是、「しまじろう」というアニメキャラクターはイメージとして確定性がなく、自らが使っているのは「歡樂虎」（図6～13）という独自のキャラクターであり、原告が主張する「しまじろう」（図1～5）とは別物であると抗弁した。

（2）第一審判決

第一審法院は、キャラクター「しまじろう」の特徴を以下のように詳細に分析したうえで、高い独創性及び識別性を有するものとして、著作権法上の著作物であると認定した。

「しまじろう」は人間化された小さな虎のイメージを有し、その主な特徴は、頭部と身体の比例は約2対3で、体及びしっぽの色は黄色の地に黒の斑紋が入り、頭部は3つの円形で構成され、顔が大きな円形で、両耳は小さな半円形で、耳の内は白で、額の斑紋は1本の縦のストライプと2本の横のストライプの交叉であり、横のストライプの上の1本は下の1本より少し長い。額の斑紋の下のアーチ形の細い眉毛が2本あり、目は縦型の黒の楕円で、瞳孔は縦の白の楕円であり、頬に左右それぞれ黒のストライプの斑紋が入り、その下に左右に細くて短い髭がある。顔の中央に鼻があり、鼻と口の間に縦の黒の線が入り鼻と口を連結する。口が開くときは口の形が半楕円形で、口元に半円形の白い肌があり、口腔内にアーチ型の薄いピンク色の舌が見え、歯がない。指は5本あり、足は2本あり、靴を履き、シャツとズボンを着用している。

「歡樂虎」との比較については、「両手の姿態、足の形、しっぽの位置、色の濃さ等において「しまじろう」と異なる以外、「しまじろう」の特徴すべてを有し、とくに原告が提出した写真に比べ、着用の服も同様で、襷掛けの鞆も同様である。「歡樂虎」と「しまじろう」とは実質的に類似しており、細部の修正により独自の創作性を有するものではなく、また、泰茂公司が独自に「歡樂虎」を創作したという証拠もない。外国人の作品でも、ベルヌ条約加盟

国の国民であれば中国の著作権法の保護を受け、原告が主張した「しまじろう」は、高い創造性及び識別性を有するので、著作権法上の作品として保護を受ける。

以上のことから、第一審法院は、著作権侵害差止め及び一部の損害賠償の請求、新聞掲載による影響除去の請求を認めた。しかし、謝罪広告の請求については、人格権が侵害されるわけではないことから棄却した。

これに対し、泰茂公司是、「しまじろう」というキャラクターは確定性がなく、一般人がよく使うデザインの特徴を超えるものではないとして、その著作物性を争い、上訴した。

(3) 第二審判決

第二審法院は、以下の理由により、「しまじろう」の独創性及び識別性を認定し、泰茂公司の上訴を棄却した。

「しまじろう」は人間化された小さな虎のイメージであるので、一般人がよく使うデザインの特徴を含むことは不可欠であるが、しかし、「しまじろう」のキャラクターは、額の斑紋や、耳の形及び色、目の形状、眉の位置及び形状、唇と鼻を縦の黒のストライプで連結し、頬の斑紋、髭の位置及び本数などに鑑み、その独創性及び識別性は高いものである。また、「しまじろう」というアニメキャラクターは、異なる書籍、雑誌、アニメ番組、商品において、顔の表情、身体の姿勢、動き、服飾などに一定の変化が生じることがあり、これにより細部の変化が生じることがあっても、公衆の「しまじろう」というキャラクターへの識別に影響を及ぼすものではない。「しまじろう」の独創性は、公衆が、虎を原型とするその他の作品と区別できるようにするのに十分である。

5. 解説

著作権法の保護を受けるためには、著作権法にいう作品でなければならないが、そのためには、独創性が必要不可欠である。また、異なる創作者が、虎のような同一題材を創作する場合、その作品が著作権法の保護を受けるためには、独自に完成しかつ創造性があることが必要である（最高人民法院「著作権民事紛争審理の適用法律に関する若干問題の解釈」第15条の反対解釈）。虎のような一定種類の動物を原型とするアニメキャラクターは、誰が書いても、その原型がわかるようにするための共通点がある。その共通点以外に、どこまでの独創性が必要かが問題となるが、本件の第一審及び第二審判決は、この点について詳細に分析し、公衆が区別できるほどの独創性が必要であるとの結論を下した。また、泰茂公司の「歡樂虎」に、「しまじろう」とは異なる細部の相違があるとしても、高い類似性があると判断された。本件判決の判断は、同種の事件にとって非常に参考になるものと思われる。

6. 企業へのメッセージ

動物を題材とするキャラクターは、アニメや漫画のキャラクターだけでなく、企業のマスコットにもよく用いられている。もとの動物の特徴を維持しながら、いかに独創性を持たせ

るかは実際には難しいところもあるが、将来の訴訟において著作権法の保護を受ける作品として認められるためには、できるだけ独創性を大きく持たせるようなデザインにすることが望まれる。

原告 ベネッセの「しまじろう」図案

図 1

図 2



図 3



図 4



図 5



被告 泰茂公司の「歡樂虎」圖案

圖 6



圖 7



圖 8



圖 9



圖 10



圖 11



图 12



图 13



图 14

