

特集 《次世代知財システム》

3D データが知的財産法に提起する課題 ～純粋／応用美術あるいは平面／立体の 区別を超えて～

弁護士 水野 祐*

要 約

3D データを介して物の生産・流通等が容易になり、3D データ自体の利活用が注目される一方で、模倣品の生産・流通等も容易になることが懸念されている。本稿では、3D データに発生しうる権利を検討したうえで、3D プリンティング／スキャン技術が進展した社会において、純粋美術か応用美術か、あるいは平面か立体かという区別を応用美術の著作物性やその他の論点において加味する意義がどれだけあるのか、を検討する。

目次

1. はじめに —3D データの利活用と懸念点
2. 3D データに発生しうる権利
3. 応用美術の著作物性
4. おわりに —平面と立体の境界が融解するなかで

て欠かせない前提であり、昨今世界的に議論になっている応用美術の著作物性について私見を述べる。

2. 3D データに発生しうる権利

(ア) 3D データに関する著作権

従来、物の生産・製造は「設計図→CAD データ(3D データ)→物」のような流れを辿ることが一般的であった。しかし、現在では、設計図なしに3D データがコンピューター上で直接作成される場合も多い。3D データの著作物性については、当該3D データが化体している物に著作物性が認められるか否かによるという見解が一般的である。モデリングされた3D モデルが著作物であれば物に至るまでの後の過程はすべて著作物の複製にあたり複製権が及ぶ一方、3D モデルが非著作物であれば、川下の過程にも著作権が及ぶことはない⁽¹⁾とされている。

確かに、物をスキャンして作成された3D データについては、その通りであろう。しかしながら、設計図から作成された3D データ、あるいはコンピューター上で作成された3D データについては、物として造形される以前にデータ単体で流通する可能性があり、また、最終的に物として造形されるか否かは3D データの段階では判別できない。さらに、現状の3D プリンティング等の技術では、3D データはそのままでは物として造形できるか否かは造形してみないと判別でき

1. はじめに —3D データの利活用と懸念点

3D プリンティング／スキャン技術の進展や3D プリンターの普及により、工場などのように特別な設備や技術を持たない家庭や学校、地域の工房などにおいても、ものづくりが可能な時代が到来している。また、3D データをインターネット経由で共有することで、製造業による物流コストの低減、個人による作品・製品の発信、ネット上での多人数参加型のものづくりなど、製造業に大きな構造変化が起こる可能性が指摘されている。さらに、3D スキャニング技術の進展により、物として流通していたものもデータとして流通するなど、将来的には物(物質)と情報の垣根がなくなることが予想される。特に、個人のニーズに合わせた製品づくりへの対応など3D データ自体の利活用については従来になかったものであり、イノベーションの創出という観点から注目されている。ただし、3D データを介して物の生産・流通等が容易になる一方で、模倣品の生産・流通等も容易になることが懸念されている。

本稿では、3D データに発生しうる権利を改めて整理したうえで、3D データの権利に関する議論におい

* シティライツ法律事務所

ないことも多い。そのため、造形にあたって細かい調整やモデリングが必要になる場合も多く、まだまだ3D データと最終的に造形される物とはイコールの存在ではなく、その間には隔たりがある。したがって、物からスキャンされたものではなく、設計図やコンピューター上で一から作成される3D データについては、物と同一の著作物としてすぐさま判断してよいのか疑問も残る。このように、3D データには、コンピューター上で3DCAD や3DCGなどでモデリングされたデータと、既製品を3D スキャンしてモデリングされるデータがあるが、前者についてはデータとその後プリンティングされる物の著作物性を区別して検討すべきか、という問題がある。著作権法は従来、設計図・図面とそれによって作成される物とで著作物を峻別してきたが、3D データの場合にはデータからプリンティングまでがシームレスに移行することも多いことから、このような問題が生じることになる。

図形の著作物には二次元のみならず、三次元のものが含まれるとされている⁽²⁾。そのため、設計図から作成された3D データ、あるいはコンピューター上で作成された3D データについては、設計図の著作物あるいは設計図に準じた著作物として、物の著作物性とは別個に議論できる可能性がある。先述の通り、3D データを作成した場合に必ず立体物までプリンティングするわけではなく、3D データ単体で取引されることも多い現況や、3D データの段階では最終的な立体物に著作物性が認められるかは十分に判断できない可能性があること等からすれば、図面その他の図形の著作物（10条1項6号）として捉えるべきとも思われる。

ご存知の通り、設計図の著作物性の議論には、表現方法のみに限定してその創作性を判断すべきとする見解（スモーキングスタンド事件（東京地判平成9年4月25日判例時報1605号136頁）と、その設計図が示す物の表現内容までを考慮して創作性を判断すべきとする見解（初台マンション建替え事件（東京地判27年5月25日））がある。仮に3D データの著作物性を設計図の著作物性に同一または類似の存在と捉えるのであれば、同様の議論が3D データでも妥当すると考えられる。

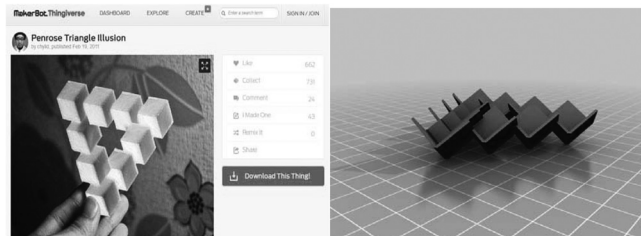
3D データの著作物性を設計図に近いものとして捉える場合、3D データをコンピューター上で作成した場合と、既存の物を3D スキャンして作成した場合と

で著作物性について異なる判断がなされる、という可能性を残すことになってしまう。しかし、現行法においても、設計図の著作物性は物の著作物性とは別個に検討されている。また、冒頭で述べた通り、3D データを介して模倣品の生産・流通等も容易になることが懸念されているなから、3D データ特有の設計図の著作物性により著作権侵害として捕捉することが可能になるケースもあるだろう⁽³⁾。

この問題は、最終的には、3D データを設計図に近い存在として捉えるのか、最終的なアウトプットである物にいつでも製造できる状態として物に近い存在として捉えるのかの問題でもある。今後、設計図は3D のCAD データまたは3D データに代替され、その3D データはいつでも物として造形できる性質を有する時代が到来する。そのような時代において、私は、設計図や3D データと物の著作物性が常にイコールの状態になることが望ましいと考えるものの、現状では流通している3D データがすぐさま物として出力できる状態、すなわち物と同視できる価値にあるとは考えられないことから、設計図の著作物に準じた保護を施す余地を残す見解を採用せざるを得ないと考える。

(イ) Penrose Triangle 事件

ここで、紹介したいケースが、2015年に米国の3D データ共有サイト「Thingiverse」で起こったトラブルである。プロダクトデザイナー Ulrich Schwanitz 氏は3D データや3D プロダクトを販売するプラットフォーム「Shapeways」で「Penrose Triagngle」というプロダクトを販売していた。そのプロダクトが話題になったところ、他のデザイナーがこの「Penrose Triangle」の3D データを作成し、それを「Thingiverse」に誰もが自由に無償で利用できるような形でアップロードしてしまった。



Thingiverse <http://www.thingiverse.com/thing:6456>

Shapeways でこのプロダクトを販売していた Schwanitz 氏は、すぐさま Thingiverse に対し著作権侵害の申告を行い、Thingiverse は DMCA に基づきすぐさまデータを削除したが、熟慮のうえ、物として

の penrose toriangle は著作物ではないため当該 3D データも著作物ではないと判断し、当該 3D データはサイトに復活することになった。

このようなプロダクトの 3D データを巡るトラブルは、この「Thigiverse」や「Shapeways」を巡って頻発しているが、このようなトラブルにおいても、物からスキャンされて 3D データが作成されるのではなく、最初からデザイナーが 3D データを公開しており、その 3D データを複製または翻案されたのであれば、設計図の著作物（もちろん設計図としての著作物性が認められるだけの創作性を有する場合に限られる）として著作権を及ぼせる可能性が広がるのではないだろうか。

（ウ） デジタル・スカルプターの創作性

3D データをモデリングすることを専門とするクリエイターが活躍し始めている。この「デジタル・スカルプター」とも呼ばれるクリエイターによるモデリングの際の創造性の保護について、どのように考えるべきか。この論点についても、上記の論点に関連して、3D データをコンピューター上で作成する場合と既存の物から 3D スキャンして作成する場合とで区別して検討する必要がある。

前者の場合には、0 から 3D データをモデリングするため、物に造形できない（造形しても物として成立しない）データとなることも許されているため、個性が発露しやすくなり、モデリングについて創作性が生じる余地が出てくる。もっとも、物として成立させるための機能的なモデリングについては、表現ではないことが多いことから、著作物として認められる場合はかなり限定的であろう。

一方で、後者の場合には、可能なかぎり忠実にスキャンすることが求められるため、基本的にモデリングの創作性が生じることはほぼない。ただし、同じ 3D データであっても、材質が異なるだけで物として造形できない、ということもあるようだ。このような場合にはモデリングの必要性がやはり存在するが、この場合のモデリングも物として成立させるための機能的なものであり、表現ではないから著作物として認められる場合はかなり特殊な状況の場合に限られるであろう。

以上の通り、3D データのモデリング行為に著作物として保護すべき創作性が生じる場面はかなり限定的であると考えられるが、「著作物」（著作権法 2 条 1 項

1 号）の要件を具備すれば、3D データのモデリング行為に独自の著作権が発生する可能性は否定できない。

（エ） 3D データの意匠法、特許法上の整理

キャラクターフィギュア等の 3D データの複製・頒布等については著作権侵害に該当することから、現行法制度のままでも不都合は生じない。すなわち、物を元にして 3D データを作成する場合、3D データから CAD ソフト等を介して元の著作物を再製できるのであれば、当該 3D データは著作物の複製物に該当する。また、イラスト等の平面の著作物を立体化して 3D データを作成する場合、作成された 3D データを再製した物のなかに元となった著作物の表現上の本質的な特徴が直接感得できれば、当該 3D データは元の著作物の二次的著作物に該当し、元の著作物の権利が及ぶことになる⁽⁴⁾。

一方、意匠登録されている家具等、特許権又は意匠権で保護されている物を 3D データ化した場合、3D データ自体は、生産された物そのものではないので、その物に意匠権又は特許権（および実用新案権）が発生しているとしても、直接侵害には該当しない（特許法第 68 条、第 70 条 1 項、実案法第 16 条、第 26 条、意匠法第 23 条、第 24 条）との見解もあるが、3D データが特許法又は意匠法上の「物（プログラム等を含む。）」という文言の「プログラム等」に該当するという見解がある。3D データが「プログラム等」に該当すれば、3D データの生産（複製）や譲渡等の行為自体が特許権や意匠権の侵害対象となりうることになる（特許法第 2 条第 3 項第 1 号、第 101 条第 1 項参照）。

3D データが「プログラム等」に該当するか否かについては、現在の「プログラム等」の解釈では、コンピューターに対する直接の指令ではなくても、そのデータ自身が有する構造によりコンピューターによる処理内容が規定されるようなものであれば、含まれると考えられている⁽⁵⁾。したがって、3D プリンティングを可能にする 3D データについても、データ自身の有する構造によりコンピューターによる処理内容が規定されていれば「プログラム等」に該当するという見解がある⁽⁶⁾。当該 3D データがこのようなプログラムに準ずるデータといえる場合、特許権は問題なく 3D データ自体にも効力を及ぼすことが可能になる。

一方、上記「物（プログラム等を含む。）」の文言に 3D データが含まれないと考えた場合、あるいは含まれると考えたとしても当該 3D データ自体が有する構

造によりコンピューターによる処理内容が規定されていない場合には、当該 3D データが特許、実用新案に係る物（物品）の生産（製造）「にのみ用いる物」に該当するかが問題となる（いわゆる間接侵害）。

しかしながら、この場合でも、「に係る物品の製造にのみ用いる「物」の生産、譲渡等」が対象となるので、上記の解釈と同様の「物（プログラム等を含む）」の解釈問題を提起する。したがって、当該 3D データが「プログラム等」に含まれるレベルのものであれば、「にのみ用いる物」の 3D データの生産や譲渡等は間接侵害に該当し、特許権等の効力を及ぼせることになるであろう（特許法第 101 条 1 号、実案法第 28 条 1 号、意匠法第 38 条 1 号）。

一方、意匠権に関しては、意匠法第 2 条第 3 項は「意匠に係る物品を製造」などする行為を実施と定義するが、この「物品」（同法第 2 条第 1 項）には無体物であるプログラム等は含まれないとされている。したがって、3D データを作成したり送信したりする行為は「実施」に該当せず、意匠権の直接侵害は成立しない。ただし、同法第 38 条第 1 項の「登録意匠又はこれに類似する意匠に係る物品の製造にのみ用いる物」にはプログラム等が含まれる（1 号括弧書き参照）。本来、本条項は意匠に係る物品の製造に用いられる工作機械の制御プログラム等を規制対象とすることを目的としたものである⁽⁷⁾。したがって、3D データがプログラム等に該当し、かつ、間接侵害における「にのみ用いる物」の要件をみたす場合には間接侵害が成立する余地がある⁽⁸⁾。

問題となるのは、いかなる 3D データが「プログラム等」、すなわち、コンピューターによる処理内容が規定されたといえるかであるが、上記特許法や意匠法の趣旨に従えば、3D プリンターなどのファブリケーション内のコンピューターによる情報処理によりすぐさま物としてプリンティングできるレベルの 3D データのみが「プログラム等」に該当すると考えるべきである。このようなレベルにある 3D データはまだまだ例外的であろうが、逆に言えば、3D データによる模倣品の生産・流通等を警戒するのであれば、このレベルの 3D データを作成しておくことにより、意匠権又は特許権の効力を及ぼすという方法がありうるだろう。

（オ） 3D データの不正競争防止法上の整理

3D データにより生産される物が、いわゆる正規品

の商品形態の模倣に該当する場合、その物を譲渡等する行為については不正競争防止法上の「不正競争」行為に該当する（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号）。この場合、当該物の 3D データの譲渡等が「侵害されるおそれ」に該当するかが問題となるが、「おそれ」とは、現実の利益を侵害されることまでは必要なく、不正競争行為により自己の営業上の利益が侵害される相当の可能性があれば足りるとされており⁽⁹⁾、条文上特に物に限定する文言もない。したがって、当該物が形態模倣行為に該当する前段階の 3D データの譲渡等は「侵害するおそれ」に該当し、差止および損害賠償請求ができると考えられる（不正競争防止法第 3 条第 2 項、第 4 条）。ただし、上述の意匠法及び特許法の解釈との均衡を図る必要があるから、ここでいう「当該物が形態模倣行為に該当する前段階の 3D データ」とは、3D プリンター内のコンピューターによる情報処理によりすぐさま物としてプリンティングできるレベルの 3D データに限定されると解すべきであろう。

（カ） 3D データ段階でのさらなる権利保護の必要性

知的財産権で保護されている物が許諾なく製造された場合、当該製造行為や製造された物の頒布等は権利侵害行為に該当する。しかし、3D プリンティング技術の進展により、今後 3D データからの生産・製造が容易化していくことに鑑み、製造行為や頒布行為の段階だけで侵害を捕捉するだけでは限界があるのか、その前段階である 3D データ自体の複製・頒布について知的財産権を及ぼすことが必要になってくるのか、が問題となる。

この点、すでに見てきたとおり、著作権に関していえば、物に著作物性が認められる場合には、その 3D データの複製・頒布等についても著作権を及ぼすことができる。

一方、意匠権・特許権等に関していえば、単なるデータは「物」に該当せず、意匠権・特許権ともに侵害とすることができない。3D データがプログラムに準ずるデータ（データそれ自体で情報処理を行うような特定の構造を有するデータ等）は特許権の効力を及ぼすことはできるが、意匠権に関しては「物」として意匠権の間接侵害として捕捉しうるか否かが問題となることは上述のとおりである。また、形態模倣行為に該当するような場合には、上述のとおり、不正競争防止法に基づく保護がありうる。

3D データの複製・頒布等の段階での権利侵害の捕捉は難しいことが予想されるが、物の製造行為や頒布行為の段階だけで侵害を捕捉するだけでは足りないのか。この点も、3D データを設計図等の図面としての性質に近いものと捉えるのか、物に準じた性質を有したものと捉えるのか、という見方に帰着するようと思われる。すなわち、前者であれば、現状図面でも同様の状況は起きているのであるから要保護性が特に高いとは言えないし、別途営業秘密により保護する方法もあるだろう。一方で、後者であると考えれば、3D データは物に近い分、侵害の可能性が高まるとして、意匠権・特許権における上記解釈の変更や法改正を含めた議論が必要になる。現状では、漠然とした不安があるのみで、特に3D データの複製・頒布等の段階で権利保護を強化しなければならない事情は見出しにくいのではないだろうか。

3. 応用美術の著作物性

(ア) 上野論文と近年の知財高裁判決

3D データに関する権利について検討する際に、応用美術の著作物性の論点について検討することは不可避である。だが、ご存知の通り、この論点について上野論文（「応用美術の著作権保護－「段階理論」を超えて－」）と、それ以降に示されたファッションショー事件と TRIPP TRAPP 事件という2つの知財高裁判決により、区別説（段階理論的解釈説、純粹美術同視説）と非区別説を中心に、現在議論は百家争鳴の状況にある。すでに様々な有益な議論⁽¹⁰⁾も積み重なっており、私からその整理や分析を無意味に重ねることは避け、私見を述べるのに必要な範囲で論じてみたい。

(イ) 私見

① 純粹美術／応用美術という区別からの脱却

著作権法上に応用美術の定義は存在しない。応用美術とは、一般的に「実用に供され、あるいは産業上の利用を目的とする表現物」（TRIPP TRAPP 知財高裁判決）とされるが、この言葉はこれまで多義的に使用されてきた。

上野論文や TRIPP TRAPP 知財高裁判決が指摘するように、応用美術の著作物性について通常の著作物と異なる何らかの条件を課す、いわゆる区別説には理論的な根拠が希薄である。特に、本稿の背景となっている、3D プリンティング／スキャン技術の進展や3D プリンターの普及する時代においては、平面の著作物

が容易に立体化する時代（あるいはその逆も容易であり、平面と立体を行き来する時代）である。そのような時代において、もちろん歴史的経緯はあるとしても、著作権法が平面か立体かで区別する考え方を採用すること自体が整合しなくなっていることは自明であろう。

純粹美術か応用美術かという区別を取り払い、素直に「思想又は感情を創作的に表現したものであって…美術…の範囲に属するもの」（2条1項1号）という美術の著作物に該当するか否かを判断すれば足りるとする、非区別説が理論的には妥当であると私も考える。

② 最重要となる機能独占の弊害

非区別説を採用した際の最も大きな懸念点は、著作権により実用的機能を保護することになり、著作権者に実用的機能を独占させてしまう弊害である。特に、無方式主義を採用し、保護期間も他の知的財産権と比較して長期に渡り、人格権も発生させる著作権による機能の独占への懸念は本論点において、最も憂慮されなければならない視点だと個人的に考える⁽¹¹⁾。区別説を採用する見解は、非区別説の理論的な正当性を感じつつ、結論としてこの機能独占の弊害を懸念してやむなく区別説を支持しているものがほとんどであろう。

では、区別説を採用しながら、機能独占の懸念を除去する方法はないだろうか。この点、上野論文などは著作物性ではなく、権利制限規定の解釈や立法により解決すべき問題であるとするが、権利制限規定は違法性阻却事由であることや、著作物性を広く認める点で機能独占への懸念は払拭しきれない。

③ 実用的機能により表現の幅が制約される

私見としては、実用品の著作物性については、非区別説を採用しつつ、著作権による機能保護への弊害を最重視し、著作物性を原則として否定すべきであると考え。その根拠としては、TRIPP TRAPP 知財高裁判決も述べているところであるが、当該物の実用的機能を特定したうえで、その実用目的又は機能から導かれる表現上の選択の幅の制約から、いわゆる実用品の著作物性は原則として否定される、と整理すべきである。

そもそも、機能を有しない物など存在するだろうか。例えば、古典的に美術の著作物であるとされている絵画や彫刻であっても、人の心や感性を豊かにしたり、空間を彩り、魅力的にする、所有することで得ら

れる満足等の機能を有しているように、機能を有しない物など存在しない。では、なぜ絵画や彫刻が一般的に著作物として著作権により保護されるのかといえ、人の思考に刺激を与えたり、感情を豊かにしたり、空間を彩ったり、所有することで得られる満足等の「思想又は感情を創作的に表現したもの」が有する一般的な機能については、そのアウトプットとしての表現の選択の幅を狭めないからであると考えられる。「著作権は機能を保護すべきではない」というテーゼにおける「機能」という言葉はこの意味で理解する必要がある。

この意味で、フィギュアを実用品や応用美術に分類する見解はそもそも誤りである。フィギュアは特段鑑賞（又は所有）目的以外に機能がないからである。一品制作であるか、量産されるかで実用品か否かは変わらないので、特別な場合を除いて、フィギュアには実用的機能は特に存在しないというべきであろう。

④ 何をもって実用的機能と捉えるのか

非区別説を採用したうえで、実用的機能が表現の選択の幅を狭めることにより著作物性が一般的に否定されると考えたとしても、TRIPP TRAPP 知財高裁判決が TRIPP TRAPP に著作物性を認めてしまったように（私は非区別説を支持しつつ、この結論には反対の立場である）、上記基準のままでは実用的機能を何と捉えるのかによって著作物性が認められる範囲が大きく変化し、予測可能性に欠ける。

ここで言う実用的機能とは何か、改めて考えみたい。先述の通り、表現物が有する人の思考に刺激を与えたり、感情を豊かにしたり、空間を彩ったり、所有することで得られる満足等の「思想又は感情を創作的に表現したもの」が有する一般的な鑑賞・所有といった機能は、実用的機能には含まれない。実用的機能とは実用目的から導かれる機能だと考えられるが、これには3つのフェーズが存在する。(1)物の属性に由来する一般的な実用的機能、(2)物の使用用途まで加味した実用的機能、(3)物の設計及び使用用途まで加味した実用的機能である。例えば、TRIPP TRAPP でいえば、(1)「椅子」→(2)「幼児用椅子」→(3)「座面と足置きの高さ調節が可能な幼児用椅子」という形で実用的機能のフェーズを切り分けることができる。

そして、著作物性の判断においては、前述の機能独占への弊害を最重視する観点から、実用的機能を(2)あるいは(3)の段階まで可能なかぎり特定して、表現の選

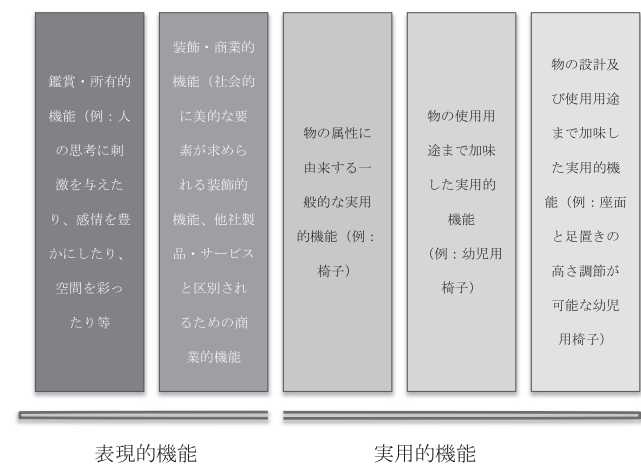
択の幅を判断すべきであると私は考える。

⑤ 機能と美的要素は分離しきれない

著作権による機能独占を懸念する立場からは、実用品の実用的側面と分離して把握できる美的（装飾的）要素に著作物としての保護を認める見解（機能分離説）は魅力的である。この見解は、米国法の規定や裁判例を背景に有力な見解として主張されており、ファッションショー知財高裁判決においても採用されたと指摘されている。

しかし、この見解は、機能と美的要素が物理的に分離できる物については有用であるが、機能と美的（装飾的）要素が結合している物については機能と美的要素を分離できず、そもそも規範として使えないか、規範的な分離という概念を利用するとしてもその規範が曖昧であると批判されている。例えば、パーティー用ドレスなど社会的に美的な要素が求められる実用品や、他社製品・サービスと区別されるために商業的に美的な要素が求められる実用品については、このような美的・装飾的要素までを機能と捉えることも可能であるが、そうすると機能と美的要素を概念的に分離できず、これらを著作権では保護し得なくなってしまう不当である。

私見からは、パーティー用ドレスなど社会的に美的な要素が求められる装飾的機能や他社製品・サービスと区別されるための商業的機能も「思想又は感情を創作的に表現したもの」が有する表現物として一般的に有する機能として整理される。これらの従来の自己表現としての表現物とは異なるが、現代的な表現物が有する機能としてすでに一般に受容されている。



⑥ 政策論として応用美術を保護すべきという見解

最後に、TRIPP TRAPP 知財高裁判決以降、政策論として、法律や裁判所が応用美術として扱われてきた

物全般に著作物性を及ぼし、プロダクトデザインの保護を重視する姿勢を取ることが日本のプロダクトデザイナーのインセンティブを確保し、日本から優れたプロダクトデザインを生む土壤になるとの意見も散見される。

しかしながら、権利保護を強めれば、その分野を後押しすることになる、という考え方は陥りやすい、短絡的な見解であると個人的には考える。確かに、既存の権利者を一時的に利することにはなるかもしれないが、文化全体に寄与するわけではない。クリエイターの権利保護を強化することが必ずしも、そのクリエイターが属する業界、そして時にはそのクリエイター自身のためにならないということが起こりうるのが、現代の複雑な創作環境といえる。例えば、著作権法の保護期間を延長する姿勢を占めることが、表現者のインセンティブを確保し、豊かな文化を生み出すかと言われれば、必ずしもイエスではないことはすでに議論されてきている通りである。特に強調しておきたいのだが、無方式主義を採用し、保護期間も他の知的財産権と比較して長期に渡る著作権の保護範囲の拡張については、他の知的財産権以上に自重が求められる、という点である。また、応用美術として扱われてきた物について比較的容易に著作物性を肯定するフランスから、特別優れたプロダクトデザインが生まれているかと言われれば必ずしもそうではなからう。

万一、従来、応用美術として議論されていた物の保護範囲の拡張が必要であるとしても、それは著作権の保護範囲の拡張ではなく、意匠法や不正競争防止法上の形態模倣（2条1項3号）の解釈や法改正により対応すべきことであろう。

⑦ 近時の2つの知財高裁判決

TRIPP TRAPP 知財高裁判決に続いて、2016年の年末に、応用美術の著作物性について非区別説を採用した2つの知財高裁判決（ゴルフシャフト事件（知財高裁平成28年12月21日判決）、スティック加湿器事件（知財高裁平成28年11月30日判決））が出された。いずれも裁判長はTRIPP TRAPP 知財高裁判決と同様に知財高裁第2部の清水節裁判官であるが、非区別説を採用したうえで、実用的機能により応用美術の表現は作成者の個性が発揮される選択の幅が限定されることから、応用美術は通常の表現物に比して著作物性が認められる範囲は狭くなると判断している。ただし、TRIPP TRAPP 知財高裁判決と異なり、この直近

の2つの知財高裁判決では結論としてはいずれも著作物性が否定されている。非区別説を採用したうえで、その実用的機能からの制約を重視し、著作物性の判断を厳しく判断すべきであるとする私見から歓迎すべき判決であると思われるが、非区別説を採用してもなお予測可能性が低い状況にあることは否めない。ますます最高裁判決が待たれる状況になったといえよう。

⑧ 残された課題（他の機能的著作物との比較）

著作権法は、建築（10条1項5号）、地図、学術的な性質を有する図形（同項6号）、プログラム（同項9号）、データベース（12条の2）などのいわゆる機能的著作物を明示的に規定している。このように著作権法は実用的機能を有する著作物を認めているが、このように明文の根拠がない限り機能的著作物を認めない趣旨なのか、それとも単に機能的な著作物の存在を認めている趣旨⁽¹²⁾と解するのかは立場によって見解が異なることになるだろう。

また、応用美術の著作物性に関する近時の知財高裁判決や議論がこれらの機能的著作物の著作物性の議論にどのような影響を与えるのかについても今後検討されていくべきだろう。これらについても機能により表現の選択の幅が制約されることや、著作権による機能独占への弊害の懸念は応用美術と同様にあてはめるからである。

4. おわりに -平面と立体の境界が融解するなかで

3D プリンティング／スキャン技術の進展・普及により、従来は図面等の情報と物とは別個に検討されていたことが、3D データといういわば「設計図と物との間の中間物」の存在が出現し、普及したことで、この3D データを設計図に近い存在として捉えるのか、「物」に近い存在として捉えるのか（あるいは「物」という文言に含めて考えられるか）が知的財産法全般において問題となっている。

また、応用美術の著作物性については、純粋美術か応用美術か、実用品か否かという区別から脱却して、当該物の属性に一般的に求められる機能から制約される表現の幅により著作物性を判断すべきであると述べた。この見解からは、物の有する機能的要素と美的（装飾的）要素を無理に分離する必要はなく、当該物の属性に一般的に求められる機能から表現の幅から必然的に創作性が狭まる結果、自ずと著作物性が認められ

る物は限られる。

これらはいずれも、3D プリンティング／スキャン技術の進展・普及により、情報と物（物質）、平面と立体との境界が融解しつつあることから生じている問題だと理解することができる。

多くの人がすでに心の中では気づいていることであるが、表現と機能は決して相反するものではないし、むしろその同居のバランスの美しさが現代における創造性として賞賛される例も多い。「機能美」という言葉があるが、本来であれば、そのような機能美を正面から評価できる著作権法であるべきだという意見もあるかもしれない。ただ、その状況を正面から受け止めるには無方式主義を採用し、保護期間が比較的長く、かつ強い人格権も発生する著作権による機能の保護には独占への弊害が強い。著作権法が現在のように禁止権を中心に構成されている限りは、著作権による機能の独占を許さない制度設計をまず第一に心がけるほかない。

3D プリンター、3D スキャナーなどのデジタル・ファブリケーションが普及していく社会において、もはや情報か物質か、平面か立体かの境界は融解し、両者で保護の枠組みが異なることは望ましくない時代が遠からずやって来る。その一方で、著作権法が無方式主義を採用する間は、安易に著作権による保護対象を広げることには謙抑的になるべきであり、このような振りに私たちは左右させられざるを得ない。そのためには、平面か立体か、純粋美術か応用美術か、という区別から脱却し、新しい枠組みを議論し、検討を始める段階に入っているのではないだろうか。

以上

注

- (1) 奥邨弘司『著作権法 THE NEXT GENERATION ～著作権の世界の特異点は近いか？～』（コピライト 666 号）など
- (2) 中山信弘『著作権法（第 2 版）』97 頁。
- (3) 前出・奥邨は、非著作物となる立体物になる以前の 3D データについて、仮に設計図と同様の著作物性を認めたとしても、設計図から設計図を作成することを止められるのみで、設計図から立体物を作成することは止められないのであるから、保護できる範囲は限定的であると指摘する。
- (4) 次世代知財システム検討委員会報告書 32 頁。
- (5) 特許庁編『工業所有権法（産業財産権法）逐条解説 19 版』（発明推進協会、2012）15、16 頁）は、「コンピューターに対する直接の指令ではないためプログラムとは呼べないが、コンピューターの処理を規定するものであるという点でプログラムに類似する性質を有するもの」とする。
- (6) 次世代知財システム検討委員会報告書 33 頁。
- (7) 逐条解説 1080 頁、茶園『意匠法』221 頁。
- (8) 前出・奥邨・注 53
- (9) 『逐条解説不正競争防止法』132 頁
- (10) 中川隆太郎『問い直される実用品デザインの保護のルール』（コピライト 653 号）、金子敏哉『応用美術の保護-TRIPP TRAPP 事件控訴審判決をふまえて-』（パテント 69 巻 4 号）、木村剛大『幼児用椅子 TRIPP TRAPP は果たして著作物なのか』（パテント 69 巻 7 号）など
- (11) 前出・中川は、機能独占はイノベーションの阻害事由になりうると指摘する。
- (12) ゴルフシャフト事件知財高裁判決（知財高裁平成 28 年 12 月 21 日判決）は、著作権法が機能的著作物を定めていることを非区別説採用の根拠の一つとしている。

（原稿受領 2017. 1. 6）