

北海道大学サマーセミナー

著作権法制の明日
～技術革新への対応と課題～

2017.8.18

慶應義塾大学大学院法務研究科教授

奥邨 弘司

【はじめに】

技術革新と著作権法制との宿命的関係

15世紀

グーテンベルクが活版印刷を発明



普及につれてデッドコピーの被害が顕在化

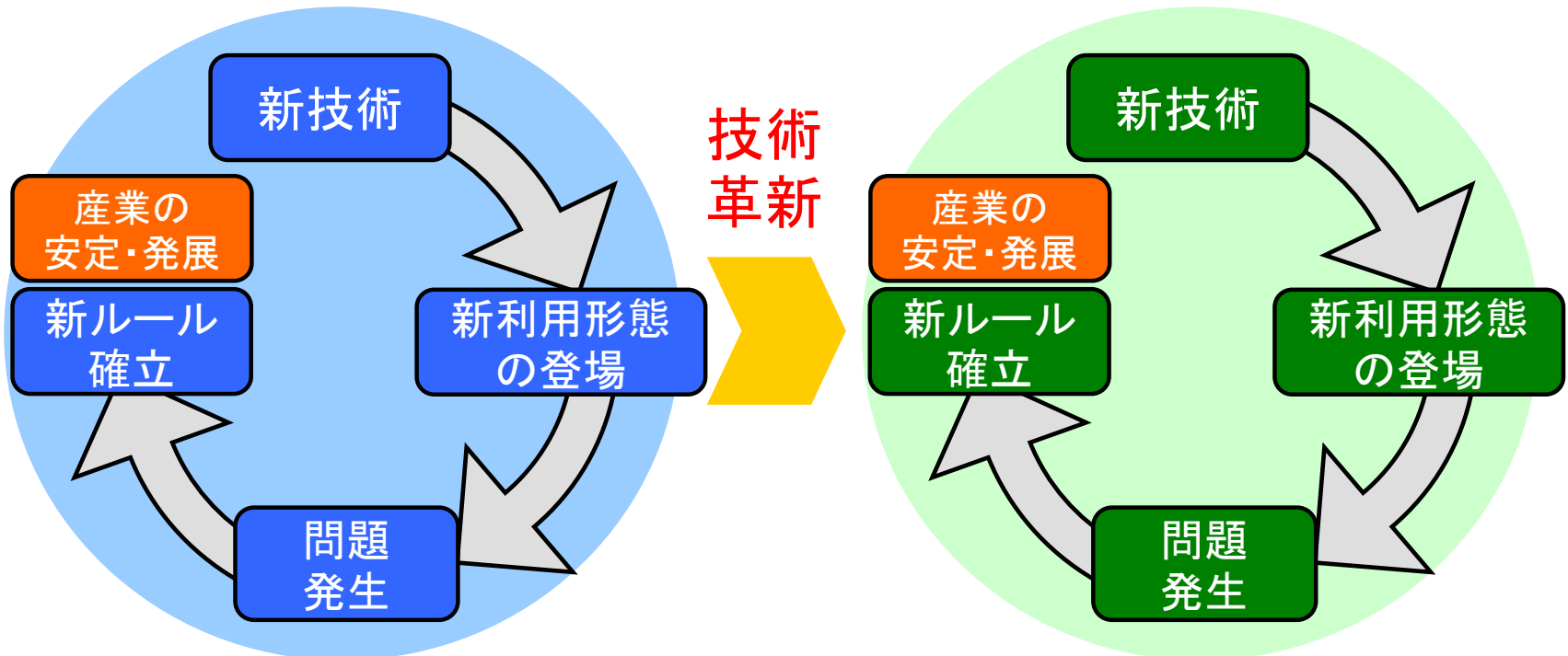


出版特許(免許)

著作権法制の誕生

その後も、写真、レコード、映画、放送などのように、新しい技術を利用した新しいメディアが登場する度に、著作権法制はその対象を拡大してきた。

【はじめに】 技術革新と著作権法制との宿命的関係



従来から、新技術(写真、レコード、映画、放送、コンピュータ、インターネットなど)が開発され、新しい利用形態が登場し、問題が発生する度に、著作権法制は見直され、結果、新技術と新利用形態を前提とした新ビジネスが安定的に発展する環境が整備されてきた

今また、AIや3Dプリンタなどの技術革新が著作権法制に変化を促している

<目次>

【1】 人工知能が著作権法制にもたらす課題

- 1: 大量のデータ(著作物)の利用
- 2: 学習成果の保護
- 3: AI生成コンテンツの保護orによる侵害

【2】 3Dプリンタが著作権法制にもたらす課題

- 1: 3Dモデルの保護
- 2: 原作品と複製物
- 3: Hybrid流通(デジタル配信 & リアル譲渡)と消尽
- 4: 3Dプリンティングサービス

【1】 人工知能が著作権法制にもたらす課題

▶ 人工知能とは

「人間を含む生物が行っている様々な問題解決を自動的に行えるようにしたプログラム」

<http://www.jp.honda-ri.com/ai/faq/01.html>

強い人工知能

「人間の知能そのものをもつ機械を作ろうとする立場」

<http://www.ai-gakkai.or.jp/whatsai/AIwhats.html>

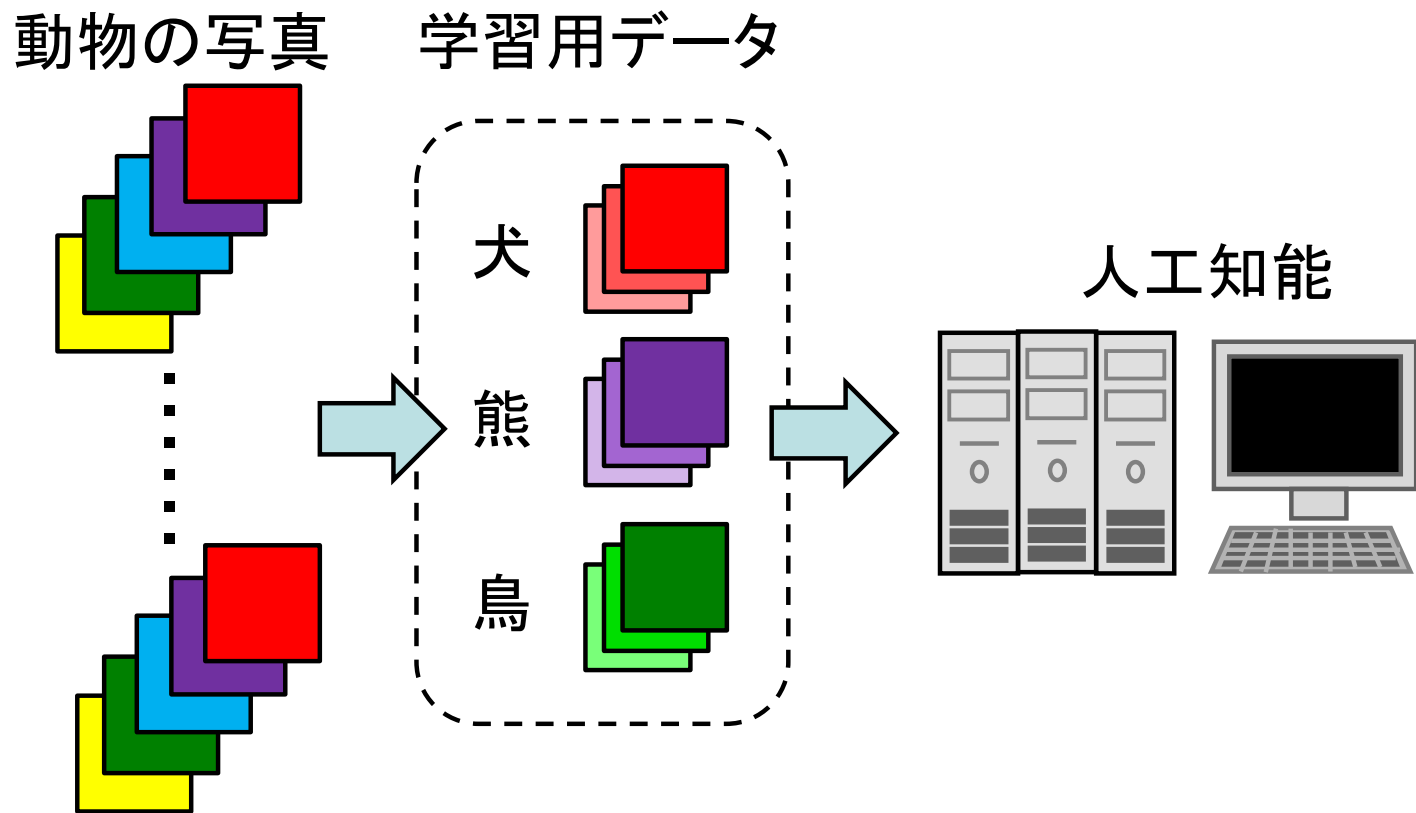
弱い人工知能

「人間が知能を使ってすることを機械にさせようとする立場」

機械学習

「・・・収集されたデータの中から一貫性のある規則を見つけだそうとする研究・・・数学の統計の分野と強い関連がある」

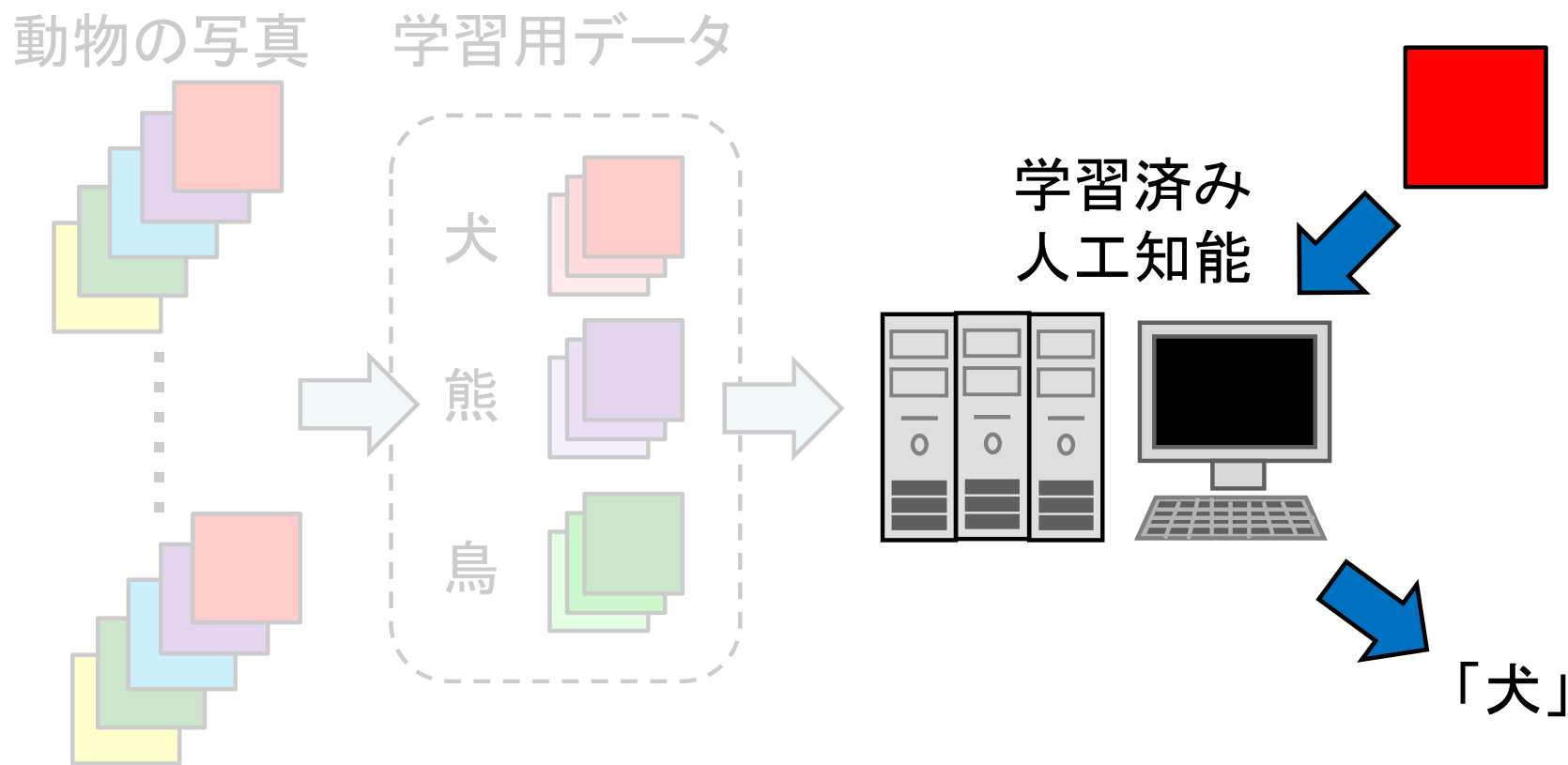
▶ 機械学習の概念図



動物の写真から、犬、熊、鳥の写真多数を選び出す。これを学習用データ(答え付き)として学習(教師あり学習)させる。

⇒ 犬、熊、鳥の区別がつく人工知能ができあがる

▶ 機械学習の概念図



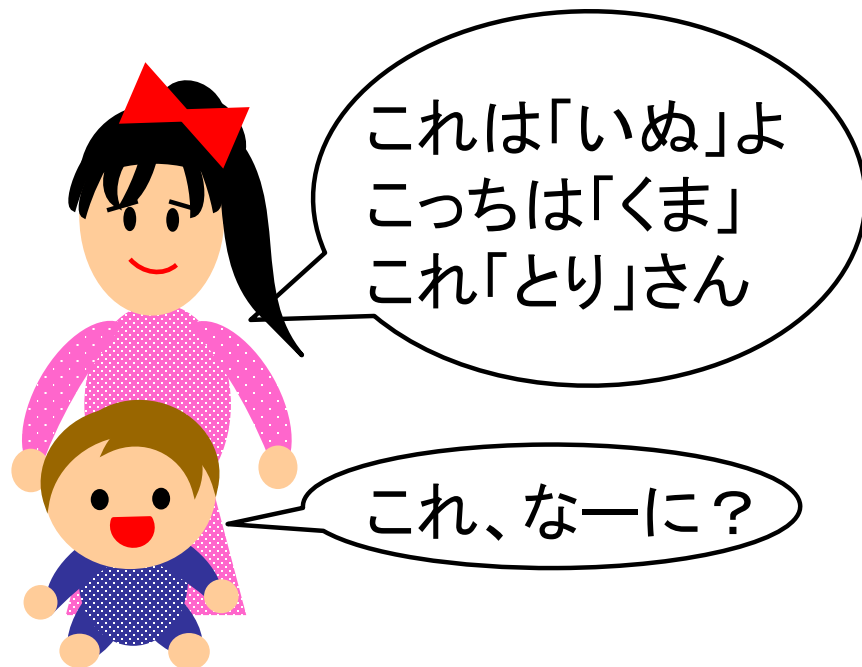
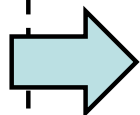
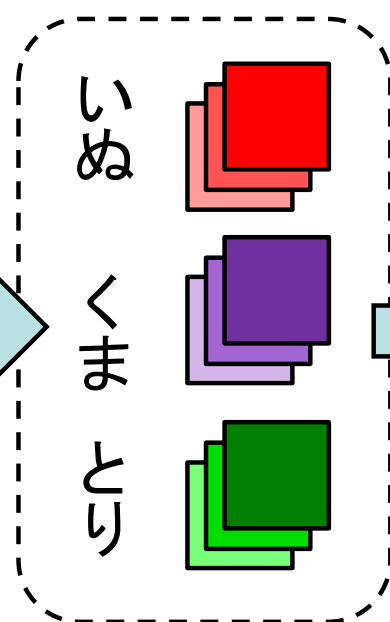
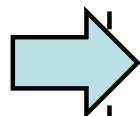
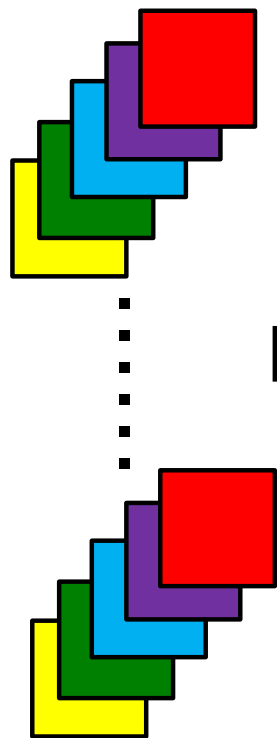
学習済みの人工知能に、犬の写真(学習用データには含まれない初見のもの)を与えると ⇒ 犬と判別できる

[実際には 犬・・・93% 熊・・・5% 鳥・・・2%]

▶ 機械学習の概念図

動物の写真

学習用データ

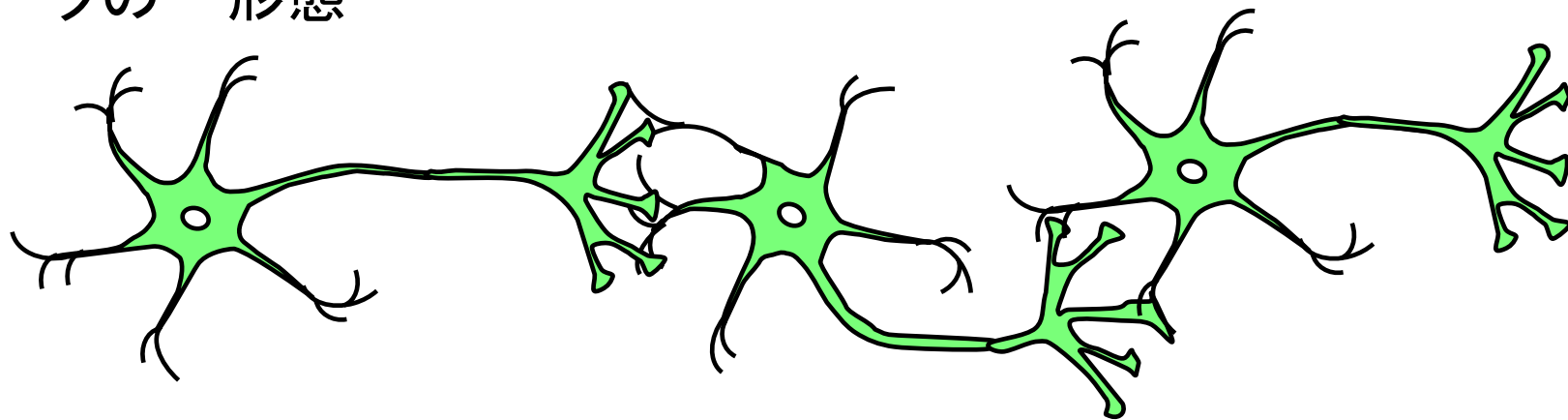


イメージとしては、親が幼児に、写真を見せながら、「これは、いぬよ」と教えるようなもの

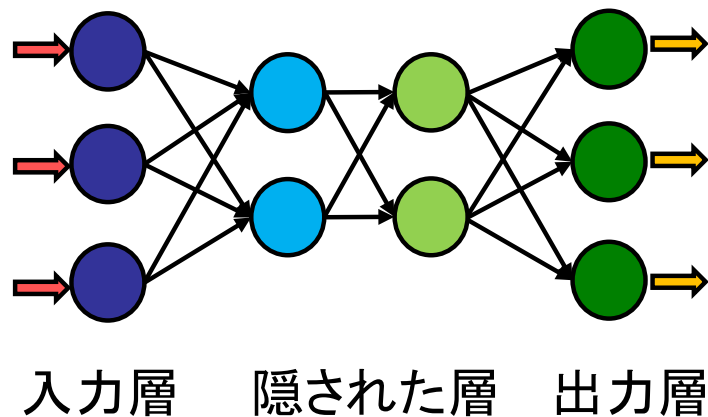
⇒ 学習した幼児は、初見の犬の写真も「いぬ」と答える

▶ 深層学習 (ディープ・ラーニング)

脳細胞の情報処理を模したアルゴリズムであるニューラル・ネットワークの一形態

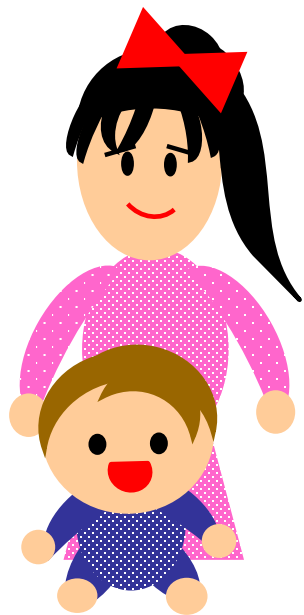


脳細胞同士がつながることによって、ネットワークを構築する。



各ニューロン(○)には個性があり入力信号への反応は様々。求める出力が得られるように、学習により、ニューロン間の結びつき(→)の太さ(重み)を変化させる。

▶ 深層学習の特徴



幼児に教える場合

「羽と嘴があって足が2本なのは鳥よ」

とは普通教えない。

たくさんの鳥の写真を見せている内に、幼児が自然と鳥の見分け方を身につける(見分けを間違えた場合は、正解を教えてあげると、幼児は見分け方を修正し、間違えなくなる)

深層学習も同様

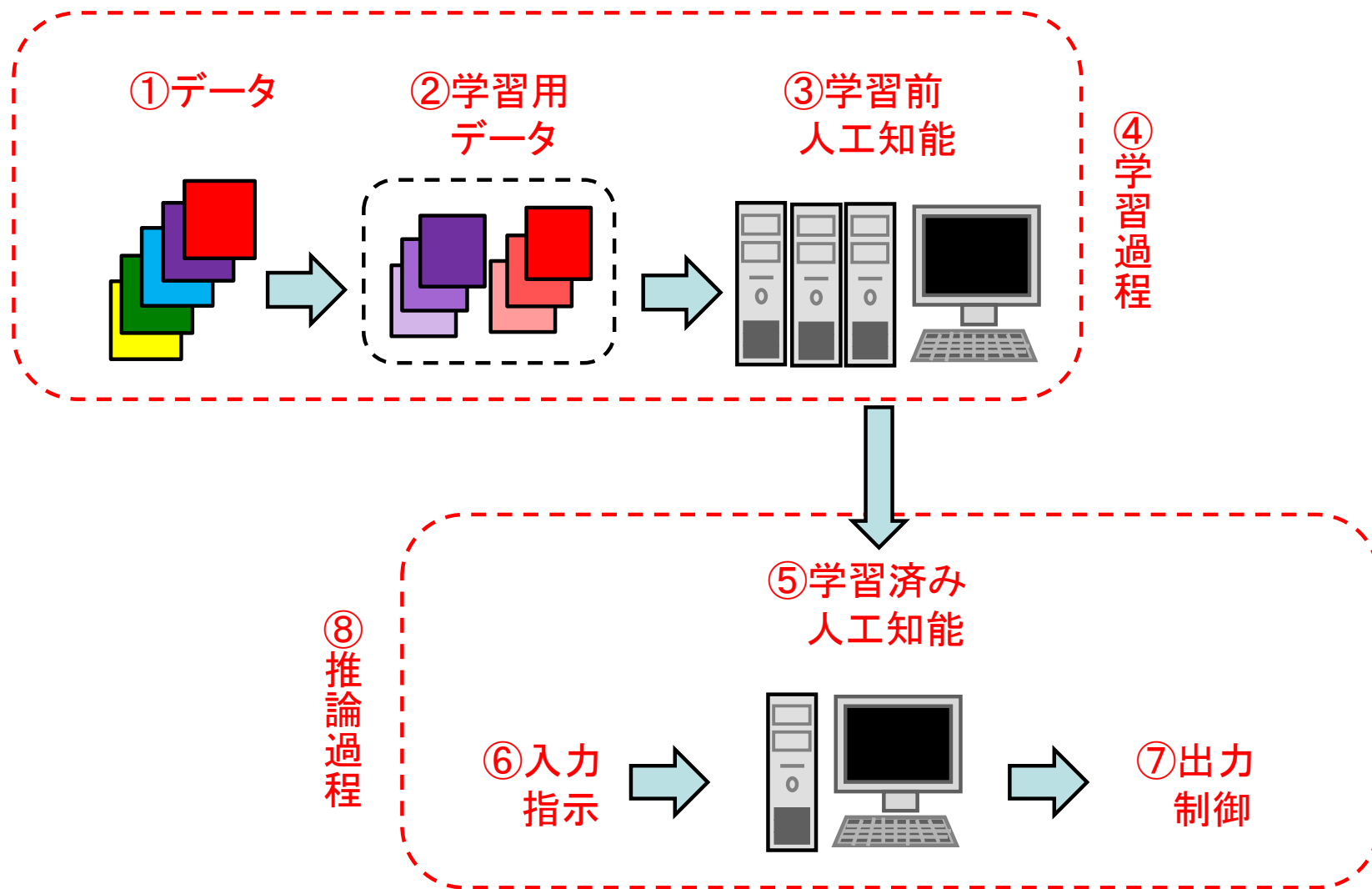
識別・判断のための特徴・ルールを人間が教えない

大量の学習データが必要

(学習には強力なコンピューティング力が必要)

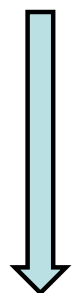
識別などのための特徴などは、学習を通じてニューロン間の重みを調整することで自動的に導き出される

▶ 人工知能概念図



【1-1】大量のデータの利用

機械学習には大量のデータが必要



例：生産管理AIや列車運行管理AIなどは、工作機械や列車などに装着された各種センサーからの大量のデータを学習して、生産管理や運行管理を実現する

ビッグ・データの重要性

ビッグ・データは著作権で保護されるか？

⇒ ビッグ・データの場合、選択には創作性はない。一方で、体系的構成には創作性が認められ、データベースの著作物として保護される可能性あり

⇒ 非著作物の場合、無断複製に不法行為が成立する？
・ 翼システム判決はあるが、ギャロップ・レーサー最判 & 北朝鮮映画最判に照らせば否定的か

* 産構審不正競争防止小委員会での検討

【1-1】 大量のデータの利用

機械学習の効率を上げるために、学習に適したようにデータを加工する場合もある → 学習用データ

- ⇒ 学習に適したデータの選択and/or体系的構成に創造性が認められる場合、学習用データ(の集合体)は、データベースの著作物として保護される
- ⇒ 学習のために個々のデータにタグ付け(答えつけ)する行為自体は著作権の保護対象ではない
 - * ただし、タグ付けしたデータの集合体全体の体系的構成に創造性が認められる場合、データベースの著作物となり得る

【1-1】大量のデータ(著作物)の利用

学習用データを構成する個々のデータが写真や動画、音楽などのような著作物である場合

例：画像認識AIのために、大量の動物の写真が必要になった。ネット上に公開されている動物の写真多数を集めて、学習用データ(の集合体)を作成する

- ⇒ 個々の動物の写真＝著作物ならば、それを集めて学習用データベースを作成する行為は著作物の複製に該当する
- ⇒ 権利者の許諾がなければ(實際上無理)、著作権侵害のはずであるが・・・47条の7により、無許諾でも学習用データの集合体を作成可能 (詳細は次スライド)

* 他に、30条の3、30条の4の適用可能性も

【1-1】大量のデータ(著作物)の利用

47条の7

「著作物は、電子計算機による情報解析・・・を行うことを目的とする場合には、必要と認められる限度において、記録媒体への記録又は翻案・・・を行うことができる。」

⇒ 深層学習は電子計算機による情報解析か？

情報解析 = 多数の著作物その他の大量の情報から、当該情報を構成する言語、音、映像その他の要素に係る情報を抽出し、比較、分類その他の統計的な解析を行うこと

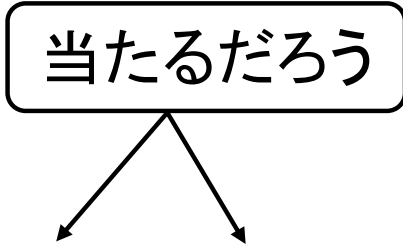
統計的な解析か？

比較、分類、その他の統計的な解析



統計的な解析 (including but not limited to 比較 or 分類)

当たるだろう



【1-1】大量のデータ(著作物)の利用

柔軟な権利制限規定第1層

著作物の本来の利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為

著作物の表現の享受を目的としない、情報通信設備のバックエンドなどで行われる利用…。行為類型を適切な範囲で抽象的に類型化を行い、柔軟性の高い規定を整備する

法第47条の7について、「統計的」要件がAIによる深層学習に対応できていないのではないかと指摘や複数の主体が協業で情報解析用データベースの作成と情報解析を分担して行う場合に権利制限が適用されないとの疑義がある旨の指摘がある。これらの行為については、権利者の利益を害するものでないことから権利制限の対象となるべき行為である旨の意見が示された。

☆文化審議会著作権分科会報告書

社会的意義・公益性

[第1層]

著作物の本来の利用には該当せず、権利者の利益を通常害しないと評価できる行為類型

行為類型を適切な範囲で抽象的に類型化を行い、柔軟性の高い規定を整備

30条の4
47条の5
47条の7
47条の8
47条の9 等

[第2層]

著作物の本来の利用には該当せず、権利者に及び得る不利益が軽微な行為類型

著作物の利用目的等によって大括りに範囲を確定し、相当程度柔軟性のある規定を整備

47条の6 等

[第3層]

公益的政策実現のために著作物の利用の促進が期待される行為類型

利用目的ごとに公益性や権利者の利益との調整に関する政治的判断が必要。権利制限の範囲を確定した上で、それぞれの範囲毎に適切な柔軟性を備えた規定を整備

35・37・41条等

権利者の利益を不当に害する領域

権利者に及ぶ不利益

【1-1】 大量のデータ(著作物)の利用

47条の7

「・・・記録媒体への記録又は翻案・・・を行うことができる。」



47条の7は譲渡を対象とせず、49条の10(譲渡権の制限条項)の適用もない

また送信行為も47条の7の対象ではない



作成した学習用データの集合体を、公衆に提供不可
(データの集合体の作成者と解析者は同一が前提?)

* 提供の必要性

- ・研究開発の入門キットとして、特定の人工知能プログラムと学習用データをセットで配布する
- ・人工知能プログラムの評価用に、共通する学習用データセットを使う など

【1-1】大量のデータ(著作物)の利用

譲渡権も公衆送信権も「公衆」への提供・提示が対象

⇒ 非公衆(特定少数者)への提供・提示なら問題ない

⇒ しかし、NTTリース事件のような判決もある

(企業グループ内のリースも公衆への貸与とした)

AIの作成・開発の促進という観点からは、情報解析という共通の目的下での「公衆」に該当しない特定当事者間での提供・提示であれば、現行の著作権法でも可能と解釈されるべきであると考えられる。 ☆新たな情報財検討委員会報告書

→ 資本関係などないA社とB社の間で、AIの共同開発を目的として、A社は学習用データ集合体作成、B社はAIプログラム開発とA社から提供されたデータでAIに学習させるという役割分担の元に協業を行う契約を締結して、A社からB社に学習用データ集合体を提供するようなケース？

【1-1】大量のデータ(著作物)の利用

⇒ 特定当事者間を超えた提供については

特定当事者間を超えた公衆に対するAI学習用データの提供・提示についても、①著作物の表現の知覚を伴わない利用行為(例:情報通信設備のバックエンドで行われる著作物の蓄積等)や②著作物の表現の知覚を伴うが、利用目的・態様に照らして当該著作物の表現の享受に向けられたものと評価できない行為(例:技術開発の試験の用に供するための著作物の利用等)のような態様で行われ、権利者の対価回収の機会を損なわないようなものであれば、(柔軟な権利制限規定の)第1層の趣旨が妥当するものと考えられる。

☆文化審議会著作権分科会報告書

〔参考〕 英国著作権法

29A条 非商業的研究目的の文章およびデータ分析のための複製

- (1) 著作物に対する適法なアクセス権限を持つ者が、当該著作物の複製物を作成することは、以下の条件を全て満たす場合、著作権を侵害しない。
 - (a) 複製は、当該著作物に対して適法なアクセス権限を持つ者が、**非商業的研究のみを目的に**、当該著作物に記録されているものをコンピュータによって分析するために作成されること
 - (b) 複製物に十分な謝辞が添えられること(ただし、実現可能性などの理由で不可能でない限り)
- (2) 本条の下で作成された著作物の複製物について、以下のいずれかの場合、著作権の侵害となる。
 - (a) 著作権者による譲渡についての許諾がある場合を除き、複製物が他者に移転された場合
 - (b) 著作権者による利用についての許諾がある場合を除き、(1)(a)に定められた以外の目的のために複製物が利用された場合
- (3) <以降略>

[参考] 米国著作権法 ⇒ フェア・ユースに該当する可能性あり

The Authors Guild v. Google, Inc., 804 F.3d 202 (2nd Cir. 2015)

* 書籍を全頁スキャンしてOCRにかけ、全文検索可能とし、検索結果には関連部分のスニペット表示を行う(書籍版検索エンジン)

第1要素(利用の目的)

全文検索可能とするための複製は高度に変容力がある。スニペット表示も、書籍特定のためであり高度に変容力がある。

第2要素(利用される作品の性質)

本件では重要ではない。

第3要素(利用される部分の量と実質性)

複製・表示される部分は、目的達成のために必要な範囲内。

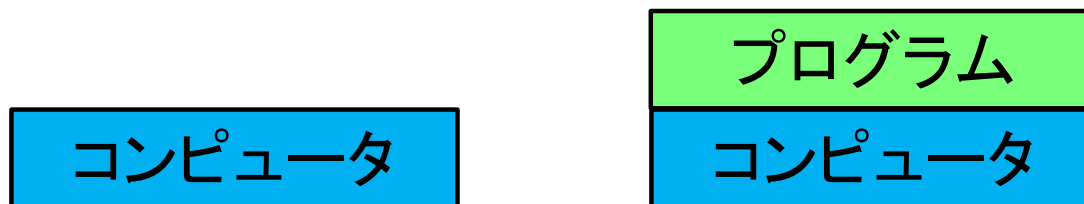
第4要素(潜在的市場に与える影響)

変容力がある利用は、潜在的市場に影響を与える地度が低い。かつ、スニペット表示の仕組みは、原作品を代替しない。

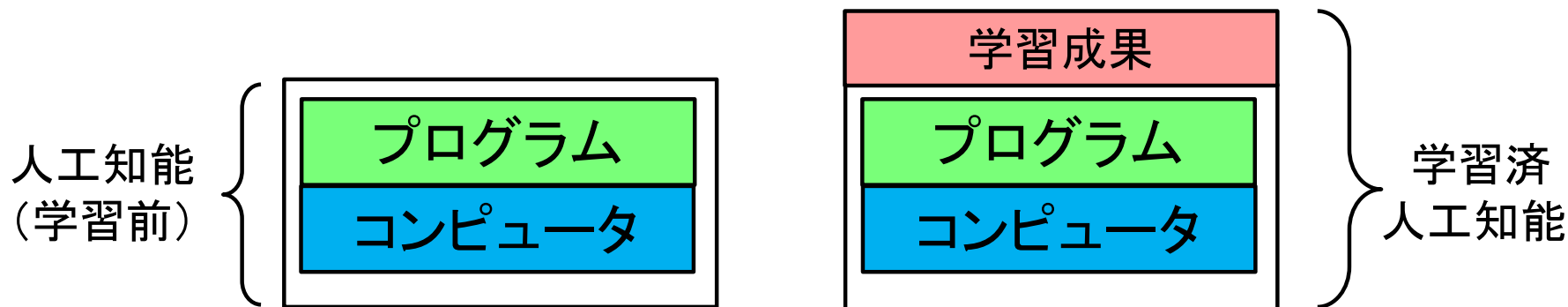
⇒ 機械学習のための複製等も、高度に変容力があるとされる可能性高い

【1-2】 学習成果の保護

「コンピュータ、プログラムなければただの箱」



「人工知能、学習させなければただの箱」



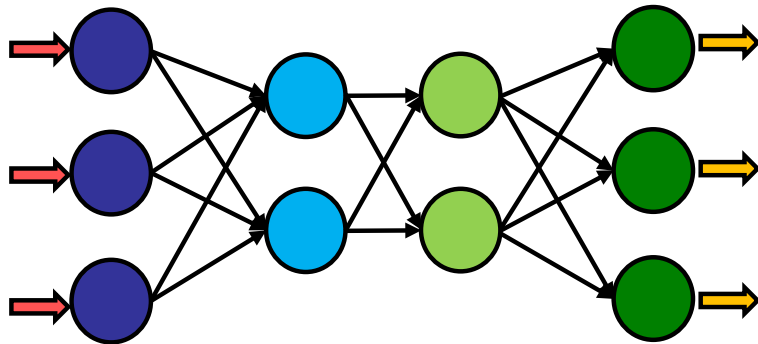
学習内容・程度が異なれば、人工知能の実用性も異なる
⇒ 学習成果の重要性

【1-2】 学習成果の保護

そもそも学習成果はどんな存在か？

⇒ 学習方法によって学習成果の実体は異なる
関数、プログラム・コード、データ etc.

深層学習の場合、学習成果の実体は、ニューロン(○)の間の結びつき(→)の重み(太さ) → パラメーターの行列



$$\begin{pmatrix} A1 & A2 & A3 & \cdots & An \\ B1 & B2 & B3 & \cdots & Bn \\ C1 & C2 & C3 & \cdots & Cn \end{pmatrix} \begin{matrix} An \\ Bn \\ An \\ Bn \end{matrix} \begin{matrix} An \\ Bn \end{matrix}$$
$$\begin{matrix} \begin{pmatrix} C1 & C2 & C3 & \cdots & Cn \end{pmatrix} \\ \begin{pmatrix} C1 & C2 & C3 & \cdots & Cn \end{pmatrix} \end{matrix}$$

プログラム + パラメーターの行列 = 学習済みモデル

【1-2】 学習成果の保護

学習済みモデル＝プログラム＋パラメーター とすると

⇒ 学習済みモデルはプログラムか？

- ・・・データファイルはプログラム著作物の一部か
否定例・・・IBFファイル事件(東京高決H4.3.31)
肯定例・・・電車線設計プログラム事件(東京地判H15.1.13)
- ・・・パラメーターだけの複製・提供を、著作権侵害とできるか？

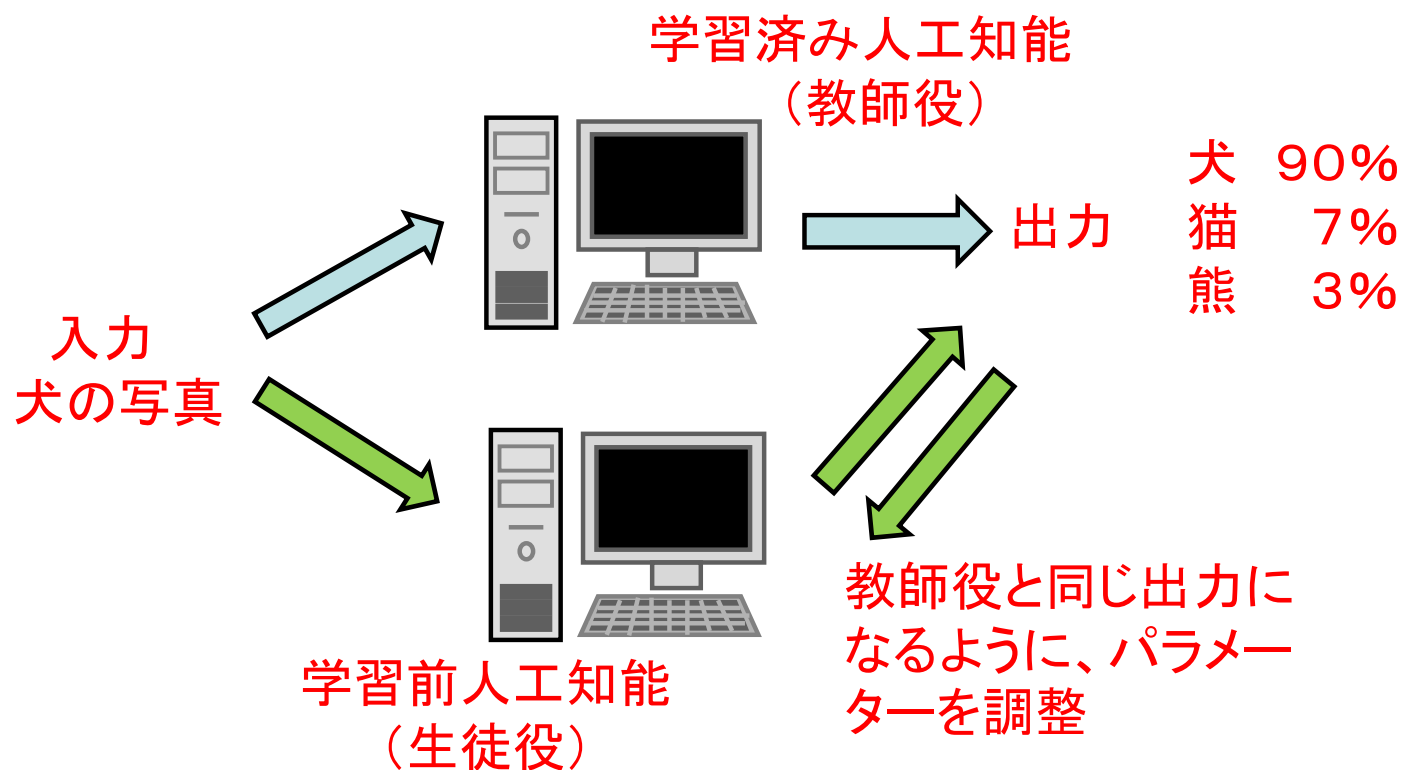
学習成果＝パラメーターだけでは著作物にはならないか？

- ⇒ 選択・配列に創作性があるとなれば、データベースの著作物になる
- ⇒ しかしながら、この場合の選択・配列はプログラムによって規定されるので、ユーザが創作性を発揮する余地なし

☆新たな情報財検討委員会報告書

【1-2】 学習成果の保護

学習済みモデルの蒸留 (distillation) 問題



多数回繰り返すと、教師役と生徒役で学習済みモデル自体は別物でも、同じ処理ができるようになる。1から学習するよりも効率的、かつシンプル。

【1-2】 学習成果の保護

学習済みモデルの蒸留 (distillation) 問題

典型的なリバースエンジニアリングではないか？

著作権・・・教師役の表現は利用されていない

営業秘密・・・教師役に対して、多数回入力出力を繰り返すことが、不正取得行為(窃取、詐欺、強迫その他の不正の手段による営業秘密の取得)といえるか？

特許権・・・生徒役の学習済みモデルは、特許発明の技術的範囲に属するか？

試験研究のための実施か？

売りきりの機器の場合 → 消尽

☆新たな情報財検討委員会報告書

【1-3】 AI生成コンテンツの保護orによる侵害

第0類型コンテンツ

人間が人工知能を用いず生みだしたコンテンツ

第1類型コンテンツ

人工知能が生みだしたコンテンツ

そこには、人間に直接由来する表現が存在する

⇒人間が、人工知能をツールとして用いて生みだしたコンテンツ

第2類型コンテンツ

人工知能が生みだしたコンテンツ

そこには、人間に直接由来する表現は存在しない

【1-3】 AI生成コンテンツの保護（第1類型）

例： かなり詳しいプロットを与えたところ、それに基づいて人工知能によって作成された小説

20年前の第9小委員会報告書の考え方が当てはまる

⇒ 著作物性 …… 人間が表現のための道具として人工知能を使用 → 肯定

⇒ 著作者 …… 結果物の作成に創作的に寄与した者
→（通常）使用者

一定の創作意図のもとに、それに適したコンピュータ・システムを選択・構築し、必要なデータを入力し、適当なプログラムを実行することによってデータを処理して結果を出力し、その結果を当初の意図に照らして吟味、修正するなどの行為を行う者

* 単なる操作者は著作者にならない

【1-3】 AI生成コンテンツの保護（第1類型）

⇒ 著作者

プログラムの作成者 …… 通常著作者にはならない

* 特定の著作物を創作するための特別のプログラムを作成した場合は別

学習させた者 …… プログラムの作成者に同じ

学習用データ(著作物)の著作者

…… 学習済みモデル中に創作的表現が残存しており、それがそのまま出力されない限り無関係（後述）

入力された著作物の著作者

…… 出力中に、入力されたものの本質的特徴が直接感得できれば二次的著作物の原著作者となる

【1-3】 AI生成コンテンツの保護（第2類型）

例： 簡単なアイデアを与えたら、それに基づいて人工知能によって作成された小説

第9小委員会報告書 → 著作物には当たらないとの前提

⇒ 著作物性

① 思想感情の表現

→ 人間の精神作用(考え・思い)・・・NG

② 創作的な表現

→ 個性の発露説・・・個性＝人格とするとNG
表現の選択の幅説・・・・OK

③ 文芸・学術・美術・音楽の範囲に属する表現 →OK

⇒ 非著作物

→ 無権利 / 新規の権利付与 ⇒ 僭称コンテンツ問題

【1-3】 AI生成コンテンツの保護（第2類型）

例： 第1類型と外観上見分けがつかない第2類型コンテンツについて、著作権保護を得るために第1類型を僭称することが考えられる

僭称コンテンツ問題

⇒ 僭称の禁止による対応

- ・著作権法121条の改正

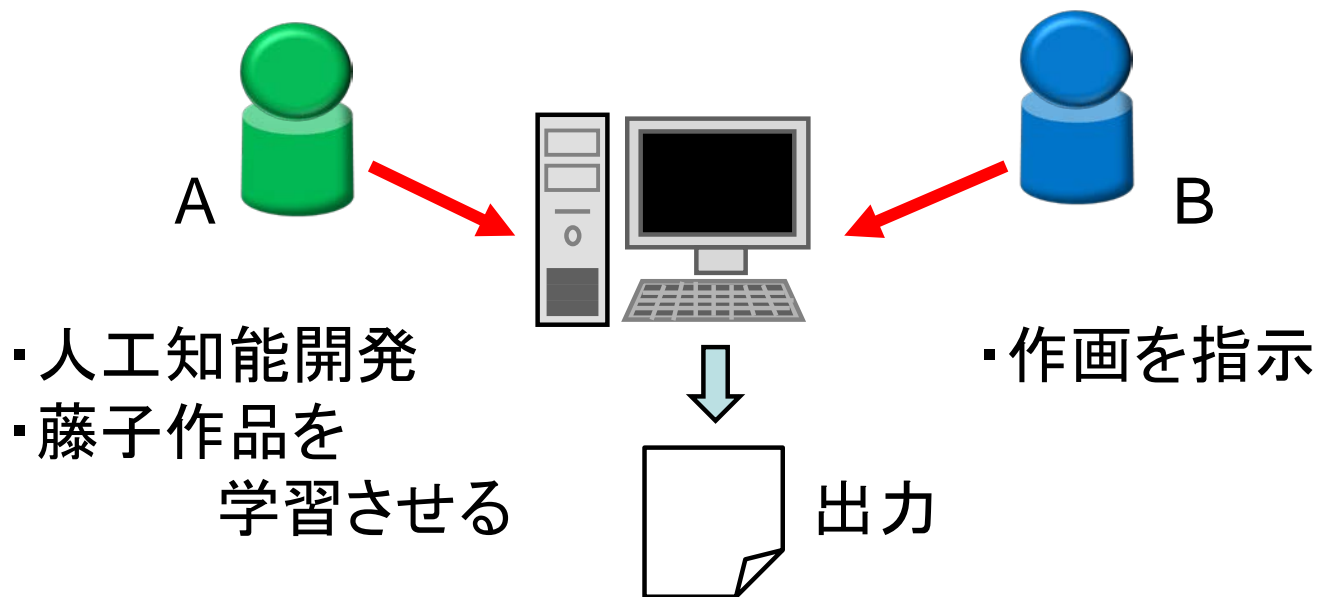
著作者でない者の実名又は周知の変名を著作者名として表示した著作物の複製物を頒布した者は、1年以下の懲役若しくは100万円以下の罰金に処し、又はこれを併科

⇒ 第2類型コンテンツを著作物として保護する対応

- ・思想・感情要件(+創作性要件)の改正
- ・29条に倣い映画製作者に類する者(使用者?)を原始的な著作権の帰属者とする
- ・著作権の原始帰属の要件として公表名義要件
- ・著作者はなし → 著作者人格権不要

【1-3】 AI生成コンテンツによる侵害

Aは自らが開発した人工知能に、藤子・F・不二雄の全作品を学習させた。その結果、当該人工知能は、藤子・F・不二雄風の絵が描けるようになった。Bが、当該人工知能に作画を指示したところ、人工知能は、ドラえもんとそっくりな絵を出力した。この場合、Bに複製権侵害は成立するか？



【1-3】 AI生成コンテンツによる侵害

1) 第1類型コンテンツの場合(=Bがかなり詳しく何を描くかを人工知能に指示)は、Bが人工知能を道具として用いて創作したと考えるので、Bがドラえもんを知っていた場合・・・

⇒ 依拠性も同一性(類似性)も認められるので、複製権侵害となる

2) 1)の場合で、Bが外国人で、ドラえもんを全く知らず、知る機会もなかった場合・・・

⇒ 依拠性がないので、非侵害

*しかし、人工知能が藤子作品を学習したことは考慮しなくてよいのだろうか？

【1-3】 AI生成コンテンツによる侵害

第2類型コンテンツの場合(=Bの指示は「猫型ロボットを描け」程度)は、Bによる著作とは捉えない。

⇒ コピー機でコピーするのと同じ意味で複製権侵害とはならないか？

3) Bがドラえもんを知っていた場合

4) Bが外国人で、ドラえもんを全く知らず、知る機会もなかった場合

* 3)と4)で結論は異なるか？

* 人工知能が藤子作品を学習していた以上、3)4)共に侵害となるか？

【1-3】 AI生成コンテンツによる侵害

設定事例1)と2)についてのBの責任は

⇒ 人力複製なので、依拠性(の前提としての認識)が必要。

1)は依拠あり→侵害 2)は依拠なし→非侵害

⇒ ただし、AIは「高度な道具」なので、機械複製の側面あり

(学習成果中に、原告作品が創作的表現の形式で保持されていて、それが出力されたことが証明されるなら、侵害となる)

* コピー機のように入力＝出力とは限らないので、学習手法含めてAIの技術が精査される必要がある



* Bは、故意過失なしで損害賠償責任を免れる場合も

* Aは侵害の責任を問われる可能性あり

(複数いる場合はロクラクⅡの枢要性法理)

* 3)と4)についても「ただし」以降が当てはまる

⇒ 3)について、学習成果中に原告作品の創作的表現が残存していない場合に、侵害を認めないという結論となることの是非

[参考資料]

「著作権法≫THE NEXT GENERATION」コピーライト666号

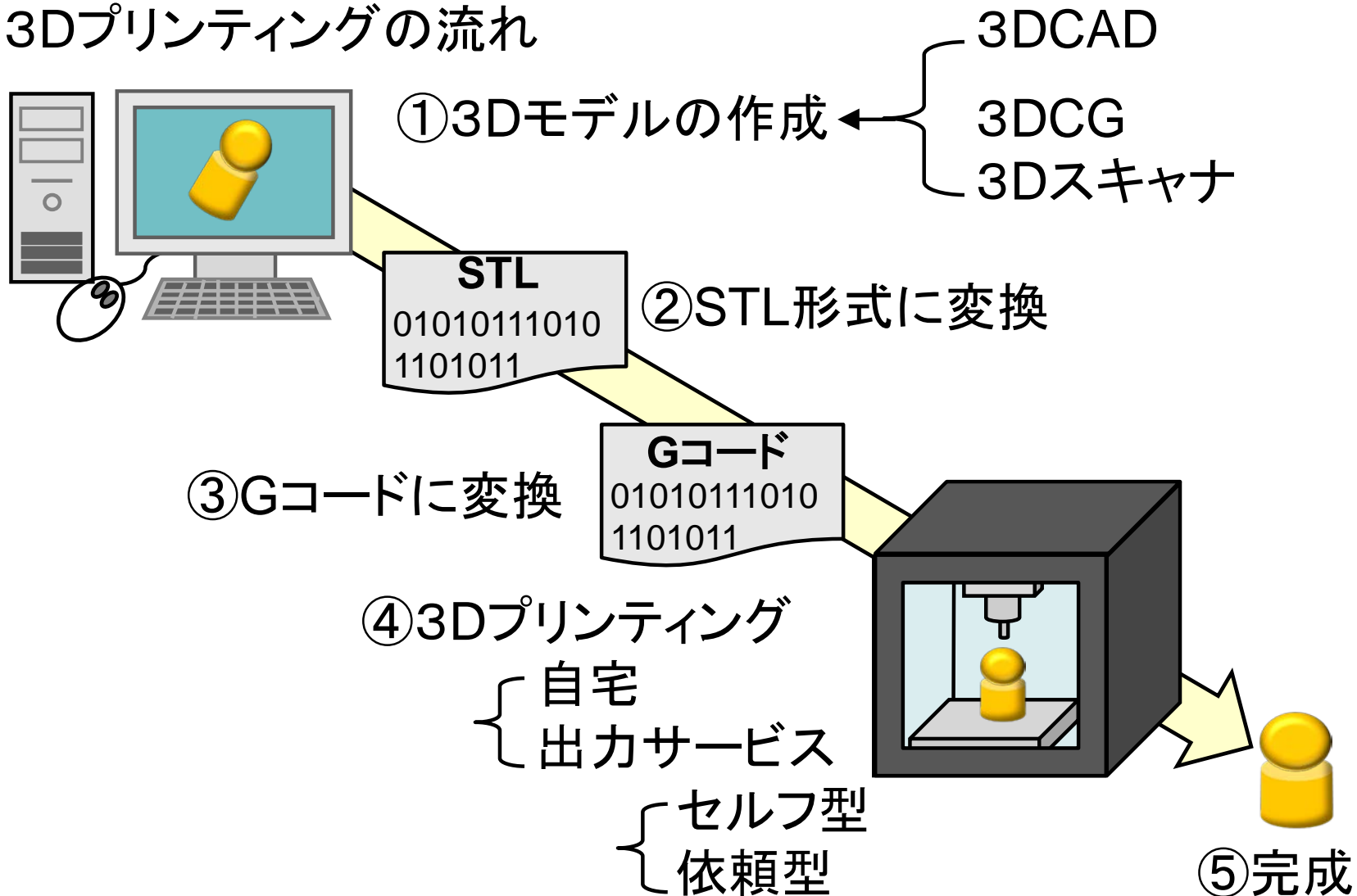
「人工知能における学習成果の営業秘密としての保護」土肥先生古稀記念

「人工知能が生みだしたコンテンツと著作権」パテント2017年2月号

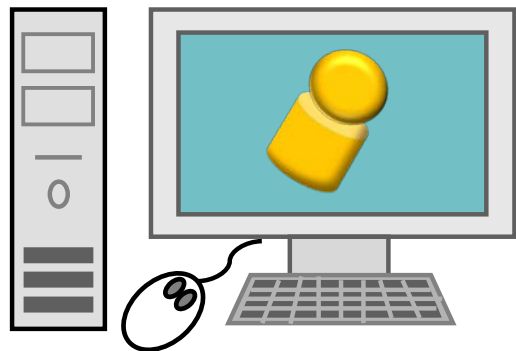
上野達弘「人工知能と機械学習をめぐる著作権法上の課題」別冊L&T3号

【2】 3Dプリンタが著作権法制にもたらす課題

▶ 3Dプリンティングの流れ



【2-1】 3Dモデルの保護



3DCADで作成した3Dモデル

↓
データとしてのみ存在する
(無体物)

著作権法2条1項1号

著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、
文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」

↓
表現として完成していれば、固定されなくても「著作物」

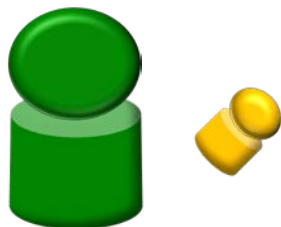
↓
3Dモデルも要件を満たせば「著作物」たりうる

⇒彫刻家が3DPで彫刻を制作する場合

有体物としての彫刻が造形される前に、無体物としての
彫刻(3Dモデル)が存在し、著作物として保護される

【2-2】 原作品と複製物

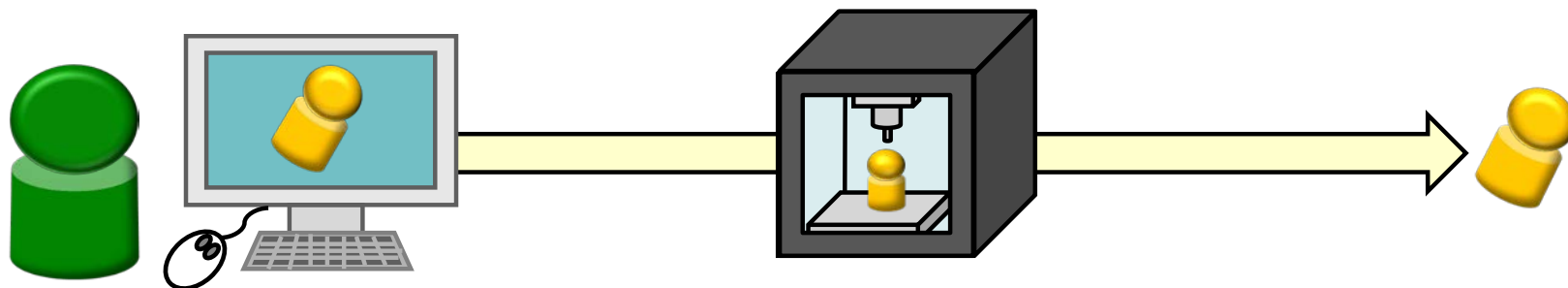
彫刻家が、手彫りで彫刻を彫ると...



彫り上げた作品＝原作品

- ①表現を構成する有体物
- ②著作物を最初に固定した有体物

手彫りではなく、3DPで彫刻を制作した場合は...



3Dモデルは無体状態で表現として完成 ⇒ ①は存在しない
3Dモデルを記録したHDD ⇒ ②にあたる

HDDが原作品？（美術の著作物には展示権が与えられる）

どう解すべきか？

【2-2】 原作品と複製物

展示権の対象にふさわしい物を「原作品」と解すべきでは？

- ・ 最終造形物 …… 原作品
- ・ 3Dモデルを記録したHDD …… 複製物

疑問①

原作品が存在する前に複製物が存在することになる

⇒ 著作権法上問題とすべき複製物とは、著作物の複製物(有形的再製物)であり、原作品の複製物に限られない

* この場合、原作品も著作物の複製物の一つ

疑問②

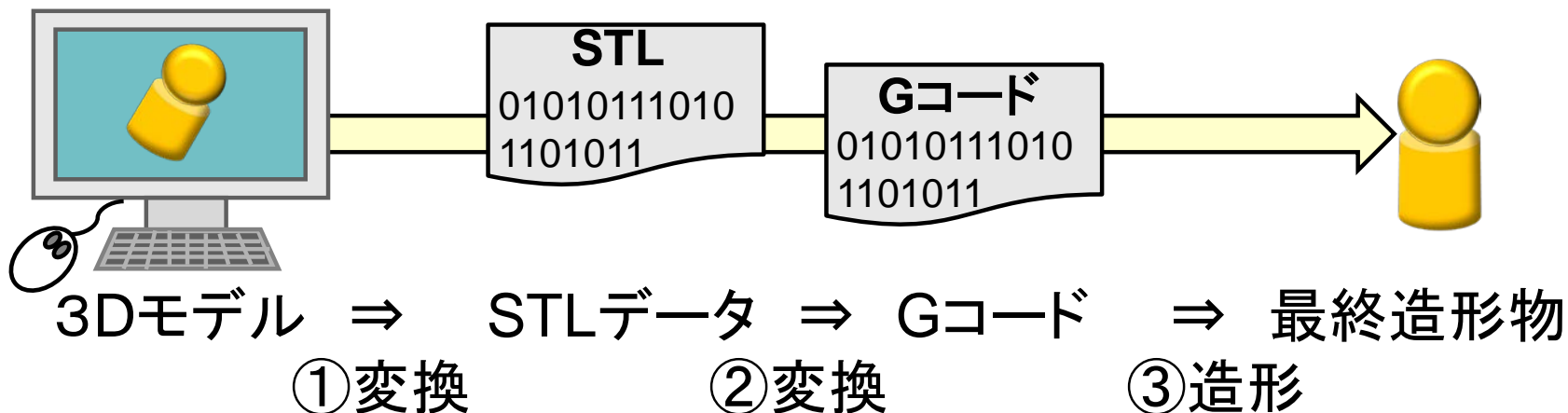
ネット経由で3Dモデルデータを手に入れたユーザが自宅で造形したものが原作品？

⇒ 原作品となるのは、最終造形物のうち、著作者の「監督」のもとに造形された有体物に限るとすべきでは

* 同様の問題は写真(ポジフィルムとプリント作品の関係、デジタルデータとプリント作品の関係)にも存在している

【2-2】 原作品と複製物

3Dモデルが著作物に該当する場合・・・



①・②の変換は・・・

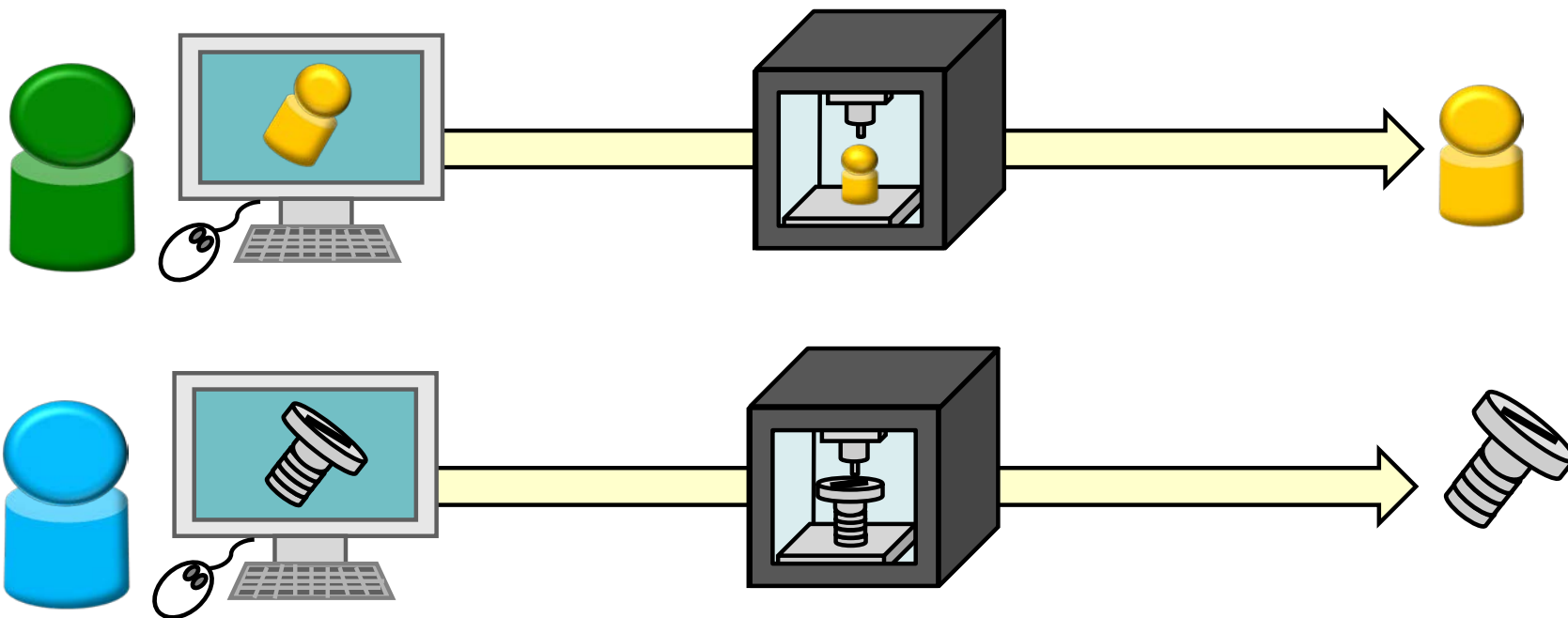
⇒ 創作性が付加されないので翻案ではない

⇒ 厳密には複製でもない * HDDに記録＝著作物の複製
(複製＝有形的再製)

③の造形は「有形的再製」なので著作物の複製

⇒ 原作品も複製物の1つ

【2-1】 3Dモデルの保護



ざっくり考えると・・・

- ① 3Dモデルが著作物(純粋美術・応用美術)なら、後の過程は全て著作物の複製となり著作権(複製権)が及ぶ
- ② 3Dモデルが非著作物(ねじ・釘)なら、後の過程にも著作権が及ぶことはない

【2-1】 3Dモデルの保護（著作物の場合）

立体物の著作物性については・・・

⇒ 純粋美術と応用美術に分類して考えるのが一般的

- 純粋美術・・・専ら美的鑑賞目的で作成された美的表現
- 応用美術・・・実用に供され、または産業上の利用を目的とする美的表現

⇒ 彫刻の3Dモデルは、純粋美術

*「量産品 = 応用美術」ではない

「一品制作の美術工芸品と量産される美術工芸品との間に客観的に見た場合の差異は存しないのであるから・・・量産される美術工芸品であっても全体が美的鑑賞目的のために制作されるものであれば、美術の著作物として保護される」〔ファッションショー事件知財高判〕

*「量産品のひな形 = 応用美術」ではない

⇒ 実用性があるかどうかは、最終製品で判断すべき
(漫画の原稿 = 漫画のひな形 応用美術?)

【2-1】 3Dモデルの保護（著作物の場合）

⇒応用美術の著作物性をどのような基準で認めるかは種々の議論がある

①峻別論

②純粹美術同視説

②-1 段階理論的解釈

②-2 分離可能性論

③付加的要件不要説(美の一体性理論)

【2-1】 3Dモデルの保護（著作物の場合）

① 峻別論

- ・美術工芸品以外の応用美術は美術の著作物に該当しない
（2条2項は限定規定）
- ・応用美術の保護は、専ら意匠法に委ねる
- ・応用美術に独占権を付与するに当たっては、出願・審査・登録を必要とし、権利の存続期間も短い、意匠法によるのが適切
（中山信弘『著作権法 第2版』（2014）165～168 頁参照。ただし中山説は②説）
- ・著作権法の起草者の立場
（加戸守行『著作権法逐条講義 6訂新版』（2013）68～70 頁参照）

② 純粋美術同視説

- ・美術工芸品に該当しない応用美術でも、純粋美術と同視できるような美的観賞性を有するものについては、美術の著作物として著作物性を認める（2条2項は例示規定）

（田村善之『著作権法概説 第2版』（2001）30～31 頁など参照）

- ・純粋美術と同視できるかどうかを判断する主たる基準

②－1 高度の美術性や芸術性、創作性を有しているか否かを重視するもの（段階理論的解釈）⇒旧ドイツ

（神戸地姫路支判昭和54・7・9 無体裁集11 巻2 号371 頁、東京高判平成3・12・17 知的裁集23 巻3 号808 頁など）

②－2 実用目的から美の表現において制約を受けていないか否かを重視するもの（分離可能性論）⇒米国

（高林龍『標準 著作権法 第2版』（2013）46～47 頁参照）

（京都地判平成1・6・15 日判時1327 号123 頁）

※ファッションショー事件（知財高判平成26・8・28）は「純粋美術の著作物」同視

②-1: 段階理論的解釈〔仏壇彫刻事件〕



判決文より

②－1：段階理論的解釈〔仏壇彫刻事件〕

実用品に利用されていても・・・視覚を通じた美感の表象のうち、高度の美的表現を目的とするもののみ著作権法の保護の対象とされ、その余のものは意匠法・・・の保護の対象とされると解する・・・著作権法2条2項は、右の観点に立脚し、高度の美的表現を目的とする美術工芸品にも著作権が付与されるという当然のことを注意的に規定しているものと解される。

そうだとすると、図案・デザイン等は原則として意匠法等の保護の対象とのみなることは勿論のこと、工業上画一的に生産される量産品の模型あるいは実用品の模様として利用されることを企図して製作された応用美術作品も原則的に専ら意匠法等の保護の対象になるわけであるが、右作品が同時に形状・内容および構成などにてらし純粹美術に該当すると認めうる高度の美的表現を具有しているときは美術の著作物として著作権法の保護の対象となりうるわけである。

②－1：段階理論的解釈〔仏壇彫刻事件〕

本件についてみると、本件彫刻は仏壇の装飾に関するものであるが、表現された紋様・形状は、仏教美術上の彫刻の一端を窺わせ、単なる仏壇の付加物ないしは慣行的な添物というものではなく、それ自体**美的鑑賞の対象とするに値するのみならず**、前判示の如く、彫刻に立体観・写実観をもたせるべく独自の技法を案出駆使し、精巧かつ端整に作品を完成し、誰がみても、仏教美術的色彩を背景とした、それ自体で美的鑑賞の対象たりうる彫刻であると観察することができるものであり、その対象・構成・着想等から、**専ら美的表現を目的とする純粹美術と同じ高度の美的表象であると評価しうるから、本件彫刻は著作権法の保護の対象たる美術の著作物であるといわなければならない。**

②-2: 分離可能性論的解釈〔ファッション・ショー事件〕

・・・著作権法2条2項は、単なる例示規定であると解すべきであり、そして、一品制作の美術工芸品と量産される美術工芸品との間に客観的に見た場合の差異は存しないのであるから、著作権法2条1項1号の定義規定からすれば、量産される美術工芸品であっても、全体が美的鑑賞目的のために制作されるものであれば、美術の著作物として保護されると解すべきである。

・・・著作権法2条1項1号の上記定義規定からすれば、**実用目的の応用美術であっても、実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握できるものについては、上記2条1項1号に含まれることが明らかな『思想又は感情を創作的に表現した(純粹)美術の著作物』と客観的に同一なものともみることができるのであるから、当該部分を上記2条1項1号の美術の著作物として保護すべきであると解すべきである。**

②-2: 分離可能性論的解釈〔ファッション・ショー事件〕

着用する衣服の選択及び相互のコーディネート及び装着させるアクセサリーの選択及び相互のコーディネートは、その美的要素（外観や見栄えの良さ）について、他の者から見られることが想定されるものであるとしても、本件映像部分の各場面におけるモデルの衣服・アクセサリー等はそのほとんどがファストファッションであるB製作のものを使用しただけであり、Xらのデザインに係るものではないだけでなく、前記・・・認定の通り、これらはシティやリゾートのパーティ等の場面において実用されることを想定するものであり、それ全体が美的鑑賞を目的とするものではなく、また、**実用目的のための構成と分離して、美的鑑賞の対象となり得る美的特性を備えた部分を把握できるものでもない。**

③ 付加的要件不要説

- ・応用美術も、一般の著作物同様に著作物性を判断すべき
(美の一体性理論) ⇒フランス
- ・付加的な要件や基準を設けるべきではない
(駒田泰士「応用美術の著作権保護について」渋谷達紀他編『知財年報2009』(2009)226～229頁、上野達弘「応用美術の著作権保護」パテント67巻4号(2014)115頁など参照)
- ・意匠法と著作権法による保護が広く重複することを許容する
※TRIPP TRAPP事件判決(知財高判平成27・4・14)

③: 付加的要件不要説 [TRIPP TRAPP事件]



判決文より

③: 付加的要件不要説〔TRIPP TRAPP事件〕

・・・「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・・・**

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。**

③: 付加的要件不要説〔TRIPP TRAPP事件〕

・・・Xら主張に係るX製品の形態的特徴が、幼児用椅子としての機能に係る制約により、選択の余地なく必然的に導かれるものということは、できない。

・・・Xら主張に係るX製品の形態的特徴は、①『左右一対の部材A』の2本脚であり、かつ、『部材Aの内側』に形成された『溝に沿って部材G(座面)及び部材F(足置き台)』の両方を『はめ込んで固定し』ている点、②『部材A』が、『部材B』前方の斜めに切断された端面でのみ結合されて直接床面に接している点及び両部材が約66度の鋭い角度を成している点において、作成者であるX1代表者の個性が発揮されており、『創作的』な表現というべきである。

したがって、X製品は、前記の点において著作物性が認められ、『美術の著作物』に該当する。

③: 付加的要件不要説〔TRIPP TRAPP事件〕

X 製品は…(ア)『左右一対の部材A』の2本脚であり、かつ、(イ)『部材Aの内側』に形成された『溝に沿って部材G(座面)及び部材F(足置き台)』の両方を『はめ込んで固定し』ている点に著作物性が認められるところ、Y 製品は、いずれも4本脚であるから、上記(ア)の点に関して、X 製品と相違することは明らかといえる。

他方、Y 製品は、4本ある脚部のうち前方の2本、すなわち、X 製品における『左右一対の部材A』に相当する部材の『内側に床面と平行な溝が複数形成され、その溝に沿って部材G(座面)及び部材F(足置き台)をはめ込んで固定しており、上記(イ)の点に関して、X 製品と共通している。また、Y 製品3、4及び6は、『部材A』と『部材B』との結合態様において、X 製品との類似性が認められる。

しかしながら、脚部の本数に係る前記相違は、椅子の基本的構造に関わる大きな相違といえ、その余の点に係る共通点を凌駕するものというべきである。

以上によれば、Y 製品は、X 製品の著作物性が認められる部分と類似しているとはいえない。

③: 付加的要件不要説 [TRIPP TRAPP事件]


被告製品の1つ

・【右前方】



【側面】



【左前方】 



判決文より

〔携帯加湿器事件：知財高判H28.11.30〕



判決文より

〔ゴルフクラブのシャフトデザイン事件：H28.12.21〕



判決文より

▶ 小括

・現状は、ファッションショー判決に基づく分離可能性論とTRIPP TRAPP判決に基づく付加的要件不要説が混在？

・私見 ⇒ 分離可能性論が中庸では？

段階理論的解釈・・・高度の美的特性 → 狭すぎる

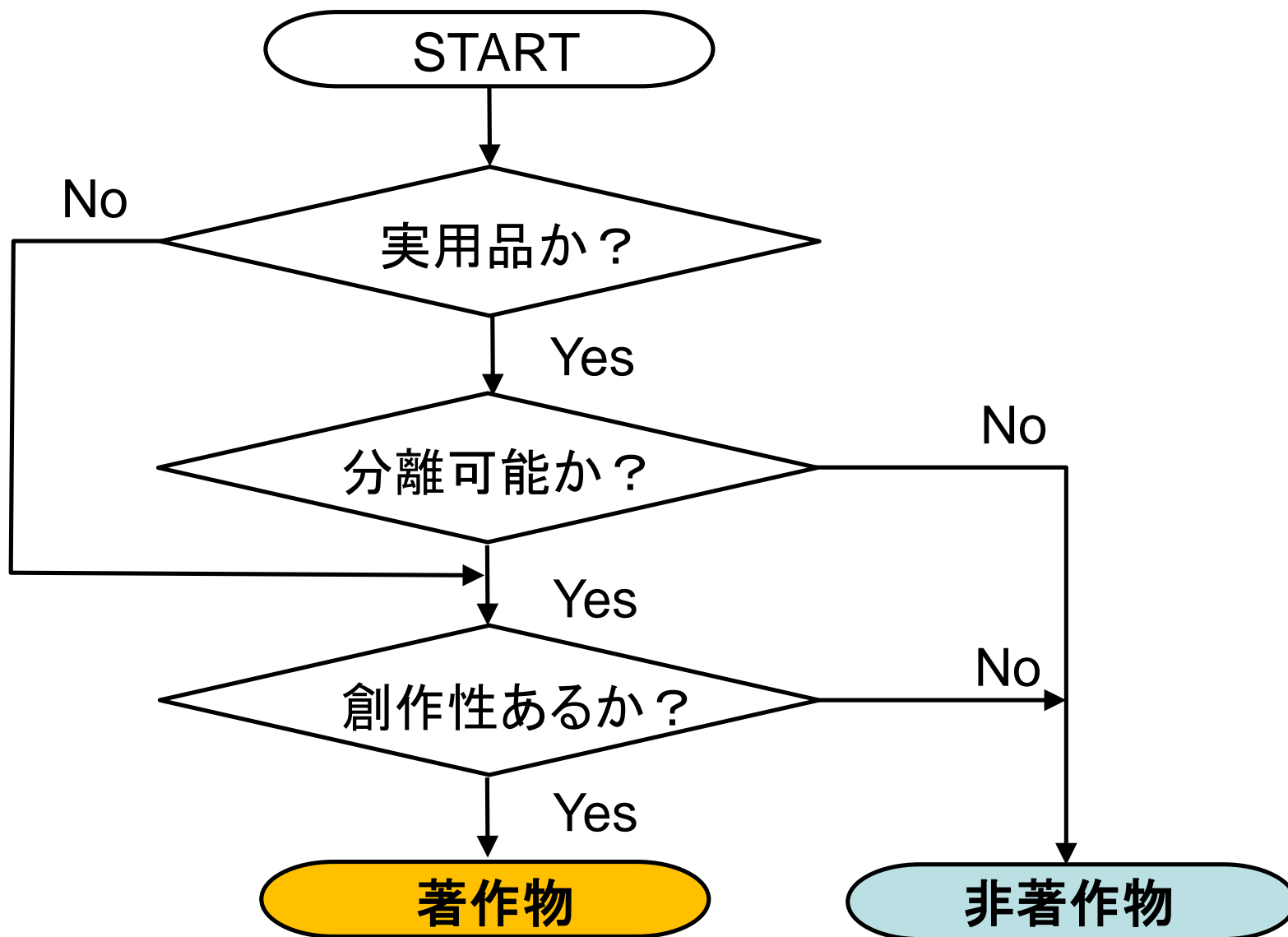
付加的要件不要説・・・通常の創作性 → 広過ぎる懸念



TRIPP TRAPP判決が典型的に問題点を示す

- ・「機能」の選択の幅＝創作性ありと誤解？
- ・抽象度の高い機能を措定して、それ以外を表現として
いるのではないか？
- ・著作物性を緩く判断する一方、類似性を厳しく判断
することで救済されるのは、後発創作者のみ。利用者は
ストレートに影響を受ける。

〔参考〕 米国における実用品の著作物性判断フロー



〔参考〕 米国の分離可能性論（かつての状況）

・物理的分離可能性

「実用品が、通常的手段で物品から物理的に分離でき、しかも物品の実用性には影響を与えないような、絵画的、図形的または彫刻的な特徴を有していることをいう」

Compendium of U.S. Copyright Office Practices

・概念的分離可能性

「概念的分離可能性とは、実用品の特徴が、通常的手段では、物品から物理的に分離することができないにもかかわらず、絵画的、図形的または彫刻的な作品として明らかに認識できることである。著作権局によれば、・・・花瓶に施された彫刻、椅子の背の彫刻、Tシャツにプリントされた絵、壁紙の表面の絵など」

Compendium of U.S. Copyright Office Practices

⇒概念的分離可能性のテストは百家争鳴状態

⇒何を実用品の機能と置くかで判断が変わる

〔参考〕 米国の分離可能性論



Varsity Brands事件 (799 F.3d 468 (6th Cir. 2015))

〔参考〕 米国の分離可能性論（最高裁判決）

Star Athletica, L. L. C. v. Varsity Brands, Inc., 580 U.S. ____ (2017)

「実用品のデザインの美的な特徴が、(1)実用品から離れた2次元または3次元の作品として理解されることができ、かつ、(2)仮に、実用品から分離して想像された場合に、当該実用品上で、または他の媒体上で、著作権保護される絵画的、図形的、または彫刻的作品としての資格を有する場合、当該特徴は、著作権保護適格となる。」

⇒ 想像的(?)分離可能性

ちなみに、こうも説示している・・・

「我々は、『物理的』および『概念的』分離可能性の間の違いについて論じることを止める必要がある・・・法文は、分離可能性とは概念的に行われることを示している。分離可能性は、元になった実用品が存続することを求めているので、物理的と概念的の違いは不要である。」

▶ ケース毎の分析（ファッションショー判決を前提に）

①そもそもデザイン性の感じられない実用品の3Dモデル

例：ネジや釘

⇒ その形象は実用性・機能から分離不可

→ 非著作物

（装飾的なネジや釘などは次の②参照）

②デザイン性が感じられる実用品の3Dモデル

例：スマホのケース

⇒ 多くの場合形象は、実用性・機能から分離不可能

（TRIPP TRAPP判決の立場では著作物の場合も）

⇒ ケース背面にアニメキャラを透かし彫り

→ 形象を実用性・機能から分離可能

⇒ ケース背面にアニメキャラを印刷

→ アニメキャラをケース上に単に複製しただけ

（そもそも応用美術の問題ではない）

▶ ケース毎の分析（ファッションショー判決を前提に）

③鑑賞するための物品（非実用品）の3Dモデル

例：彫刻や鑑賞用のフィギュア

⇒ 非実用品の形象なので純粹美術

例：食玩（おもちゃ）であるフィギュア

⇒ 実用品と解しても、形象の多くは、実用性・機能から分離可能

*「量産品 = 応用美術」ではない

⇒ 応用美術かどうかは実用品の形象かどうかで判断すべき

*「量産品のひな形 = 応用美術」ではない

⇒ 実用性があるかどうかは、最終製品で判断すべき

（漫画の原稿 = 漫画のひな形 応用美術？）

⇒ 形象が、外観や情報を伝える役割を持つことを、実用性や機能と捉えない（米国の考え方）

▶ ケース毎の分析（ファッションショー判決を前提に）

④実在するもの（人間・昆虫・植物・臓器・物品など）の（ミニチュアの）3Dモデル

- ⇒ 応用美術ではなくて、学術的な性質を有する模型（10条1項6号）として検討
- ⇒ 「学術性を有する」＝「体系的・理論的な解釈を加えて」であり、結果、実在するものの特徴のデフォルメや取捨選択に創造性が認められる（地図と一緒に）
- ⇒ 実在するものに忠実であればあるほど著作物性は否定される
 - * 参考裁判例：CAD図面事件判決（大阪地判平成21.7.9）
- ⇒ 3Dモデルを、3DCADで作成する場合も、3Dスキャナで作成する場合も同じ
 - * 著作物（例：美術工芸品）をスキャンする場合は、（メディアに記録した段階で）複製

▶ ケース毎の分析（ファッションショー判決を前提に）

⑤ 2Dのものに基づく3Dモデル

例：アニメ・キャラクターや図鑑の昆虫挿絵をフィギュアに

⇒ 2Dを3Dにする作業に創作性が認められれば、3Dモデルは、元になったキャラクターなどの二次的著作物

⇒ 3Dモデル化作業に創作性がない場合は（3DモデルをHDDなどに記録した時点で）複製

* 3Dモデル化作業が、常に「創作性あり」とは限らない

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

産業界にとっては、非著作物である工業製品などの3Dモデルのデータも重要

⇒ 非著作物の3Dモデルやデータも著作権では保護されない

懸念事例

- ① 自社の現物製品から勝手に3Dモデルを作成される
- ② 自社が作成した3Dモデルを不正に入手される
- ③ 上記① or ②によって入手された3Dモデルで、勝手に最終製品を造形されたり、それを販売されたり、また、3Dモデルデータを第三者に提供したりされる

⇒ 何か対処方法は？

- 図面(?)の著作権
- 意匠権

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

▶ 図面の著作権による保護

		表現手法	
		創作性なし	創作性あり
対象物	著作物	タイプ①	タイプ②
	非著作物	タイプ③	タイプ④

⇒ 3Dモデル≡設計図と考えた場合、タイプ①or③になるのが通常

⇒ 図面の著作物性について

表現方法限定基準： 設計図（①or③）は著作物性なし

表現内容考慮基準： 表現内容（寸法や寸法に基づく形状など）も考慮して著作物性判断

- ・丸棒矯正設計図機事件（大阪地判H4.4.30）
- ・初台マンション建て替え事件（知財高判平27・5・25）

* いずれにしろ、図面に著作権が認められるだけであり、図面をもとに対象物を制作することに著作権は及ばない

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

▶ 意匠権による保護

意匠・・・物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起こさせるもの（2条1項）

意匠権の効力

・・・意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する（23条）

実施・・・意匠に係る物品を製造し、使用し、譲渡し、貸し渡し、輸出し、若しくは輸入し、又はその譲渡若しくは貸渡しの申出（譲渡又は貸渡しのための展示を含む）をする行為

* 3DPにより、登録意匠と形態が同一・類似な（同一・類似）物品が製造された場合

⇒ 登録意匠の実施となる ⇒ 業であれば直接侵害

* 登録意匠と同一・類似の3Dモデルの作成・提供自体は、「物品」の製造・譲渡ではないので、そもそも実施に当たらないだろう

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

* 3Dモデルの作成・提供は、間接侵害に該当しないか

38条1号・・・業として、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の生産、譲渡等（譲渡及び貸渡しをいい、その物がプログラム等である場合には、電気通信回線を通じた提供を含む）若しくは輸入又は譲渡等の申出（譲渡等のための展示を含む）をする行為

37条2項・・・物には、プログラム等（特許法第2条4項に規定するプログラム等をいう）を含む

⇒ 「製造のみに用いる物の生産・譲渡等」か？

⇒ 物（プログラム等）といえるか？

特許庁の考え方は・・・〔次スライド〕

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

『第四次産業革命を視野に入れた知財システムの在り方について』

3Dプリンタにおける物品の製造に利用される3Dデータは、加工情報を含み3Dプリンタに指令を与えるものである蓋然性が高いため、特許法に定義される『プログラム等』、すなわち『物』に該当すると考えられる。…しかし、単に物品の三次元形状を座標のみで示したデータは、3Dデータと呼称される場合があるものの、3Dプリンタに指令を与えるものとは言い難いため、『プログラム等』に該当しないと考えられる。

⇒3Dモデル共有サイトなどで交換されているSTL形式は、ポリゴンデータなので、プログラム等には該当しないだろう

[参考]審査ハンドブック附属書A 事例3-3

「情報の提示(提示それ自体、提示手段や提示方法)に技術的特徴を有しておらず、提示される情報の内容にのみ特徴を有するものであって、情報の提示を主たる目的とするもの」は発明に該当しない

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

プログラム等に該当するとされている3D造形用データ

（審査ハンドブック附属書B 事例2-15）

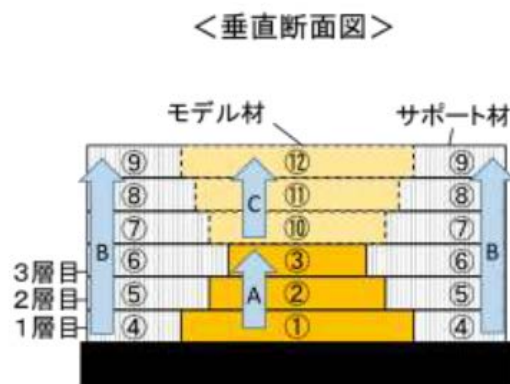
【図3】

<造形順序(全体)>

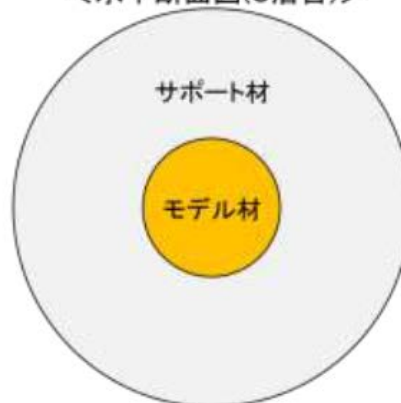
- (A)モデル材を、3層積層
- (B)サポート材を、6層積層
- (C)モデル材を、3層積層

<造形順序(詳細)>

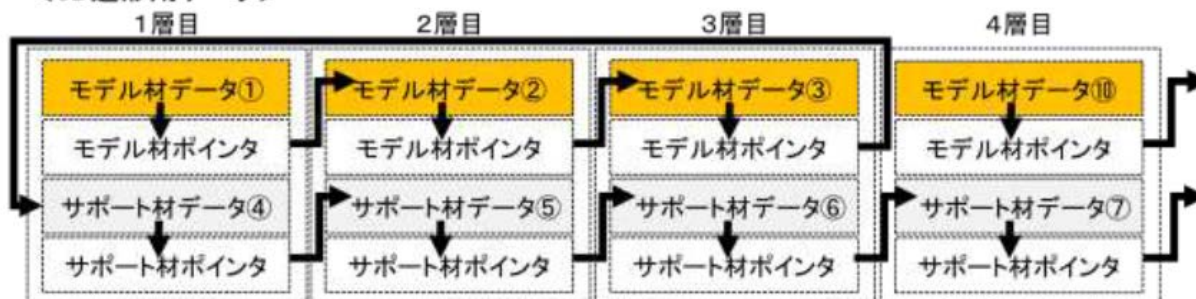
- ① 1層目のモデル材
- ② 2層目のモデル材
- ③ 3層目のモデル材
- ④ 1層目のサポート材
- ⑤ 2層目のサポート材
- ⑥ 3層目のサポート材



<水平断面図(3層目)>



<3D造形用データ>



④: 4層目のモデル材は6層目のサポート材の後に造形される

【2-1】 3Dモデルの保護（非著作物の場合）

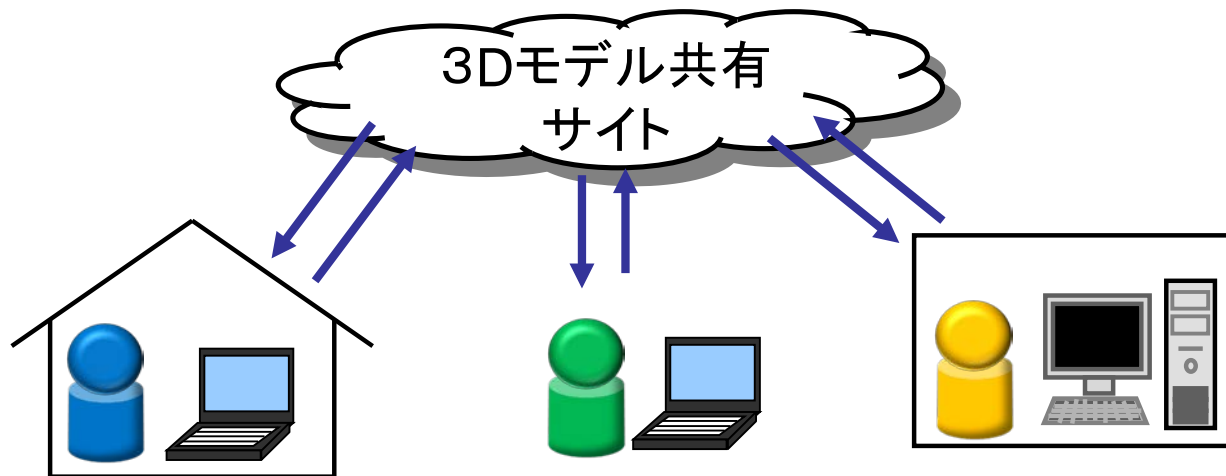
プログラム等に該当するとされている3D造形用データ

（審査ハンドブック附属書B 事例2-15）

モデル材データ又はサポート材データに基づく造形後、次の造形に用いられるデータを記憶部から取得するという、**制御部による情報処理を可能とする構造を有するデータであるといえる。**よって、当該3D造形用データはそのデータ自身が有する構造により、**制御部による情報処理を規定するという点でプログラムに類似する性質を有するから、プログラムに準ずる構造を有するデータ(ソフトウェア)である。**

- ⇒ 登録意匠と同一・類似の3DモデルのSTL形式データを、プログラム等に該当する3D造形用データに変換することは「物の生産」として、意匠権の間接侵害となる余地がある（のみ品と言えるかについて← 後掲青木論文）
- ⇒ 前記3D造形用データを譲渡等した場合も、間接侵害となる余地がある
 - * 通常は、汎用性のあるSTL形式で流通しているのでは？
- ⇒ 前記STL形式データそのものの作成・提供が、間接侵害となるか？
 - * 再間接侵害 … 一太郎事件知財高裁大合議
- ⇒ 間接侵害でない場合の差止請求 … 切削オーバーレイ工法事件判決

【2-1】 3Dモデルの保護（共有サイト）



3Dモデルが著作物である場合（+著作物を含む場合）

⇒ ユーザがデータをサイトにアップすると、複製権・公衆送信権の侵害となりうる

登録意匠にかかる3D造形データ（プログラム等に該当するもの）の場合

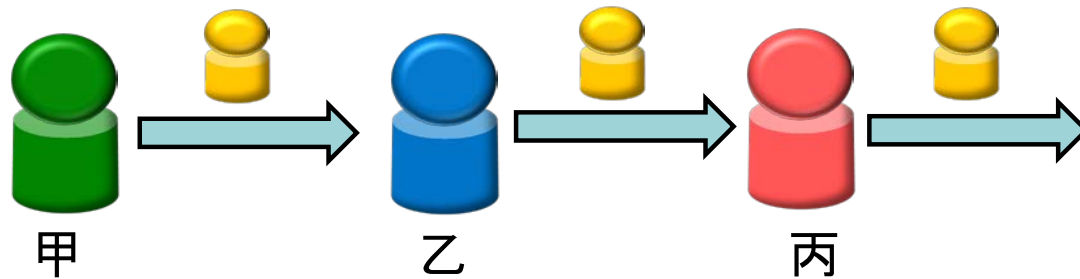
⇒ ユーザーがサイトにアップすると、意匠権侵害となりうる

サイト運営者は、プロバイダーとして不法行為責任を負う余地あり

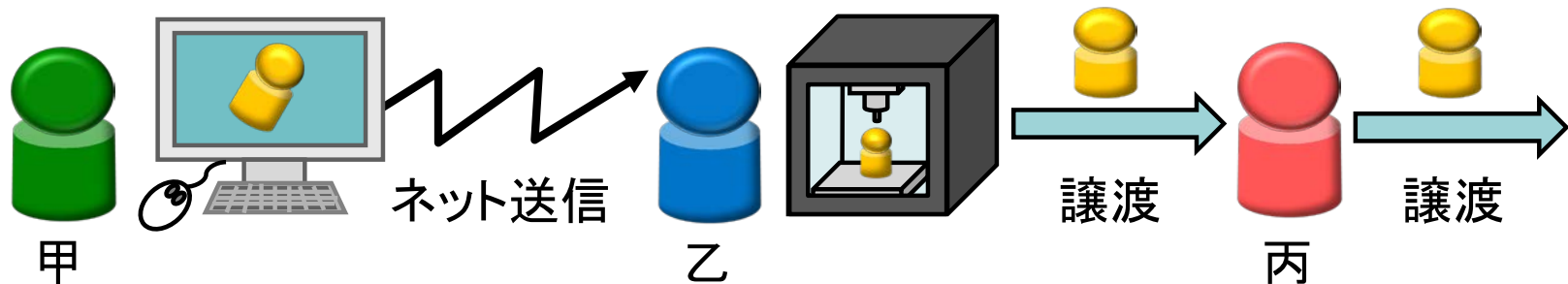
* プロバイダー責任制限法のセーフハーバ

* 違法データと知りつつ放置すると送信主体と解される余地あり

【2-3】 Hybrid流通（デジタル配信 & リアル譲渡）と消尽

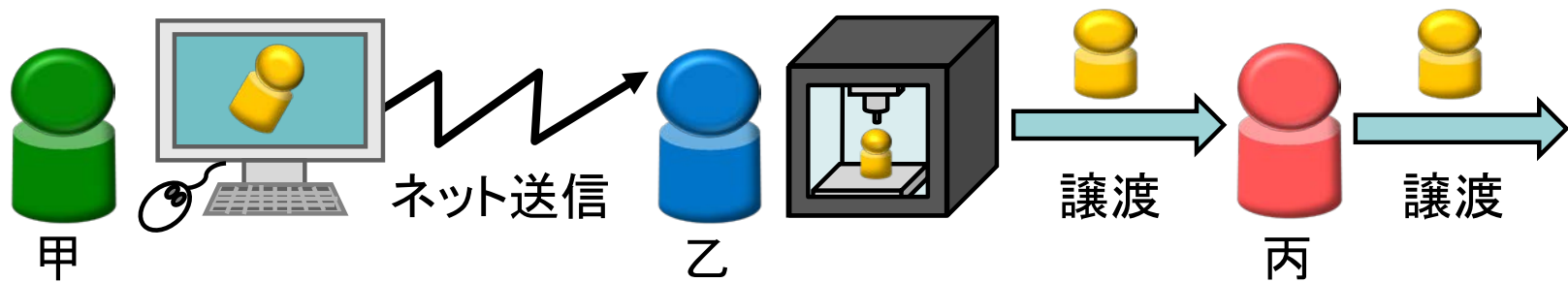


従来は、上記のような流通形態を前提に、消尽を考えてきた。一方、これからは以下のようなHybrid流通が増えてくる…。



甲が乙に、3Dモデル（著作物）のデータを、インターネット経由で送信して販売した。乙が、購入したデータをもとに造形し、出来上がった有体物を丙に譲渡した。丙は、その有体物を丁に譲渡した。乙から丙、丙から丁、丁から先への譲渡は、譲渡権を侵害しないか？

【2-3】 Hybrid流通(デジタル配信 & リアル譲渡)と消尽



▶ 常識的解釈

甲は乙にデータを販売した時点で、乙が造形した有体物を譲渡することについて明示・黙示の許諾を与えている。

乙→丙 … 許諾により譲渡権を侵害せず

丙→丁→○ … 消尽により譲渡権を侵害せず

▶ 挑戦的解釈

譲渡権の消尽を定める著作権法26条の2第2項1号・4号の文言「(譲渡権)を有する者…の許諾を得た者により…譲渡された著作物の原作品又は複製物」とは合致しないが、甲→乙の送信を「譲渡」と同視して、同条を類推適用する。

乙→丙→丁→○ … 消尽により譲渡権を侵害せず

【2-3】 Hybrid流通(デジタル配信 & リアル譲渡)と消尽

⇒常識的解釈と挑戦的解釈の違い

甲→乙の送信時に、乙による譲渡が禁止されていたにもかかわらず、乙が丙に譲渡し、丙がその点悪意で丁に譲渡した場合・・・

常識的・・・113条の2の適用もなく譲渡権侵害

挑戦的・・・甲→乙の送信で譲渡権消尽済みなので、非侵害

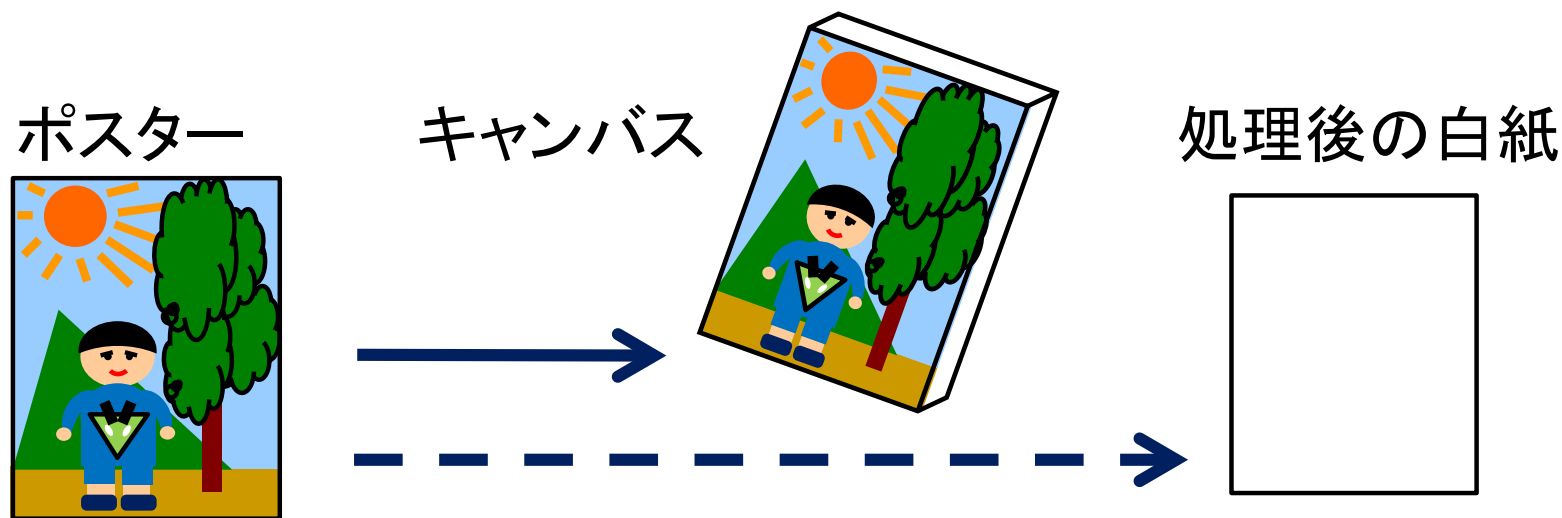
* どちらの結論を是とするか？

⇒挑戦的解釈の問題点

- ・ 乙のもとで造形される有体物は、甲が譲渡した物ではない
- ・ もし、乙が1つ以上の有体物を造形した場合(or 甲によって許諾された数以上の有体物を造形した場合)、どう考えるか

⇒実はHybrid流通と消尽の問題は他にも・・・

▶参考〔欧州Allposters事件〕 Art & Allposters v Pictoright (Case C-419/13)



ポスターの絵を、キャンバスにそっくり「移し」取る技術を開発。
移し終わった処理済みポスターは白紙の紙となってしまう。



Allpostersは、「移し」取ったキャンバスを販売することは頒布権侵害に
当たらないことを、確認する訴訟提起。

(ポスターが市場で購入したもので、すでに第一譲渡済みなら、キャン
バス販売も頒布権が消尽して適法か?)

▶参考〔欧州Allposters事件〕

- ・ 情報社会指令4条は、著作者に、彼・彼女らの知的所産を化体した個々の有体物について、EU域内で最初に上市することをコントロールする権利を与えるものである。
- ・ 故に、頒布権の消尽は、著作物またはその複製物(*)が化体した有体物に適用されると解すべき(条件として、当該有体物が著作権者の同意のもとに上市されることが求められる)。
 - *日本法・米国法とは異なり、有体物を指さないようである
- ・ 原告の技術はメディアの置き換えであり、著作物のイメージを化体する新しい物品の作成に該当し、著作物の新しい複製といいうる。
- ・ 著作者が、著作物を化体した物品の頒布に同意したとしても、当該物品の上市後、著作物の新しい複製に該当するような形で当該物品が変更された場合まで、前記同意には含まれない。

⇒ デジタル消尽全般に厳しい方向？

▶参考〔欧州Allposters事件〕

- ・ 情報社会指令4条は、著作者に、彼・彼女らの知的所産を化体した個々の有体物について、EU域内で最初に上市することをコントロールする権利を与えるものである。
- ・ 故に、**頒布権の消尽は、著作物またはその複製物(*)が化体した有体物に適用されると解すべき(条件として、当該有体物が著作権者の同意のもとに上市されることが求められる)**。
 - *日本法・米国法とは異なり、有体物を指さないようである
- ・ 原告の技術はメディアの置き換えであり、著作物のイメージを化体する新しい物品の作成に該当し、著作物の新しい複製といいうる。
- ・ **著作者が、著作物を化体した物品の頒布に同意したとしても、当該物品の上市後、著作物の新しい複製に該当するような形で当該物品が変更された場合まで、前記同意には含まれない。**

⇒ デジタル消尽全般に厳しい方向？

【2-3】 Hybrid流通(デジタル配信 & リアル譲渡)と消尽

⇒ 常識的解釈と挑戦的解釈の違い

甲→乙の送信時に、乙による譲渡が禁止されていたにもかかわらず、乙が丙に譲渡し、丙がその点悪意で丁に譲渡した場合・・・

常識的・・・113条の2の適用もなく譲渡権侵害

挑戦的・・・甲→乙の送信で譲渡権消尽済みなので、非侵害

* どちらの結論を是とするか？

⇒ 挑戦的解釈の問題点

- ・ 乙のもとで造形される有体物は、甲が譲渡した物ではない
- ・ もし、乙が1つ以上の有体物を造形した場合(or 甲によって許諾された数以上の有体物を造形した場合)、どう考えるか

⇒ 実はHybrid流通と消尽の問題は他にも・・・

【2-3】 Hybrid流通（デジタル配信 & リアル譲渡）と消尽

⇒ 実はHybrid流通と消尽の問題は他にも・・・

例1： メーカーAは、スマートフォン用ゲームのアプリについて特許権を有している。Aは、アプリを、インターネット経由で送信して販売した。ユーザーBは、購入したアプリを、自分のスマートフォンにインストールした。

- * Bによるアプリの使用、アプリインストール済みスマホの転売を消尽でどこまで説明できるか？

＜インクタンク最高裁＞

- 特許権者等が「我が国において特許製品を譲渡した場合には、当該特許製品については特許権は・・・消尽し、もはや特許権の効力は、当該特許製品の**使用, 譲渡等**（特許法2条3項1号にいう使用、譲渡等、輸出若しくは輸入又は譲渡等の申出をいう。以下同じ。）には及ばない。
- ただし、「当該特許製品と同一性を欠く特許製品が新たに製造されたものと認められるときは」は、なお特許権の行使が許される。

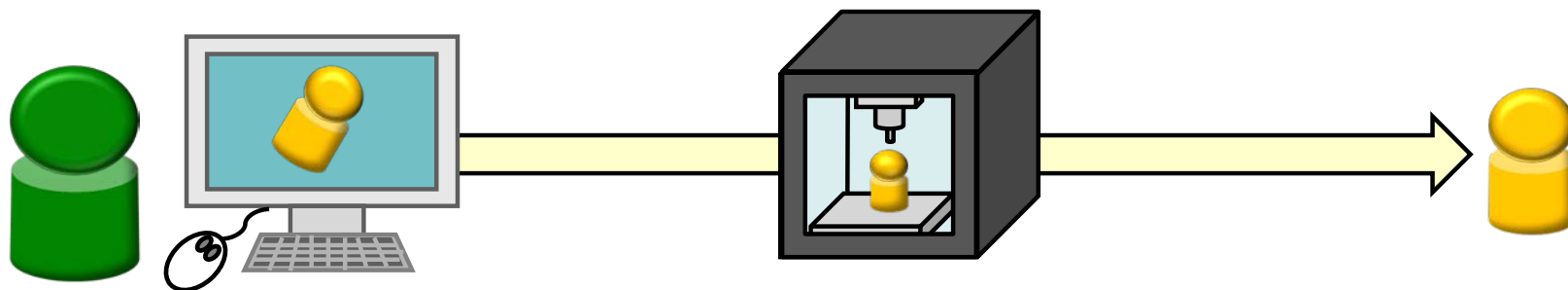
【2-3】 Hybrid流通(デジタル配信 & リアル譲渡)と消尽

⇒ 実はHybrid流通と消尽の問題は他にも・・・

例2: メーカーAは、スマートフォン用ゲームのアプリについて著作権を有している。Aは、アプリを、インターネット経由で送信して販売した。ユーザーBは、購入したアプリを、自分のスマートフォンにインストールした。

- * Bによる、アプリインストール済みスマホの転売を消尽でどこまで説明できるか？
 - ・ ゲームアプリ = 映画の著作物の場合
中古ゲーム事件最判
「公衆に提示することを目的としない・・・映画の著作物の複製物
・・・を公衆に譲渡する権利は、一旦適法に譲渡されたことにより
・・・消尽」する
 - ・ 映画の著作物以外の場合
著作権法26条の2第2項

【2-4】 3Dプリンティングサービス



3Dモデルが著作物(純粋美術・応用美術)なら、後の過程は全て著作物の複製となり著作権(複製権)が及ぶ

↓
個人が行えば、私的使用目的(*)の複製となり、無許諾であっても適法となる余地がある

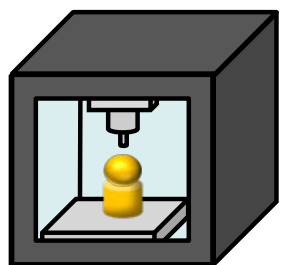
* 最終造形物を販売する目的などは含まれない

ただし、30条1項1号・2号の規定により以下は対象外

- ① 公衆用設置自動複製機器を用いる場合
- ② 技術的保護手段の回避後の知情複製の場合

⇒ セルフ型3DPサービスと①の関係

【2-4】 3Dプリンティングサービス（セルフ型）



業者店頭の3Dプリンタが公衆用設置自動複製機器に該当すると、3DPサービスに関して…

ユーザ ⇒ 私的使用目的の複製として適法にはならない

業者 ⇒ 刑事罰(119条2項1号)

公衆用設置自動複製機器の要件

- ① 複製の機能を有し、これに関する装置の全部又は主要な部分が自動化されている機器、かつ
- ② 公衆の使用に供することを目的として設置されているもの

↓
文言上は…

- ⇒ 規定の趣旨(音楽・映像の大量コピーの防止)?
- ⇒ 附則5条の2(専ら文章または図画の複製に供する)?
- ⇒ 立法的対応の必要性?

【2-4】 3Dプリンティングサービス（依頼型）

ユーザが3DP用のデータを業者に預け、業者が自身の3Dプリンタを操作して、3DPを行う場合・・・

⇒ そもそも30条1項の適用があるか？

⇒ 複製の主体は誰か（業者 or ユーザ）？



自炊代行訴訟（知財高判H26.10.22）

当否は別として、同判決の論理は、そのまま、依頼型3DPサービスの場合にも当てはまる

⇒ 複製主体は業者

⇒ 30条1項の適用はない

* 預かったデータを業者が修正・加工する場合、創作性があれば、業者は二次的著作物の著作者となる

（もっとも、上記の問題の解決にはならない）

【2-4】 3Dプリンティングサービス（依頼型）

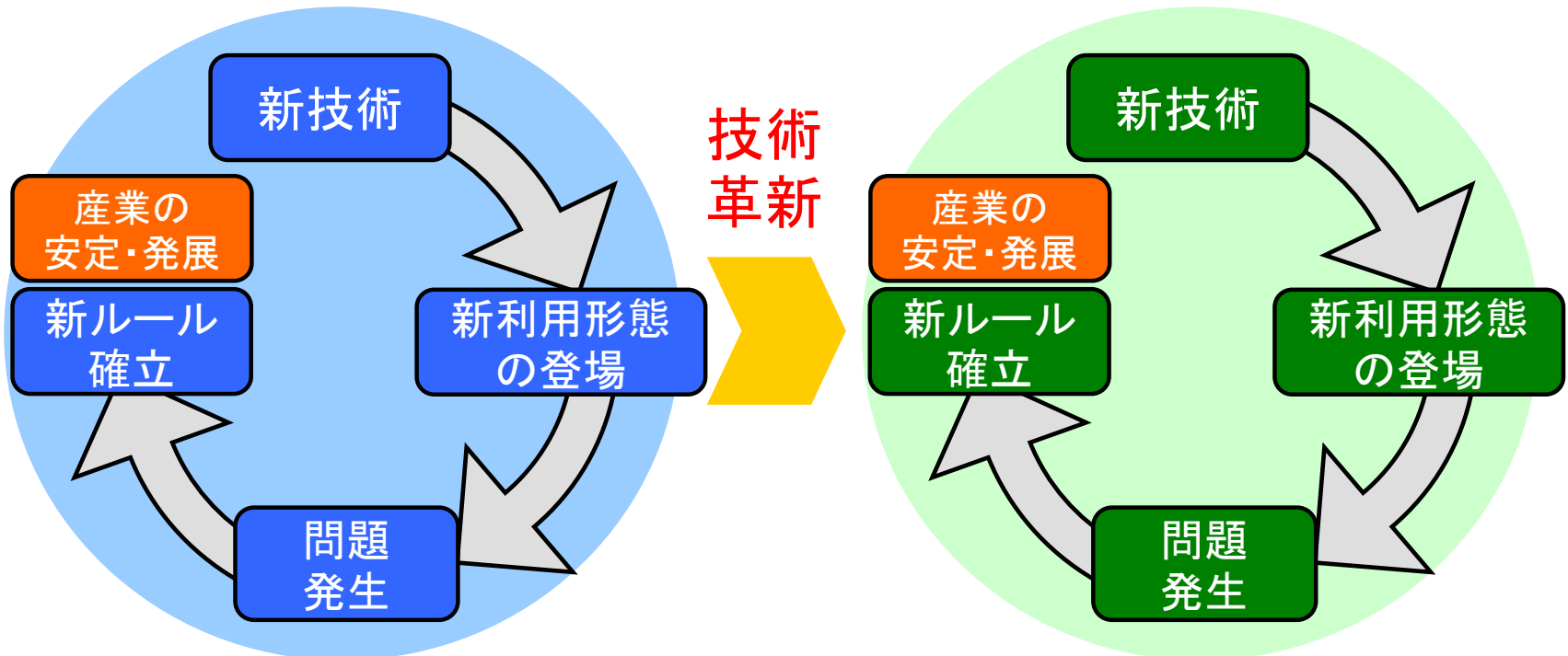
自炊代行訴訟（知財高判H26.10.22）

スキャナーで読み込み電子ファイル化する行為が、本件サービスにおいて著作物である書籍について有形的複製をする行為、すなわち「複製」行為に当たることは明らかであって、この行為は、本件サービスを運営するYのみが専ら業務として行っており、利用者は同行為には全く関与していない。

そして、Yは、独立した事業者として、営利を目的として本件サービスの内容を自ら決定し、スキャン複製に必要な機器及び事務所を準備・確保した上で、インターネットで宣伝広告を行うことにより不特定多数の一般顧客である利用者を誘引し、その管理・支配の下で、利用者から送付された書籍を裁断・・・複製し・・・電子ファイル・・・を納品し、利用者から対価を得る本件サービスを行っている。

そうすると、Yは、利用者と対等な契約主体であり、営利を目的とする独立した事業主体として、本件サービスにおける複製行為を行っているのであるから、本件サービスにおける複製行為の主体であると認めるのが相当である。

【まとめにかえて】 技術革新と著作権法制との宿命的関係



従来から、新技術(写真、レコード、映画、放送、コンピュータ、インターネットなど)が開発され、新しい利用形態が登場し、問題が発生する度に、著作権法制は見直され、結果、新技術と新利用形態を前提とした新ビジネスが安定的に発展する環境が整備されてきた

今また、AIや3Dプリンタなどの技術革新が著作権法制に変化を促している

[関連論文]

拙稿「3Dプリンティングと著作権～今後の議論のための序論的考察～」
SLN 136号(2013)

拙稿「クラウド,プライベート・ユース,オープン・コミュニティと著作権法制：
これからの10年のために」知財管理63巻4号(2013)

拙稿[判批](ファッションショー事件)判例評論678号(2015)

MICHAEL WEINBERG, “WHAT'S THE DEAL WITH
COPYRIGHT AND 3D PRINTING?” (Public Knowledge, 2013)

杉光一成「3Dプリンターと知的財産法」NBL 1012号(2013)

拙稿「応用美術」法学教室2016年3月号

井上由里子「3Dプリンタに関する著作権問題」Design Protect 105号

拙稿「設計図の著作物性の判断基準」L&T72号

青木大也「3Dデータとしてのデザインの保護と意匠法 —3Dスキャナ・3D
プリンタを素材に—」特許研究63号

著作権法制の明日
～技術革新への対応と課題～