

Q&A 「キャラクター」に関する知的財産法

海外進出時のキャラクター戦略

—海外展開時に検討すべき知的財産保護と実務上の留意点—

弁護士 杉野 文香

Q 海外進出時にキャラクターを保護するために何を検討すればよいか。

A キャラクターを包括的に保護する国際的に統一された制度は存在しないため、日本における保護と同様に、著作権、商標権及び意匠権等複数の権利を組み合わせた保護を検討することが重要である。もっとも、海外では商標の先取り出願や模倣品の流通等のリスクも存在するため、各国の制度を踏まえた権利取得及び権利行使に加えて、ライセンス管理等を含めた総合的な保護戦略を構築する必要がある。

1 はじめに

これまでの連載記事でも紹介されているとおり、日本の法制度上、キャラクターを保護する単一の権利は存在しない。キャラクターに関しては、著作権法、商標法、意匠法、不正競争防止法等の複数の法制度を、事案に応じて適宜選択し又は組み合わせることによって保護が図られている。

このような状況は日本に特有のものではない。海外においても、キャラクターを包括的に保護する国際的に統一された法制度は存在せず、国又は地域によって、保護の対象、保護要件及び権利行使の在り方は異なっている。そのため、日本国内では十分なキャラクター保護が採られている場合であっても、海外において同様の保護が受けられないことがある。また、キャラクターの海外展開に際しては、キャラクター名やイラストに関する商標の先取り問題、現地事業者による無断商品化、さらには模倣品の流通といった問題が生じることも少なくない。

近年では、日本のアニメやゲーム等のコンテンツが世界的に人気を獲得しており、キャラクターの国際的な商品化ビジネス（Character Merchandising）の重要性も高まっている。その一環として海外市場における権利取得や権利行使の重要性も増しているが、法制度が異なるために日本国内と同様の発想でキャラクター保護を検討するだけでは不十分である場合も否定できない。

そこで、本稿では、キャラクターを国際的に保護するための制度について、ベルヌ条約その他の国際的枠組み、主要国における法制度を概説するとともに、海外ライセンス契約に関して留意すべき事項を紹介する。

2 キャラクターの国際的な保護としてどのようなものが考えられるか。

キャラクターとは何かについて一義的に定義することは困難であるものの、一般に、キャラクターは、その名称、イラストその他の具体的表現、ロゴマーク、立体物、設定・世界観等の複数の要素によって構成されるものと考えられる。これらの各要素は、その性質に応じて、著作権法、商標法、意匠法、不正競争防止法等の異なる法制度による保護の対象となり得る。すなわち、キャラクターのイラスト等の具体的表現については著作権による保護が中心となる一方で、キャラクター名やロゴマークについては商標権による保護が重要となる。また、フィギュア、ぬいぐるみその他の立体商品については意匠権による保護が考えられる。このように、キャラクター保護は単一の権利によって実現されるものではなく、保護の対象に応じて複数の制度を組み合わせることにより達成される。また、法令上の権利による保護に加えて、ライセンス契約等の契約によってキャラクターの利用や管理を図ることも可能である。

このように、キャラクター保護は複数の法制度及び契約上の手法を組み合わせることで実現されるものであるところ、海外展開においては、国ごとに利用可能な法制度や保護対象が異なるために各国の制度を踏まえた権利取得及び権利行使が重要となる。

なお、世界知的所有権機関（WIPO）は、キャラクターの商品化（Character Merchandising）に関する報告書¹において、キャラクターの商品化に関する独自の保護制度を持つ国はなく、キャラクターを包括的に保護する国際的な保護制度も存在しないことから、様々な法分野（特に著作権法、商標法、意匠法、不正競争防止法を含む知的財産法）によって保護を実現させる必要がある旨を指摘している。当該報告書は公表から相当期間が経過しているものの、キャラクター保護が著作権法、商標法、意匠法、不正競争防止法等の複数の法制度によって実現されるという基本的な考え方については現在においても妥当するものと考えられる。そこで、以下では、各権利の国際的な保護制度について概観する。

3 ベルヌ条約による保護とはどのようなものか。

キャラクターのイラスト、アニメーション、漫画その他の具体的な表現は著作物として保護され得る。そのため、キャラクターの国際的な保護を検討するに当たってはベルヌ条約の理解が出发点となる。

ベルヌ条約（「文化的及び美術的著作物に関するベルヌ条約」）は、1886年に採択された国際条約である。条約加盟国は182か国²であり、日本は1899年に加盟している。日本以外にも、米国、英国、EU各国、中国、韓国などの主要国が加盟しているため³、キャラクターの国際的な保護との関係において同条約の内容を把握しておくことは重要である。

ベルヌ条約は、著作物の保護と著作者の権利について、以下の基本的な三原則に基づく国際的な基本事項を規定しており、また、最低限の保護水準を定める一連の規定が定められている⁴。

1 World Intellectual Property Organization (WIPO), *Character Merchandising*, WIPO Publication No. WO/INF/108 (1994) pp13-14.

2 2026年9月現在

3 World Intellectual Property Organization (WIPO), *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, Contracting Parties, WIPO Lex, available at https://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/ShowResults?search_what=C&treaty_id=15 (last visited Sept. 16, 2026).