

# 知っておきたい最新著作権判決例 2

平成 28 年度著作権委員会第 3 部会 清水 敬一

## 要 約

平成 28 年度著作権委員会第 3 部会において、弁理士として知っておきたいものとして選定した著作権関連判決等（平成 27 年 12 月～平成 28 年 11 月）の中から 3 件の判決を紹介し、TRIPP TRAPP 判決を踏まえて、「美術の著作物」の現代的解釈を試みる。

### 目次

- 1. スティック状加湿器形態模倣事件
- 2. 幼児用箸事件
- 3. ゴルフシャフト図柄事件
- 4. TRIPP TRAPP 判決の注目すべき判示
- 5. TRIPP TRAPP 判決後の判決動向
- 6. 「美術の著作物」の現代的解釈

### ④ キーワード

応用美術，著作物，美術の著作物，著作物性，二次的著作物，ありふれた形態

### ⑤ 概要

#### (i) 事案

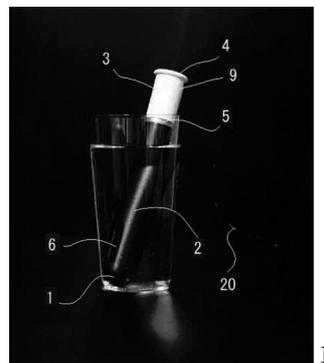
加湿器の開発者である原告らが、被告らに対し、被告商品の形態は原告加湿器目録の形態に依拠してこれらを模倣したものであって、被告らによる被告商品の輸入及び販売は上記加湿器に係る原告らの著作権（譲渡権又は二次的著作物の譲渡権）を侵害すると主張して、被告商品の輸入等の差止め及び廃棄並びに損害賠償金の支払を求めた事案

#### (ii) 原告の著作物

コップ等に入れて吸水口から内部に取り込んだ水をキャップ上端の濃霧口から蒸気にして噴出する試験管様の加湿器の形態

原告加湿器目録

2



1



3

(裁判所 HP)

## 1. スティック状加湿器形態模倣事件

被告商品の輸入及び販売が、原告らが開発した加湿器に係る原告らの著作権を侵害するとして救済を求めた事案

原審：東京地判平 28・1・14 平 27(ワ)7033  
控訴審：知財高判平 28・11・30 平 28(ネ)10018  
(裁判所 HP)

### (1) 事案の概要

#### ① 当事者

原告 A：プロダクトデザイナー

原告 B：プロダクトデザイナー

被告：株式会社セラヴィ

被告：株式会社スタイリングライフ・ホールディングス

ス

#### ② 結論

原審：請求棄却

控訴審：著作権に基づく請求：請求棄却

#### ③ 関連条文

著 2 条 1 項 1 号，10 条 1 項 4 号

被告商品目録（なし）

(2) 争点

- ① 原告加湿器 1 及び 2 の著作物性
- ② 複製又は翻案の成否

(3) 判旨

**原審判旨：** 原告加湿器 1 及び 2 は、試験管様のスティック形状の加湿器であって、本体の円筒状部の下端に内部に水を取り込むための吸水口が、本体の上部に取り付けられたキャップの上端に噴霧口がそれぞれ取り付けられており、この吸水口から内部に取り込んだ水を蒸気にして噴霧口から噴出される構造となっていることが認められる。そして、以上の点で原告加湿器 1 及び 2 が従来の加湿器にない外観上の特徴を有しているとしても、これらは加湿器としての機能を実現するための構造と解されるのであって、その実用的な機能を離れて見た場合には、原告加湿器 1 及び 2 は細長い試験管形状の構造物であるにとどまり、美的鑑賞の対象となり得る創作性を備えると認められず、複製又は翻案に該当しない。

**控訴審判旨：** 加湿器をビーカーに入れた試験管から蒸気が噴き出す様子を擬したものにしようとすることは、アイデアにすぎず、それ自体は、仮に独創的であるとしても、著作権法が保護するものではない。そして、ビーカーに入れた試験管から蒸気が噴き出す様子を擬した加湿器を制作しようとするれば、ほぼ必然的に控訴人加湿器 1 のような全体的形状になるのであり、これは、アイデアをそのまま具現したものにすぎない。また、控訴人加湿器 1 の具体的形状、すなわち、キャップ 3 の長さとの長さの比（試験管内の液体の上面）、本体 2 の直径とキャップ 3 の上端から本体 2 の下端までの長さの比（試験管の太さ）は、通常の試験管が有する形態を模したものであって、従前から知られていた試験管同様に、ありふれた形態であり、上記長さとの太さの具体的比率も、既存の試験管の中からの適宜の選択にすぎないのであって、個性が発揮されたものとはいえない。したがって、著作物性を検討する余地があるのは、上記構成以外の点、すなわち、①リング状パーツ 5 を用いたこと、②吸水口 6 の形状、③噴霧口周辺の形状であるが、いずれも、平凡な表現手法又は形状であって、個性が顕れているとまでは認められず、その余の部分も同様である。したがって、控訴人加湿器 1 及び控訴人加湿器 2 には、著作権法における個性の発揮を認めることはできない。

(4) 解説

原審は、細長い試験管形状の構造物にとどまる原告加湿器 1 及び 2 は、美的鑑賞の対象となり得る創作性が認められないと説示し、控訴審は、原告加湿器 1 及び 2 は従前から知られていた試験管同様に、ありふれた形態であり個性の発揮を認めることはできないと説示する。個性のある表現とは認識できない原告加湿器 1 及び 2 を著作権法で保護できると考えることは不適切であり、いずれの判断も応用美術著作権保護の観点から適切な結論であると思われる。

## 2. 幼児用箸事件

幼児用箸を製造販売する原告が、同種製品を製造販売する被告に対し、図面と製品の著作権を侵害すると主張して救済を求めた事案

原審：東京地判平 28・4・27 平 27(ワ)27220  
控訴審：知財高判平 28・10・13 平 28(ネ)10059  
(裁判所 HP)

(1) 事案の概要

① 当事者

原告：株式会社ケイジェイシー

被告：スケーター株式会社

② 結論

原審：請求棄却

控訴審：請求棄却

③ 関連条文

著 2 条 1 項 1 号／著 10 条 1 項 4 号／著 21 条／著 27 条

④ キーワード

応用美術、著作物、美術の著作物、著作物性、実用品、エジソンの箸、量産品

⑤ 概要

(i) 事案

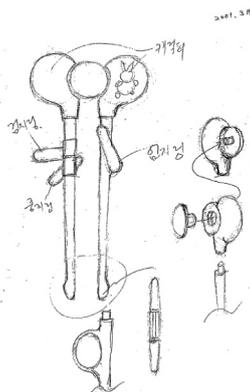
幼児用箸を製造販売する原告が、同種製品を製造販売する被告に対し、幼児用箸に係る図面と製品の著作権を侵害すると主張して、被告各商品の製造販売の差止め及び廃棄並びに損害の賠償を求めた事案。

(ii) 原告の著作物

原告が有する図画及び販売する製品

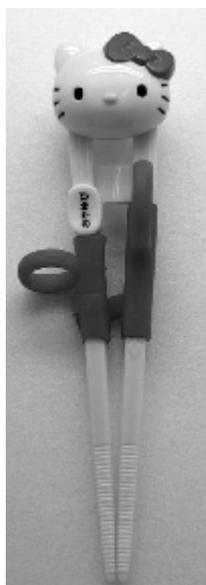
(東地平 27(ワ)27220 裁判所 HP)

原告著作物目録 1



被告商品目録 1

正面写真



右側面写真



(2) 争点

被告による被告各商品の製造及び販売は、原告図画及び製品に係る著作権（複製権又は翻案権）を侵害するか。

(3) 判旨

**原審判旨：** 原告図画について、前記(1)の原告各製品等工業製品の製作とは離れて、純粹に白黒のスケッチ画として見るとすると、3次元の被告各商品とは形状や色彩等において全く異なるし、仮に原告の指摘する影の表現等の絵画的な特徴をもって創作性を認めるとした場合、その特徴は被告各商品には何ら現れていないから、被告各商品から原告図画の表現形式上の本質的特徴は感得することができないというほかはない。また、被告各商品が原告図画に依拠して作られたとの事実を認めるに足る証拠もない。そうすると、いずれにせよ、被告各商品が原告図画の複製にも翻案にも当たらないことは明らかである。

**控訴審判旨：** 控訴人は、…原告各製品は、①キャラクターが表現された円形部材により最上部で結合された連結箸である点、②1本の箸に人差し指と中指を入れる2つのリングを有し、かつ、他方の箸に親指を入れる1つのリングを有して、合計3つのリングが設けられている点において、他社製品（甲16～26）に比べて特徴的な形態を有しており、そこには作者の個性が発揮されていて創作性が認められるから、「美術の著作物」として保護されるべきものである、と主張する。単に他社製品と比較して特徴的な形態さえ備わっていれば良い（およそ美的特性の有無を考慮する必要がない）とするものであれば、その前提において誤りがある。…原告各製品も通常指を置く位置によくあるリングを設けたにすぎず、その配置や角度等に実用的観点からの工夫があったとしても、美的鑑賞の対象となり得るような何らかの創作的工夫がなされているとは認め難い。よって、前記②の点についても、美術の著作物としての創作性を認めることはできない。以上のとおり、控訴人が主張する前記①②の点は、いずれも実用的観点から選択された構成ないし表現にすぎず、総合的に見ても何ら美的鑑賞の対象となり得るような特性を備えるものではない。よって、前記①②の点を理由に、原告各製品について美術の著作物としての著作物性を認めることはできないというべきである。

(4) 解説

原審は、幼児の練習用箸としての実用的機能を実現するための形状ないし構造であるにすぎず、上記実用的機能を離れて美的鑑賞の対象となり得るような美的特性を備えているということとはできないと判示する。また、控訴審は、美的鑑賞の対象となり得るような何らかの創作的工夫がなされているとは認め難いと判示する。美的創作性の認められない原告製品の著作物性を否定する原審及び控訴審ともに応用美術著作権保護の観点から適切な結論であると思われる。

### 3. ゴルフシャフト図柄事件

被告が販売するゴルフシャフトが原告の著作権  
(翻案権, 二次的著作物の譲渡権) を侵害するとし  
て救済を求めた事案

東京地判平 28・4・21 平 27(ワ)21304  
(裁判所 HP)

#### (1) 事案の概要

##### ① 当事者

原告：屋号「A」でグラフィックデザイン業を行うデザイナー

被告：株式会社グラフィイトデザイン

##### ② 結論

請求棄却

##### ③ 関連条文

著 1 条／著 2 条 1 項 1 号／著 10 条 1 項 4 号／著 20 条／著 26 条の 2／著 27 条／著 28 条／著 112 条 1 項及び 2 項／著 115 条

##### ④ キーワード

応用美術, 著作物, 美術の著作物, 著作物性

##### ⑤ 概要

##### (i) 事案

ゴルフクラブのシャフトの外装デザイン, その原画及びカタログの表紙デザインの著作物を所有する原告は, 被告シャフトを販売する行為が原告の著作権(翻案権, 二次的著作物の譲渡権)及び同一性保持権を侵害するとして救済を求めた事案。

##### (ii) 原告の著作物

原告ゴルフクラブのシャフトの外装デザイン

原告デザイン目録(控訴平 28(ネ)10054 裁判所 HP)

縞模様部分(ロゴ側)



被告カタログ目録(控訴平 28(ネ)10054 裁判所 HP)



#### (2) 争点

シャフトデザイン及び本件原画の著作物性の有無

#### (3) 判旨

ゴルフクラブのシャフトのように実用に供され, 産業上利用される製品のデザイン等は, 実用的な機能を離れて見た場合に, それが美的鑑賞の対象となり得るような創作性を備えている場合を除き, 著作権法上の著作物に含まれないものと解される。…本件シャフトデザイン及び本件原画は, ゴルフクラブのユーザーの目を引くことなど専ら商業上の目的のため, 発注者である被告の意向に沿って, 実用品であるシャフトの外装デザインとして作成されたことが明らかである。一方, 本件の関係各証拠上, 本件シャフトデザイン及び縞模様部分(ロゴ部)の本件原画が, シャフトの外装デザインという用途を離れて, それ自体として美的鑑賞の対象とされるものであることはうかがわれない。そうすると, 原告の前記主張は採用できず, 本件シャフトデザイン及び本件原画はいずれも著作権法上の著作物に当たらないと判断することが相当である。

#### (4) 解説

ゴルフシャフトが特徴的な形態を備えていても, ゴルフシャフト自体の実用的機能を離れてなお美的鑑賞の対象となり得るような美的特性を備える美的表現とは言えないとの判断は, 美術の著作物性を備えるべき面から適切であると思われる。

### 4. TRIPP TRAPP 判決の注目すべき判示

平成 26 年(ネ)第 10063 号(幼児用椅子(TRIPP TRAPP)事件)では, 注目すべき重要な下記判断(1)~(6)が判示された:

(1) 実用品である控訴人製品が, 「美術の著作物」として著作権法上保護され得るかが問題となる。この点に関しては, いわゆる応用美術と呼ばれる, 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(以下, この表現物を「応用美術」という。)が, 「美術の著作物」に該当し得るかが問題となる。ところ, 応用美術については, 著作権法上, 明文の規定が存在しない。しかしながら, 著作権法が, 「文化的所産の公正な利用に留意しつつ, 著作者等の権利の保護を図り, もって文化の発展に寄与することを目的と」していること(同法 1 条)に鑑みると, 表現物につき, 実用に供されること又は産業上の利用を目的とすることをもって, 直ちに著作物性を一律に否定することは, 相当ではな

い。同法2条2項は、「美術の著作物」の例示規定にすぎず、例示に係る「美術工芸品」に該当しない応用美術であっても、同条1項1号所定の著作物性の要件を充たすものについては、「美術の著作物」として、同法上保護されるものと解すべきである。したがって、控訴人製品は、上記著作物性の要件を充たせば、「美術の著作物」として同法上の保護を受けるものといえる。

(2) この点に関し、同法2条2項は、「美術の著作物」には「美術工芸品を含むものとする。」と規定しており、前述した同法10条1項4号の規定内容に鑑みると、「美術工芸品」は、同号の掲げる「絵画、版画、彫刻」と同様に、主として鑑賞を目的とする工芸品を指すものと解される。しかしながら、控訴人製品は、幼児用椅子であるから、第一義的には、実用に供されることを目的とするものであり、したがって、「美術工芸品」に該当しないことは、明らかといえる。

(3) 著作物性の要件についてみると、ある表現物が「著作物」として著作権法上の保護を受けるためには、「思想又は感情を創作的に表現したもの」であることを要し(同法2条1項1号)、「創作的に表現したもの」といえるためには、当該表現が、厳密な意味で独創性を有することまでは要しないものの、作成者の何らかの個性が発揮されたものでなければならない。表現が平凡かつありふれたものである場合、当該表現は、作成者の個性が発揮されたものとはいえず、「創作的」な表現ということとはできない。応用美術は、装身具等実用品自体であるもの、家具に施された彫刻等実用品と結合されたもの、染色図案等実用品の模様として利用されることを目的とするものなど様々であり(甲90, 甲91, 甲93, 甲94)、表現態様も多様であるから、応用美術に一律に適用すべきものとして、高い創作性の有無の判断基準を設定することは相当とはいえず、個別具体的に、作成者の個性が発揮されているか否かを検討すべきである。

(4) 前述したとおり、応用美術には様々なものがあり、表現態様も多様であるから、明文の規定なく、応用美術に一律に適用すべきものとして、「美的」という観点からの高い創作性の判断基準を設定することは、相当とはいえない。また、特に、実用品自体が応用美術である場合、当該表現物につき、実用的な機能に係る部分とそれ以外の部分とを分けることは、相当に困難を伴うことが多いものと解されるところ、上記両部分を区別できないものについては、常に著作物性を認

めないと考えることは、実用品自体が応用美術であるものの大半について著作物性を否定することにつながる可能性があり、相当とはいえない。加えて、「美的」という概念は、多分に主観的な評価に係るものであり、何を以て「美」ととらえるかについては個人差も大きく、客観的観察をしてもなお一定の共通した認識を形成することが困難な場合が多いから、判断基準になじみにくいものといえる。

(5) 以上によれば、応用美術につき、意匠法によって保護され得ることを根拠として、著作物としての認定を格別厳格にすべき合理的理由は、見出し難いといふべきである。かえって、応用美術につき、著作物としての認定を格別厳格にすれば、他の表現物であれば個性の発揮という観点から著作物性を肯定し得るものにつき、著作権法によって保護されないという事態を招くおそれもあり得るものと考えられる。

(6) しかしながら、著作物性が認められる応用美術は、まず「美術の著作物」であることが前提である上、その実用目的又は産業上の利用目的にかなう一定の機能を発揮し得る表現でなければならないという制約が課されることから、著作物性が認められる余地が、応用美術以外の表現物に比して狭く、また、著作物性が認められても、その著作権保護の範囲は、比較的狭いものにとどまるのが通常であって、被控訴人主張に係る乱立などの弊害が生じる現実的なおそれは、認め難いといふべきである。

## 5. TRIPP TRAPP 判決後の判決動向

幼児用椅子事件知財高裁判決後の下記載判例では、工業製品の外観に関する著作物性の適否を創作性の観点から判断し、外観がありふれた表現に過ぎないときは創作性を認めないのに対し、個性が表れている外観には創作性、即ち著作物性が認められる点において、著作物性への判断の一貫性を認めることができる。

(1) ピクトグラム事件(平25(ワ)1074号)

本判決では、大阪城、海遊館、WTCコスモタワー、ATC、大阪ドーム、通天閣、フェスティバルゲート、新梅田シティ、咲くやこの花館、大阪人権博物館、大阪シティエアターミナル、大阪国際会議場、なにわの海の時空間、水道記念館、鶴見はなぼ〜とブロッサム、長居陸上競技場、水道科学館、クラフトパーク、ラスパOSAKA、の各ピクトグラムの表現には、個性が表れており、実用的機能を離れても、それ自体が美的鑑

賞の対象となる美的特性を備えているといえると判断され、著作物性が認められた。

(2) スティック状加湿器形態模倣事件 (平 27(ワ) 7033)

前記の通り、実用的な機能を離れて見た場合には、原告加湿器 1 及び 2 は細長い試験管形状の構造物であるにとどまり、美的鑑賞の対象となり得るような創作性を備えていると認めることはできないと判断された。

(3) ゴルフクラブシャフト図柄事件 (平 27(ワ) 21304)

ゴルフクラブシャフトデザインの「概観の中で残っている赤、グレー及び黒の 3 色からなる縞模様のパターンも、その配色は被告の要望に基づくものであり、赤と黒の面積が徐々に変化していく態様はありふれた表現であって、そのようなありふれたパターンとロゴを組み合わせたデザインには著作物としての保護に値する創作性を認めることはできない」との被告の主張が裁判所で認められたものであろう。

(4) 幼児用箸事件 (平 27(ワ)27220)

前記の通り、美的鑑賞の対象となり得るような何らかの創作的工夫がなされているとは認め難いとして著作物性が否定された。

## 6. 「美術の著作物」の現代的解釈

### (1) 「美術の著作物」の従来の解釈

著作権法第 2 条第 2 項は、「この法律にいう『美術の著作物』には、美術工芸品を含むものとする。」と規定する。著作権法には、「美術の著作物」の定義はないが、本項について、加戸守行著「著作権法逐条講義」五訂新版平成 18 年 3 月 31 日発行には、次の説明がある。

「本項では、美術工芸品、即ち壺・壁掛けなどの一品政策の手工業的な美術作品に限って、応用美術作品ではあるが純粋美術あるいは鑑賞美術の作品と同視するという考え方を採りまして、著作権法の美術の著作物に含まれております。逆に申しますと、産業用に大量に生産される工芸品あるいはその他の実用品については、美術の著作物という概念には入れないということで、意図するところは、著作権法にいう美術の著作物というのは鑑賞美術の著作物であって、応用美術の領域に属する産業用の美的な作品は、美術工芸品を除いて著作物とはみなさないという趣旨であります。結局

のところ、美術工芸品以外の染色図案その他の応用美術に対する保護は、今後の課題として残されたということでございます。」

前記の解釈は、昭和 45 年 5 月 6 日法律第 48 号の立法当時の考え方としては適切であったと思われる。

### (2) 現代工業デザインの進歩

しかしながら、近年産業技術は、顕著に進歩し、所望の形態を備える工業製品を容易に製造できる時代となってきた。同時に、工業（インダストリアル）デザインも進歩し、美術を応用する工業製品のみならず、工業製品のデザイン自体で創作性の優れた造形を備える工業製品が排出されてきている。<sup>(1)~(3)</sup>これらの優れた工業デザインは、鑑賞の対象とも成り得、純粋美術と比べても勝るとも劣らない作品も多い。また、日本及び世界中に優れた工業デザイナーが現在活躍している。<sup>(4)</sup>広辞苑（第六版）によれば、「美術」とは、(fine arts の訳語) 本来は芸術一般を指すが、現在では絵画・彫刻・書・建築・工芸など造形芸術を意味する。また、同広辞苑では、「工芸」とは、「① [新唐書閻立德伝] 工作に関する技術。製造に係わる技芸。② 美的価値をそなえた実用品を作ること。陶芸・木工・染織など。」をいう。即ち、「美術」は、製造技術に密着する概念である。

### (3) 現代工業デザインの例

優れた現代工業デザインは、無数に存在するが、例えば、新幹線 E6 系、E7 系電車、互いに巻き付く箸、LBR iiwa Robot 等を挙げることができる。前記及び他の工業デザインを関連 URL にて参照されたい。

### (4) 「美術の著作物」の解釈

従って、著作権法第 2 条第 2 項にいう「美術の著作物」の「美術」には、「純粋美術」と「工業美術」との両方が含まれると考えるべきである。また、著作権法と意匠法とでは、保護対象が異なるのであるから、現代となつては、著作権法の保護対象から意匠法の保護対象である「量産品の形態の創作性」を除外すべきではなく、著作権法の保護対象からデザイン保護の側面が相違する意匠法と著作権法との間で保護の調整を考慮する必要もないと考える。産業と文化との融合所産である工業デザインは、日本人の最も得意とする文化・技術であり、工業デザインを一定の条件で著作権法により保護することは、文化の発展と産業の発展とに同時に貢献できよう。優れた工業デザインは、需要を喚起し、産業の発展にも、文化の発展にも貢献する

ものと考えられる。優れた工業デザインに対し著作権法の一定の保護を与えるとき、著作権法で保護すべき工業デザインの著作物性が認められる創作者の個性の表現範囲は、広いとは言えないため、産業の発展を阻害する可能性はまず考えられない。むしろ、著作権法の保護により、優れた工業デザインが奨励されるであろう。

#### (5) 著作権法の今後

そこで、筆者は、工業デザインを含む美術工芸品を広く保護するため、著作権法の一部改正を提案する。工業デザインを著作権法で保護するとき、例えば、実物の製造にのみ複製権を認め、他人による実物の商業写真撮影及び譲渡後の貸与を認めることが好ましい。また、工業デザインの著作権存続期間も政策的に決定されるべきであろう。デジタル時代への変化に対応すべく昭和 60 年の法律改正で著作物として保護するに至ったプログラムと同様に、優れた工業デザインを著作権法で保護すべき時代であると考えている。

以上

#### (注)

(1) GOOD DESIGN AWARD 2010~2016

発行者：公益財団法人日本デザイン振興会

〒 107-6205 東京都港区赤坂 9-7-1 ミッドタウンタワー 5F  
<http://www.g-mark.org/>

(2) レッド・ドット・デザイン賞 (ノルトライン=ヴェストファーレンデザインセンター)

(3) iF デザイン賞 (インダストリー・フォーラム・デザイン・ハノーファー)

(4) 工業デザイナー：秋田道夫 (家電デザイン)；稲川淳二 (グッドデザイン賞受賞)；榮久庵憲司 (工業デザイン)；奥山清行 (自動車・工業デザイン)；片岡哲 (プロダクトデザイナー)；川崎和男 (デザインディレクター)；喜多俊之 (家電、家具、雑貨デザイン)；柴田文江 (家電、日用品、カプセルホテル)；中村史郎 (カーデザイン)；西堀晋 (プロダクトデザイナー)；

(原稿受領 2017. 6. 30)