

# 3D データと意匠法

## —3D プリンタの活用を見据えて—

大阪大学大学院法学研究科 准教授 **青木 大也**

### 目 次

1. はじめに
  - 1.1 3Dプリンタと意匠法
  - 1.2 3Dデータ
2. 我が国意匠法における取扱い
  - 2.1 直接侵害について
  - 2.2 間接侵害について
  - 2.3 小括
3. 欧州共同体意匠制度における取扱い
  - 3.1 はじめに
  - 3.2 欧州共同体意匠制度について
  - 3.3 関連する裁判例について
  - 3.4 学説上の議論等について
4. 米国意匠特許制度における取扱い
  - 4.1 はじめに
  - 4.2 米国意匠特許制度について
  - 4.3 関連する裁判例について
  - 4.4 学説上の議論について
5. 検討
6. おわりに

### 1. はじめに

#### 1.1 3Dプリンタと意匠法

Society 5.0の実現にあたっては、AI、ビッグデータ、IoTといった様々な技術が念頭に置かれているが、3Dプリンタもその一つに数えられている<sup>(1)</sup>。更に、3Dプリンタの活用には、そのプリントのもととなるデータ（3Dデータ）<sup>(2)</sup>が必要になるところ、近時は3Dデータの共有サイト等を介して<sup>(3)</sup>、多くの3Dデータが作成・流通している状況にある。また、3Dデータの重要性は、3Dプリンタを離れて、VRやARにおける3Dデータの作成・利用（直接の利用や編集等）にも及ぶ。

このような中であって、3Dプリンタや3Dデータの知的財産法上の取扱いが議論されるようになってきている<sup>(4)</sup>。政

- (1) 例えば、「未来投資戦略2018—「Society 5.0」「データ駆動型社会」への変革」（2018年）や、日本経済団体連合会『Society 5.0—ともに創造する未来』（2018年）等で見られる。
- (2) 本稿では、様々な3Dプリント用のファイルフォーマットや、そもそも3Dプリント用でないデータも含む趣旨で用いている。
- (3) 例えば、TurboSquid (<https://www.turbosquid.com/>) や Thingiverse (<https://www.thingiverse.com/>) といったサイトが挙げられる。
- (4) 学説として、中嶋尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点<2>—各論I 知的財産権～アバターや3D空間であるがゆえに生じる問題～」NBL928号（2010年）46頁、杉光一成「3Dプリンターと知的財産法」NBL1012号（2013年）21頁、水野祐「3Dデータが知的財産法に提起する課題～純粹／応用美術あるいは平面／立体の区別を超えて～」パテント70巻2号（2017年）37頁、麻生典「意匠制度と3Dプリンター—欧州の4つの推奨策」デザイン学研究特集号25巻2号（2017年）106頁、五味飛鳥「3Dデータの流通と意匠法」DESIGN PROTECT 116号（2017年）9頁、平成29年度日本弁理士会意匠委員会第1部会「3Dデータの流通と間接侵害規定の整備について」パテント71巻12号（2018年）15頁等がある。

府レベルでも、例えば知的財産戦略本部の次世代知財システム検討委員会による報告書『次世代知財システム検討委員会報告書—デジタル・ネットワーク化に対応する次世代知財システム構築に向けて』では、「3Dデータを介して正規品の流通・生産等が容易になる一方で、模倣品の流通・生産も容易になることが想定されるため、3Dデータの知財制度上の保護や模倣品の流通・生産対策のあり方が課題として挙げられる」との指摘がされている<sup>(5)</sup>。

以上を踏まえ、本稿は、3Dプリンタの活用にあたっての前提ともなる、現在の3Dデータの法的取扱いがどのようになっているのかという点について、特に意匠法を対象とした整理・検討を行うものである<sup>(6)</sup>。意匠法を対象とする理由としては、以下の点が挙げられる。まず著作権法については、既存の制度の運用によって、相当程度対応が可能と見込まれている<sup>(7)</sup>。また、商標法についても、既存の制度の運用を見る形での対応が可能と考えられる<sup>(8)</sup>。更に、特許法と意匠法とで比較すると、相対的にはあるが、現在の3Dプリンタの技術水準等からして、特許製品の3Dデータにまつわる問題よりも、登録意匠に係る物品の3Dデータにまつわる問題のほうが生じやすいものと思われ、意匠法が特許法よりも先に3Dデータや3Dプリンタをめぐる問題に直面するものと言えよう。特に意匠法は、(画像の意匠を除いて)物品性が要求されることから、3Dデータという無体の対象を扱うのにハードルのある法制度であることも、意匠法における検討が必要とされる理由となる。加えて、令和元年改正により、意匠法には新たに画像の意匠(意匠法2条1項。以下条文番号は断りのない限り意匠法のものである)と多機能品型間接侵害(38条2号等)が追加された。これらとの関係で、3Dデータの取扱いに影響が生じるかも確認する必要があるだろう。

なお、出願・登録の場面よりも問題が多いと考えられる、登録意匠と同一又は類似の意匠を内容とする3Dデータの作成や流通、利用に関する侵害の成否、特に、最も基本的な点であり、また間接侵害の成否の前提ともなり得る直接侵害の成否を主に論じることとする。

## 1.2 3Dデータ

3Dデータには様々な種類があるが、3Dプリンタとの関係では、概ね3種類に分類することができるようである<sup>(9)</sup>。

- ① Design File : CAD ファイル等に相当する。作成や編集等がしやすい。
- ② Surface-Mesh File : STL ファイル等に相当する。現在インターネット上でやり取りされることの多いデータ形式とされる。
- ③ Machine-Instruction File : Gcode ファイル等に相当する。STL ファイル等をもとにした、具体的に3Dプリンタを稼働させるためのデータ形式である。

いずれも意匠の内容を含むものであるが、後者に行くほど実際の3Dプリント行為を直接コントロールするデータとなることから、後述のように、我が国意匠法においては、専用品型間接侵害の成否における「プログラム等」該当性や、専用品要件の充足性等に影響を与えるものと解される。

(5) 知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会次世代知財システム検討委員会『次世代知財システム検討委員会報告書—デジタル・ネットワーク化に対応する次世代知財システム構築に向けて』(2016年)31頁。

(6) なお、筆者は既に、本稿のテーマとの関係で、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37頁(2017年)、同「意匠法とデザインの無体的利用、無体物のデザイナー—著作権法との比較において」ジュリスト1511号76頁(2017年)、同「3Dプリンタと知的財産法」ジュリスト1512号78頁(2017年)を公表しているが、これらはいずれも令和元年改正前の我が国意匠法を対象としたものである。本稿は令和元年改正後の我が国意匠法を対象とし、かつ欧州共同体意匠制度や米国意匠特許制度との対比を行うものであり、先行する研究をより深化させるものとして位置づけられる。

(7) 前掲注5)『次世代知財システム検討委員会報告書』32頁。

(8) 青木・前掲注6)「3Dプリンタと知的財産法」78頁参照。

(9) 青木・前掲注6)「3Dデータとしてのデザインの保護と意匠法」37頁では、具体的な3Dデータの分類を行わなかったが、本稿では、さしあたりLucas S. Osborn. 3D PRINTING AND INTELLECTUAL PROPERTY (CUP, 2019) 26以下の整理によった。我が国においても、例えば五味・前掲注4)12頁以下が3Dデータを具体的に分類した上で分析を行っている。

## 2. 我が国意匠法における取扱い

本稿の中心的な検討対象である、登録意匠と同一又は類似の形状等を含む 3D データを作成する行為について、現行法上如何なる問題が生じるのか、以下では直接侵害、間接侵害の二つに分けて確認したい<sup>(10)</sup>。

### 2.1 直接侵害について

前掲『次世代知財システム検討委員会報告書』では、意匠法における問題を特許法におけるものと同様に扱い、両者について、「3D データが特許法等でいう『物（プログラムを含む。）』に該当するかどうかが問題」とであるとされ、これに該当すれば、その 3D データの生産（複製）や譲渡等を特許権等の侵害と構成できるとされている。そして「3D プリンティングを可能にする 3D データについて、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』に該当すると考えられる」として、一部の 3D データの作成が権利侵害を肯定し得るとの立場を示している<sup>(11)</sup>。

しかし、意匠法上の「物品」に無体物を含まないという解釈は、特許法に「物（プログラムを含む。）」との文言が導入された平成 14 年改正時にも立法上意識されていたことであつた<sup>(12)</sup>。そして、「物品」は有体物に限られると解釈されてきたことから、登録意匠に係る 3D データの作成は、物品に係る実施とは評価できないのではないかという指摘が、既になされているところである<sup>(13)</sup>。これらのことからすると、物品の意匠、及び令和元年改正後の建築物の意匠については、3D データの作成自体は、意匠に係る物品の製造等にはあらず、意匠権の直接侵害は成立しないという帰結に至るかと思われる<sup>(14)</sup>。

ところで、令和元年改正によって、新たに物品性を要しない画像の意匠が導入された（2 条 1 項）。画像の意匠については、その実施にも物品の問題が生じず、画像の作成等が直接侵害を構成するとされている（2 条 2 項 3 号）。そこで、登録意匠に係る 3D データの表示されている画像につき、別途画像の意匠として意匠登録を受けることで（例えば、6 条 1 項 3 号で要求される画像の用途につき、「3D プリント用画像」等と記載する）、3D データの作成等について何らかの直接侵害に基づく対応が可能か、検討の余地がある。仮にそのような画像が意匠登録を受けられたとすると、例えば 3D データを 3D プリント用ソフトウェアに表示したところで、当該画像と同一又は類似の画像が作成されたとして、直接侵害の成立を認めることができるかという形で、問題となるように考えられるためである<sup>(15)</sup>。

(10) 以下は、青木・前掲注 6)「3D データとしてのデザインの保護と意匠法」37 頁の内容に負うところが大きい。なお、上記論文では、3D スキャナを例として取り上げたが、絶対的権利である意匠権にあっては、模倣と独自創作の区別は原則不要であることから、3D スキャナはここでは取り上げない。もっとも、3D スキャナの技術革新や普及も進みつつあることから、3D データを介した活動が更に広まる可能性があり、また 3D スキャンの普及によって、「業として」ではない 3D データ作成行為が今後増大することも見据える必要があるかもしれない。

(11) 前掲注 5)『次世代知財システム検討委員会報告書』32-33 頁。なお、特許法では、実施概念に係る物の発明について「物（プログラムを含む。）」と規定されている（特許法 2 条 3 項 1 号）のに対して、意匠法では、（画像の意匠を除き）実施概念に係る意匠に係る物品の製造等について、そのようなカッコ書きは存在していない（意匠法 2 条 2 項 1 号・2 号）ことから、意匠法については十分な説明とはなっていないようにも思われる（奥邨弘司「著作権法」THE NEXT GENERATION ～著作権の世界の特異点は近い～」コピライト 666 号（2016 年）24 頁注 53 参照）。もっとも、特許法でも、「プログラム等」の文言を導入した平成 14 年改正の前から、既にプログラムを物の発明として保護の対象とする審査実務がなされており、「プログラム等」の文言の挿入は明確化のためであつたとの指摘がされているところであるから（特許庁総務部総務課制度改正審議室『平成 14 年改正産業財産権法の解説』（発明協会、2002 年）8 頁参照）、括弧書きの有無という限りでは、決定的な差異とはならないであろう。しかし、本文後述の通り、意匠法の場合は「物品」概念において大きなハードルがある。

(12) 前掲注 11)『平成 14 年改正産業財産権法の解説』20 頁。

(13) 中嶋・前掲注 4) 50 頁、杉光・前掲注 4) 24 頁、奥邨・前掲注 11) 24 頁注 53、水野・前掲注 4) 40 頁等。

(14) なお、物品の類似性を問題にしない立場にあっては、3D データの作成に対して権利侵害を導く実質的な根拠を提供できるのではないかという点について、青木・前掲注 6)「3D データとしてのデザインの保護と意匠法」39 頁参照。

(15) 更には、そのような画像を表示する機能を有するプログラム等の作成等についても、2 条 2 項 3 号柱書によって、直接の実施行為で捉えることが可能である。ただし、本文の想定する事例においては、登録の対象となる画像は通常 3D プリント用ソフトウェアと 3D データの組み合わせとなろうから、3D データの作成や流通のみで実施行為に該当し直接侵害が成立するかは、別論であろう。

しかし、上記の考え方には少なくとも二つのハードルがあるように思われる。一つは、装飾的な画像やコンテンツ画像等を保護しないとする立法趣旨<sup>(16)</sup>との関係である。3Dプリンタによってプリントされる対象として表示される3Dデータは、いわば3Dプリント用のコンテンツ画像と評価されるように思われるためである。装飾的な画像やコンテンツ画像等を保護しない趣旨については、「画像が関連する機器等の機能に関係がなく、機器等の付加価値を直接高めるものではない」とされており、上記のような画像の意匠についても、同旨が当てはまるように思われる<sup>(17)</sup>。そのため、意匠の登録時において排除されるか、たとえ（審査の都合で）登録を受けられたとしても、実際の権利行使の場面では、当該3Dデータに係る画像の部分は除外して類否判断がされる可能性が高いように推察される<sup>(18)</sup>。その結果、3Dデータの作成や流通に対して、これを直接侵害に問うための手段としては、有効ではないように思われる。

また、二つ目の問題として、画像の意匠の類否判断には、当該画像の用途等の共通性が求められると考えられている点<sup>(19)</sup>が挙げられる。まさに3Dプリント用ソフトウェアに表示されている状態であっても、被疑侵害意匠たる画像に関しては、あくまで3Dプリント用ソフトウェアの画像とその対象物の画像とに分離して把握される可能性もある。すなわち、見た目の問題とは別に、被疑侵害意匠を一つの用途の画像としてまとめて把握されず、全体として用途等が共通しない可能性も残るように思われる。こうなると、たとえ前述のハードルを越えて、3Dデータ表示部分についても意匠の内容として意匠登録を受けたとしても、直接侵害を具体的に問う場面では有効に機能しないおそれがある。

以上の通り、画像の意匠による対応にも、あまり期待できないように思われる。

## 2.2 間接侵害について

2.1で述べたように、3Dデータの作成等を直接侵害で捉えることは難しいようである。そこで、間接侵害による規制を及ぼすことができるか、検討する。

まず、従来からある専用品型間接侵害（38条1号等）については、成立する余地があるとの指摘が既になされている<sup>(20)</sup>。特に、1.2で述べたデータのうち、3Dプリントの直前の状態の3Dデータにあっては、プログラムそのものではないが、プログラムに準ずるものとの評価をしやすく<sup>(21)</sup>、また3Dプリントによる登録意匠に係る物品の製造にのみ用いるものという評価もしやすいため、当該3Dデータの作成等について、専用品型間接侵害の成立を認めることができるだろう<sup>(22)(23)</sup>。もっとも、同じく1.2で述べたように、実際

(16) 産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会「産業競争力の強化に資する意匠制度の見直しについて」（2019年）3頁参照。

(17) この点、当該立法趣旨につき、画像を保護対象に加えることとなった意匠法と、従来から画像を保護対象としてきたとされる著作権法との棲み分けの問題と理解すると、表示されているコンテンツの内容は必ずしも著作権法で保護されるとは限らないものであり、異論があり得る。もっとも、本文の通り、著作権法との調整のみが立法趣旨とも考えにくく、少なくともそれ以外にも積極的に意匠法による保護に適しないものを除外する趣旨を有すると理解しておく方がよいように思われる。

(18) 令和元年改正前の事例であり、また意匠の類否が問題となった事例ではないが、知財高判平成26年9月11日判時2250号71頁も参照。

(19) さしあたり、青木大也「意匠法改正—画像デザイン・空間デザインの保護拡充ほか」高林龍＝三村量一＝上野達弘編『年報知的財産法2019-2020』（日本評論社、2019年）4-5頁等を参照。

(20) 杉光・前掲注4）25頁、奥邨・前掲注11）24頁注53、水野・前掲注4）40頁等。

(21) 例えば、五味・前掲注4）14頁。

(22) 専用品要件（いわゆる「のみ品」要件）については、特許法同様に「他に商業的、経済的に実用性のある用途がないことを意味する」とされている。茶園成樹編『意匠法』（有斐閣、2012年）221頁〔茶園成樹〕。裁判例としても、特許法に関するものではあるが、例えば、知財高判令和元年9月11日平成30年（ネ）10006号等参照。学説上の例として、寒河江孝允＝峯唯夫＝金井重彦編『意匠法コンメンタール（第2版）』（レクスネクシス・ジャパン、2012年）557-559頁〔藤田晶子〕では、「製図・デザイン等を行うCADシステム機器の製造販売会社が、顧客向け販促用セミナーを開き、その会場におけるデモンストレーション企画で、市販の他社製品である登録意匠製品、例えば、携帯電話等の製品をモデルに3Dスキャナで物品のデザインを読み込み、その意匠データをCADシステム上で再現し、製品のデザイン作業を行い、その金型を作成してみせる」というケースが例示された上で、「登録意匠製品の意匠データを読み込み、その図面・設計図の作成に必要なデータを取り出すことになるので、CADシステムの自社製品内に読み込まれた当該意匠データ」は、専用品である「プログラム等」に該当すると指摘されている。

に流通している 3D データは、必ずしも 3D プリントに直接用いられる 3D データであるとは限らない。むしろ加工等のしやすい手前の段階の 3D データであることが多いようである。そのような段階の 3D データは、それを（意匠に係る物品の製造に用いず）3D データのまま利用し、例えば仮想空間において当該形態を再現することや、その 3D データを改変・改良して、同一又は類似の範囲に含まれない意匠を生み出して、その意匠に係る物品を製造等することといった、他の実用的な用途も想定されるように思われる<sup>(24)</sup>。そうだとすると、3D データの種類によっては、その作成や流通が専用品型間接侵害に該当することがあるとしても、そのような場面は比較的稀であるように思われる。

ところで、令和元年改正により、意匠法に新たに多機能品型間接侵害が導入された（38 条 2 号等）。同規定の導入された立法趣旨は、①「例えば、意匠権を侵害する製品の完成品を構成部品（非専用品）に分割して輸入することにより、意匠権侵害を回避する等、輸入手口が巧妙になっている」こと、及び②「特徴のある部分以外の部分をあえて模倣する事例が発生しており、必ずしも部分意匠制度によって対応できない事例が生じている」ことであり<sup>(25)</sup>、3D データの取扱い等が特に議論されて導入されたものではない。しかし、上述の通り専用品型間接侵害にあって、3D データの専用品該当性に疑義があるという点については、多機能品型間接侵害であれば回避できるかもしれないという意味で、検討の余地がある<sup>(26)</sup>。しかし、この点についてもいくつかのハードルが考えられる。例えば、多機能品型間接侵害を構成するのは「登録意匠又はこれに類似する意匠の視覚を通じた美感の創出に不可欠なもの」とされており、この不可欠品には、当該意匠を構成する部品等だけでなく、その物品の製造等に用いられる道具（例えば金型等）も含まれることが示唆されている<sup>(27)</sup>、仮にそれを前提としても、そのままでは直接物品の製造には用いられないもの等、3D データには様々な種類があり、どのような 3D データであれば（金型等で例示されるような）不可欠品と整理できるか、「プログラム等」の文言充足性ととも（に）精査が必要であろう<sup>(28)</sup>。また、非汎用品要件との関係で、3D データがこれに当たらないのかという点も、確認しておく必要があるかもしれない。

### 2.3 小括

以上見てきたように、登録意匠と同一又は類似の意匠に係る 3D データの作成や流通等について、我が国意匠法においては間接侵害によって一部規制し得る余地があるものの、限られた場面に留まるものと推察される。このことの是非自体、後述のように議論されるべき事項であるが、次に述べる欧米での議論と対比すると、謙抑的なスタンスにあるように評価できよう。

(23) なお、特に 3D プリント用の 3D データについては、そのプリント対象である物品の設計図等との対比も注目される。設計図については、特許法に関して、昭和 34 年立法当時の学説上の検討において、詳細な設計図の提供が専用品型間接侵害を構成するか否かにつき賛否両論があったことが見受けられる。内田護文ほか『特許法セミナー（2）出願・審査・審判・訴訟』（有斐閣、1970 年）863-865 頁所収の各発言、及び橘雄介「特許権の間接侵害の理論（1）」知的財産法政策学研究 51 号（2018 年）153-154 頁を参照。侵害品に組み込まれる部品のような類でなければならないかという問題の前では、設計図と 3D データは同様であろうが、一方で、その使用用途という点では、（物にもよるが）3D データの方が多用途であるように思われる。

(24) 青木・前掲注 6)「3D データとしてのデザインの保護と意匠法」40 頁、五味・前掲注 4) 14 頁等。

(25) 前掲注 16)「産業競争力の強化に資する意匠制度の見直しについて」14 頁参照。

(26) 青木・前掲注 6)「3D データとしてのデザインの保護と意匠法」41 頁参照。また、平成 29 年度日本弁理士会意匠委員会第 1 部会・前掲注 4) 16 頁以下では、3D データを対象とした具体的な間接侵害の立法提案について検討を行っている。

(27) 特許庁編『工業所有権法（産業財産権法）逐条解説（第 21 版）』（発明推進協会、2020）1312 頁。もっとも、同頁にもあるように、令和元年改正に向けた議論においては、非専用品たる部品の規制が念頭に置かれており、（既に同様の条文に係る特許法の運用があるとはいえ）その限界についてははっきりしていないように思われる。

(28) 本文では特許庁編・前掲注 27) の議論の射程を課題としたが、そもそもこの点を検討するにあたっては、まず意匠法における多機能品型間接侵害について、特許法における議論を参照できるか否かを確認しつつ検討する必要がある、また特に 3D データが不可欠品に該当するか否かをめぐっては、（特許法において議論されることの多い）部材等に関する取扱いだけでなく、侵害品の製造に（も）用いられる道具や装置等に関する取扱いも参照するほうが有益であるように思われる（例えば、いわゆる本質的部分説に関連して、高林龍『標準特許法（第 6 版）』（有斐閣、2017 年）177 頁以下、いわゆる条件関係説に関連して、田村善之「多機能型間接侵害制度による本質的部分の保護の適否」同『特許法の理論』（有斐閣、2009 年）172 頁以下等を参照）。この検討は他日を期したい。

### 3. 欧州共同体意匠制度における取扱い

#### 3.1 はじめに

我が国意匠法と比較して、欧州共同体意匠制度においては、以下のように、直接3Dデータが問題となった事例はないものの、参考となる裁判例が登場しているほか、学説上の議論もある程度されており、異論もあるものの、従来の運用の延長線上において、登録共同体意匠に係る権利によって3Dデータの作成や流通を規制する素地があると評価できる。

#### 3.2 欧州共同体意匠制度について

欧州共同体意匠規則3条(a)は、「意匠」(design)について、「製品の全体又は一部の外観であって、その製品自体及び／又はそれに係る装飾の特徴、特に線、輪郭、色彩、形状、織り方及び／又は素材の特徴から生じるものをいう」とし、また、ここで言う「製品」(product)について、同条(b)は「工業又は手工芸による物品をいい、その中には、特に複合製品に組み立てることを目的とする部品、包装、外装、図形的表象、印刷書体を含むが、コンピュータ・プログラムは含まない」と規定する<sup>(29)</sup>。また、保護の範囲に関して、10条(1)が「共同体意匠によって与えられる保護の範囲には、事情に通じた使用者に対して異なる全体的印象を与えない意匠を含めるものとする」とし、その権利の内容について、19条(1)が、「登録共同体意匠は、その所有者に対し、当該意匠を実施し、かつ、所有者の同意を得ない第三者がその意匠を実施することを防止する排他権を付与するものとする。前記の実施には特に、その意匠が組み込まれるか又は適用される製品の製造、申出、市場投入、輸入、輸出若しくは使用、又はそれらの目的での当該製品の貯蔵を含めるものとする」と規定する。なお、欧州共同体意匠規則のレベルでは、間接侵害を定める規定は存在しない。

#### 3.3 関連する裁判例について

本稿との関係で注目される裁判例として、登録共同体意匠に係る権利が、写真やイラスト等のいわば二次元的な使用に及ぶのかという点が関係する事例を参照することにしたい。我が国意匠法と異なり、権利行使に当たって登録共同体意匠と被疑侵害意匠との間での物品の類似を要求しない欧州共同体意匠制度においては<sup>(30)</sup>、上記のような問題が現実が生じており、そこでの議論が登録共同体意匠に係る製品の3Dデータの作成等を検討するうえでも参考になる余地があるためである。

この関係でよく引用されるのが、BGH I ZR 56/09 (KG) [ICE]<sup>(31)</sup>である<sup>(32)</sup>。この事件で問題となったのは列車の車体に係る登録共同体意匠である。被疑侵害者が当該車体の写真を宣伝用のポスターに使用したところ、当該使用について、登録共同体意匠に係る権利侵害に該当するかが争われたものである。これにつき裁判所は、(引用の例外との関係で)二次元的な使用であっても、実施に含まれるとの解釈を示した<sup>(33)</sup>。これを3Dデータの場合に敷衍すると、登録共同体意匠に係る3Dデータの作成や流通も同様に、実施に含

(29) 以下、欧州共同体意匠規則の条文の日本語訳については、特許庁ウェブサイト (<https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/mokuji.html>) (2020/03/07 閲覧) 掲載のものによる。

(30) 欧州共同体意匠規則36条(6)参照。

(31) BGH I ZR 56/09 (KG) [ICE], [2011] GRUR 1117.

(32) See e.g. Dinusha Mendis, 3D Printing and the Implications for Design Law, Tanya Aplin ed., RESEARCH HANDBOOK ON INTELLECTUAL PROPERTY AND DIGITAL TECHNOLOGIES (Edward Elgar, 2020) 445, 456.

(33) See Pedro Malaquias, Consumer 3D Printing: Is the UK Copyright and Design Law Framework Fit for Purpose?, 6 Queen Mary J. Intell. Prop. 321, 331 (2016), David Stone, EUROPEAN UNION DESIGN LAW—A PRACTITIONER'S GUIDE (2nd ed., OUP, 2016) [19.67]. ただし、Lionel Bently et al., INTELLECTUAL PROPERTY LAW (5th ed., OUP, 2018) 793 note 66では、このような解釈は(引用の例外があるにしても)、「事情に通じた使用者」に対して異なる印象を与え得るとの解釈を採ることで非侵害の結論を導くべきではないかとの指摘がされている。もっともこの指摘は、3Dデータとの関係ではまた異なる取扱いもあり得るように思われる。

まれることとなろう<sup>(34)</sup>。

また、欧州連合司法裁判所においても、近時、欧州共同体意匠規則 20 条 (1) (c) に定める引用の例外規定<sup>(35)</sup>をめぐっては、C-24/16 and C-25/16 [Nintendo]<sup>(36)</sup>が類似の判断を示している。この事件では、被疑侵害者が、登録共同体意匠に係るゲーム機のアクセサリーのイメージを自社のウェブサイトに掲載した行為が問題となった。裁判所は、引用の規定の適用を判断する前提として、引用目的での第三者の登録意匠の使用がその複製行為である必要があり、共同体意匠に対応する製品の二次的な表現はそのような行為を構成し得ると判断した<sup>(37)</sup>。この点を以って、そのような行為がそもそも登録共同体意匠の権利侵害となると指摘するものがある<sup>(38)(39)</sup>。

### 3.4 学説上の議論等について

欧州委員会レベルでの意匠制度に係る報告書 *Legal review on industrial design protection in Europe*<sup>(40)</sup>の添付資料である、*Overview of 3D Printing & Intellectual Property Law*<sup>(41)</sup>では、3D プリントをめぐる各行為につき、知的財産権侵害の成否を整理している。そこでは、3D models/CAD files について、“Digitisation of an object” が登録共同体意匠の権利侵害になり得る行為として掲げられている<sup>(42)</sup>。一方で、3D models/CAD files の拡布 (dissemination) については、「CAD ファイル自体は意匠権で保護されていない」ことを根拠に、侵害になり得る行為として何も掲げられておらず<sup>(43)</sup>、両者の関係がどのように理解されているのかは、必ずしも明らかではないように思われる。中心的な議論はむしろ、3D プリントの普及による個人的・非営利の実施の増大と、権利制限規定の是非に関する点のようである。

学説においても、様々な議論がなされているところである。例えば Mendis は、「一方で、CAD ファイルの作成は CAD ファイルが工業又は手工芸による物品に該当しないという意味で、侵害とならないと論じられよう」として、CAD ファイルの製品該当性を問題視し、他方で前掲の通り、「登録共同体意匠の製品のイメージを掲載することが意匠の実施に該当し、権利侵害となるのであれば、CAD ファイルの作成が意匠権の侵害となる」と論じられよう」として、前掲 [ICE] の判断に鑑みれば侵害ともなり得るとして、この問題についてはまだはっきりしていない状態であると指摘されている<sup>(44)</sup>。

しかし、権利侵害を肯定する立場からは、例えば以下のような点が説かれている。まず製品該当性については、グラフィックシンボルや GUI について既に意匠登録を受けられている以上、解釈の問題として、製品

(34) See Malaquias, *supra* note 33, at 331, Ana Nordberg & Jens Schovsbo, *EU Design Law and 3D Printing: Finding the Right Balance in a New E-Ecosystem*, Rosa Maria Ballardini et al. eds., *3D PRINTING, INTELLECTUAL PROPERTY AND INNOVATION-INSIGHTS FROM LAW AND TECHNOLOGY* (Wolters Kluwer, 2017) 275, 284-285, 296.

(35) 欧州共同体意匠規則 20 条 (1) 「共同体意匠によって付与される権利は、次の行為に対しては行使することができない」(c) 「引用 “making citations” 又は教授の目的での複製行為」。

(36) *Nintendo Co. Ltd v. BigBen Interactive GmbH, BigBen Interactive SA*, Case C-24/16 and C-25/16 (2017).

(37) *Id.* at [69].

(38) Osborn, *supra* note 9, at 197.

(39) そのほか、Plesner v. Louis Vuitton, Court of the Hague Civil Law Section, case number 389526 / KG ZA 11-294, 4 May 2011, 及びその原審である *Louis Vuitton v. Plesner*, Court of the Hague Civil Law Section, case number KG RK 10-214, 27 January 2011 ([http://www.rechtundgerechtigkeit.de/2-4-gesellschaft-sanktionen/berichte/vuitton-darfurnica/belege/Court\\_Order\\_Louis\\_Vuitton\\_vs\\_Plesner.pdf](http://www.rechtundgerechtigkeit.de/2-4-gesellschaft-sanktionen/berichte/vuitton-darfurnica/belege/Court_Order_Louis_Vuitton_vs_Plesner.pdf) (2020/03/07 閲覧) で非公式の英訳が閲覧できる) も参照。原審の判断において、Graphic symbols に係る意匠権が、その模様を使用した鞆を含むイラストを用いた T シャツ等の販売に対して行使された。

(40) *Legal Review on Industrial Design Protection in Europe: Under the Contract with the Directorate General Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs* (MARKT2014/083/D). 同報告書については、麻生・前掲注 4 を参照。

(41) *Legal Review on Industrial Design Protection in Europe*, Annex3: *Overview of 3D Printing & Intellectual Property Law*.

(42) *Id.* at 15. ただし、“in the course of trade” の場合。

(43) *Id.* at 17.

(44) Mendis, *supra* note 32, at 456.

が物理的なものである必要はないのではないかと指摘されている<sup>(45)</sup>。また、3Dファイルの利用が自由にできるとなると、デザイン創作者に大きな悪影響があるのではないかと指摘されている<sup>(46)</sup>。なお、英国法においては、その226条(1)[意匠権の1次侵害]において、「ある意匠に係る意匠権の所有者は、次の何れかの方法により、当該意匠を商業上の目的で複製する排他権を有する」と規定し、「(a) 当該意匠を用いて物品を製造すること」と並んで、「(b) そのような物品を製造する目的で当該意匠を記録する意匠書類を作成すること」を規定している<sup>(47)</sup>。この規定は、物理的な製造の前段階を規制するためのものであるとされ<sup>(48)</sup>、ここで言う意匠書類 (design document) には、紙媒体に限らず、あらゆる意匠の記録が含まれる<sup>(49)</sup>ため、3Dデータもカバーし得るものとなっているようである。現に、前掲 Legal review on industrial design protection in Europe も、3Dプリンタと意匠制度とのかかわりを検討したうえで、四つの推奨策を提示しているが、そのうちの 하나가直接の権利侵害行為の拡張であり、英国法と同様、design document の作成行為を権利侵害行為として、欧州共同体意匠制度においても導入することの是非を検討するよう示唆している<sup>(50)</sup>。

次に、3Dデータの流通をめぐっては、実施に含まれるとして、作成の場合と区別しない立場が見られるが<sup>(51)</sup>、仮に作成された3Dデータに格納されたデザインを表示せずに、そのデータだけが流通する場合、これを登録共同体意匠に係る権利侵害行為と捉えてよいかという疑問を呈する向きもある<sup>(52)</sup>。

なお、前掲 Legal review on industrial design protection in Europe では、3Dデータ等の仲介業者への規制を念頭に、欧州法レベルでの間接侵害の規定の導入についても検討を推奨している点も注目される<sup>(53)</sup>。

## 4. 米国意匠特許制度における取扱い

### 4.1 はじめに

米国意匠特許制度においては、一般論として、通常の商品に係る意匠特許による、3Dデータに対する権利行使が難しいように考えられている節がある。ただし、後述のように、代替するいくつかの方法によってこの点に対応しようとしていることが伺える。

### 4.2 米国意匠特許制度について

米国特許法では、保護対象となる意匠について、171条(a)において、「製造物品のための新規、独創的かつ装飾的意匠を創作した者は、本法の条件及び要件に従い、それについての特許を取得することができる」と定める。意匠特許に係る権利侵害については、271条(a)において、「本法に別段の定めがある場合を除き、特許の存続期間中に、権限を有することなく、特許発明を合衆国において生産し、使用し、販売の申出をし若しくは販売する者又は特許発明を合衆国に輸入する者は、特許を侵害することになる」とされ、いわゆる直接侵害が規定されている<sup>(54)</sup>。また、同条(b)(c)において、間接侵害(誘引侵害と寄与侵害)を定める。

(45) Malaquias, *supra* note 33, at 331, Viola Elam, CAD Files and European Design Law, 7 JIPITEC 146, 161 (2016). なお、Thomas Margoni, Not for Designers: on the Inadequacies of EU Design Law and How to Fix It, 4 JIPITEC 225, 232 (2013) では、コンピュータアイコンよりもCADファイルのほうが、製品の外観を完全に表現している点で、より保護されやすいはずと指摘される。

(46) Malaquias, *supra* note 33 at 331, Elam, *supra* note 45, at 161.

(47) 英国法の和訳については、前掲注29の特許庁ウェブサイト掲載のものによる。

(48) Martin Howe et al., RUSSEL-CLARKE & HOWE ON INDUSTRIAL DESIGN (9th ed., Sweet & Maxwell, 2016), [4-076].

(49) Elam, *supra* note 45, at 161

(50) *Supra* note 40, at 134.

(51) Elam, *supra* note 45, at 161

(52) Osborn, *supra* note 9, at 197-198.

(53) *Supra* note 40, at 133-134.

(54) 米国特許法の和訳については、前掲注29の特許庁ウェブサイト掲載のものによる。

### 4.3 関連する裁判例について

関連する文献においてあまり引用されることが無いようであるが、P.S. Products. v. Activision Blizzard, Inc.<sup>(55)</sup>において、ゲームの購入者がスタンガンを買うつもりでゲームを購入することはないことを根拠に、実物のスタンガンに係る意匠特許の権利は、3D ゲーム内のスタンガンのデザインについて及ばないという判断が示されている。

なお近時、オンライン上の自動車の3Dモデルにつき、自動車会社が自動車に係る意匠特許の権利侵害を主張して、3D ファイルの共有サイトである TurboSquid を訴えた事例があるが<sup>(56)</sup>、和解で終了したとのことである<sup>(57)</sup>。

### 4.4 学説上の議論について

学説上は、あくまで物理的な物品について意匠登録を得ている以上、直接侵害の成立には、物理的な物品が生産・販売等される必要があるとされ、3D データの作成や販売につき直接侵害は成立しないと考えられているようである<sup>(58)</sup>。このことを前提に、間接侵害の成否が問題とされることが多いが、ハードルも多いようである<sup>(59)</sup>。

しかし一方で、USPTO において GUI 等の保護が認められていることを参考に、(それと同様の立場をとるかは別にして)物品のイメージの意匠権を取得することによる直接侵害の成否が議論されることがある<sup>(60)</sup>。USPTO は、(裁判例で問題となったことがないため、裁判所に支持されるかは不明であるが)<sup>(61)</sup> GUI 等について、コンピュータスクリーン等に係る意匠として登録を認めている。これによれば、表示された意匠のイメージについて(コンピュータスクリーン等に係る)意匠特許を取得していれば、その意匠特許を用いて、CAD ファイル等のモデルを表示する3D データ共有サイト等について、権利行使が可能であるとの指摘がある<sup>(62)</sup>。しかしこのような運用においては、登録されたイメージがコンピュータスクリーンに表示される限り意匠権侵害が生じることになってしまう<sup>(63)</sup>。また米国意匠特許制度においては個人利用に係る制限等が存在しないので、個人ユーザの手元においても権利侵害が生じ得るし、またオンラインショッピングサイトでの商品写真の表示でも権利侵害が生じ得るとの疑問も呈されている<sup>(64)</sup>。そのため、より制限的な運用として、たとえ物品のイメージを保護するとしても、意匠保護の対象である物品の、3D プリント用データとしての保護に限定する理解を示すものがある<sup>(65)</sup>。ただし、いずれの立場からでも、(例えば文章だけの説明による販売等)視認性のない3D データ自体に関する行為が補足されるのか明らかではないように思われる。

(55) P.S. Products. v. Activision Blizzard, Inc., 140 F. Supp. 3d 795, 2014 U.S. Dist. LEXIS 184913.

(56) Complaint at 1, BMW of N. Am., LLC v. TurboSquid, Inc., No.2:16-cv-02500 (D.N.J. May 3, 2016).

(57) Elizabeth Ferrill et al., Integrating a Classic Tool for a Modern Challenge: US Design Patents Implications for 3D Printing, Dinusha Mendis et al. eds., 3D PRINTING AND BEYOND (Edward Elgar, 2019) 185, 201.

(58) See e.g. Daniel Harris Brean, Asserting Patents to Combat Infringement via 3D Printing: It's No "Use," 23 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J. 771, 790-793, 800-803 (2013), Nicole A. Syzdek, Five Stages of Patent Grief to Achieve 3D Printing Acceptance 49 U.S.F. L. Rev. 335, 347 (2015). もっとも、レンタルされた意匠特許の対象をオンライン上に表示する行為や、3D データファイルを販売する行為について、意匠特許に係る権利が及ぶかは明らかではないとする指摘もある。See Ferrill et al., *supra* note 57, at 201. See also, Sarah Burstein, The Patented Design, 83 Tenn. L. Rev. 161, 222 note 299 (2015).

(59) 例えば実際の直接侵害の証明や主観的要件に係る問題などが指摘されている。Timothy R. Holbrook & Lucas S. Osborn, Digital Patent Infringement in an Era of 3D Printing, 48 U.C.D. L. Rev. 1319, 1335-1353 (2015).

(60) Ferrill et al., *supra* note 57, at 201, Osborn, *supra* note 9, 179-188. ただし、Osborn 自身は、そもそも USPTO による GUI 等の過大な保護に批判的な立場である。

(61) Osborn, *supra* note 9, at 182.

(62) Ferrill et al., *supra* note 57, 201.

(63) See William J. Seymour & Andrew W. Torrance, (R)evolution in Design Patentable Subject Matter: The Shifting Meaning of "Article of Manufacture", 17 Stan. Tech. L. Rev. 183, 214 (2013).

(64) Osborn, *supra* note 9, 182-183.

(65) *Id.* at 188-191. このように解することで、単にコンピュータスクリーン上に表示するだけでは直接侵害が成立しないことになる。

また、3Dデータと物理的な物品をほとんど同一のものと理解し、3Dデータによる物理的な物品の売り上げ減少等、特許権者への悪影響が生じ得る等の認識に基づき、3Dデータの作成や販売等について、物理的な物品に係る意匠特許の直接侵害を肯定する立場もある<sup>(66)</sup>。しかし、こういった指摘に対しては、3Dデータと実際の物品とは区別されるべきであるとして、直接侵害を否定し、間接侵害による柔軟な対応を示唆する指摘もされている<sup>(67)</sup>。

## 5. 検討

以上見てきたように、我が国だけでなく、欧州や米国においても、3Dデータを巡る問題は議論が始まったところであり、また、直接的なブラクティスがあるわけでもないため、解釈上あるいは立法上の様々なオプションが検討されている最中といえることができるであろう。とはいえ、その中でも幾つかの方向性が見出せるように思われる。そもそも、3Dデータに対する権利行使を認めるべきかという問題自体、大きな議論のあるところかと思われるが<sup>(68)</sup>、以下では仮に権利行使を検討する場合に、どのような点に留意するべきか、簡単な検討を試みたい。

まず、直接侵害による対応について、上記欧米法に関する議論を敷衍すれば、既存の意匠に係る実施概念の拡張と、保護対象に3Dデータ（のイメージ）を追加したうえでの、その意匠権に係る権利行使という2通りのパターンが考えられよう。これに関連しては、欧州共同体意匠制度において、製品概念に無体物が含まれ得るのかという形で議論されていたことが注目される。また米国において直接侵害に基づく権利行使を認めようとする立場からは、GUI等の保護を経由して示唆されているところであった。この点我が国では、物品の意匠は物品（有体物）に係る権利、画像の意匠は画像（無体物）に係る権利として峻別することで、少なくとも文言上はこのような議論から距離を置いていると評価できるかもしれない。特に、我が国意匠法においては、米国法に関する一部学説の示唆するような、3Dデータ（のイメージ）そのものの登録については、物品性との間で強い緊張関係を有するためハードルが高く、あるとすれば、既存の物品の意匠に係る実施概念の拡張の方がマイルドであろう<sup>(69)</sup>。もっとも、その場合であっても、少なくとも物品の類似性等の概念については、再検討が必要となろう<sup>(70)</sup>。また、仮に我が国において実施行為を（立法上、あるいは解釈上）拡張することを検討するとしても、例えば意匠の定義から視認性のある実施に限るのか<sup>(71)</sup>、物品の3Dプリント用の場合とそうでない場合とを区別するのか等、欧米法における議論で示唆されるような問題にも鑑みつつ、その限界をどのように画するかも検討されなければならない。

一方間接侵害に関しては、欧州共同体意匠制度に係る議論においてその導入の検討が推奨されているほか、米国意匠特許制度においても、直接侵害を否定しつつ間接侵害による対応を是とする各種解釈論が展開されているところであった。我が国意匠法における間接侵害と、欧米法で議論されているものが同じである保証はなく、また各種要件をめぐって難点も指摘されるものの、少なくとも直接侵害の拡大よりはハードルの低いオプションの一つとして検討されるべきものであろう。その場合には、既に我が国においても指摘されている通り、特に3Dデータ共有サイト等のプラットフォームの責任をどの程度、どのように認めるべきかが問題となろう<sup>(72)</sup>（米国法での議論においては、著作権法とNapster等のファイル共有ソフトの関係になぞら

(66) Holbrook & Osborn, *supra* note 59, 1356-1367.

(67) See Tabrez Y. Ebrahim, 3D Printing: Digital Infringement & Digital Regulation, 14 Nw. J. Tech. & Intell. Prop. 37, 51-56 (2016).

(68) 水野・前掲注4) 41頁。また、Ben Depoorter & Bregt Raus, Who's afraid of 3D printing?, 25 B.U.J. Sci. & Tech. L., 60 (2019) 等も参照。

(69) また、既存の登録意匠に対しても救済が可能と考えられる点でも、3Dデータ（のイメージ）を登録対象とするオプション（おそらく、創作非容易性等が問題となる）よりも有益であろう。

(70) 青木・前掲注6)「3Dデータとしてのデザインの保護と意匠法」42頁参照。

(71) 知財高判平成18年3月31日平成17年（行ケ）10679号参照。

(72) 五味・前掲注4) 15頁、平成29年度日本弁理士会意匠委員会第1部会・前掲注4) 16頁以下参照。

えて検討されることもある)<sup>(73)</sup>。

## 6. おわりに

以上、簡単にではあるが、3D データの意匠法上の取扱いについて、欧米法における議論を簡単に紹介しつつ、整理を試みてきた。3D データ・3D プリンタの取扱いをめぐっては、情報と物品の垣根がある意味で危うくなる中で、今回は直接侵害の成否に注目したが、間接侵害も含め、解釈論的、また立法論的な検討が進むことが期待される。もっとも、その中では、現在の意匠法の守ろうとしている価値と、意匠が情報として利用される場合の価値との共通点、差異点を確認する必要がある。

なお、本稿はあくまで3D プリンタや3D データをめぐる問題の一つを検討するのみであり、それ以外の様々な問題、例えば、今後仮に3D プリンタが家庭にも普及するような事態になった場合の「業として」要件の是非や、3D データの流通に係る媒介者への具体的な責任追及手段等—どちらかといえば、欧州共同体意匠制度に関する議論においても、米国意匠特許制度におけるものにおいても、これらの問題を主に論じるものが多かったような感触もある—についても、当然ながら別途検討される必要があるし、これら法的状況を前提としたライセンス関係の整備も必要であるように思われる。

※本研究は、JSPS 科研費 19H01437 の助成を受けたものである。

---

(73) See e.g. Depoorter & Raus, *supra* note 68.