

このページでは、政策ビジョン研究センターが現在最も重要視しているトピックスを中心に、そのときどきのホットニュースをお届けします。

3D デジタルデザインの法的保護 意匠法と著作権法 狭間にある「死の谷」

金沢工業大学大学院知的創造システム専攻
教授・弁理士 杉光一成

日本には、意匠法と著作権法のいずれでも保護できない狭間といえる「死の谷」が存在する。意匠法の保護対象は有体物の形態でなければならない、というのが伝統的理解であり、これは「有体物のドグマ」と呼んでもよいだろう。では、有体物つまり「物品」としての形をなさないものは、どう保護されるのだろうか。3D デジタルデザインを例に考えてみたい。

いわゆる平板状のタブレット PC には物理的な意味でのキーボードがついていない。いうまでもなく、それは画面にキーボードが画像として表示されるからである。従来は物理的な「物品」だったものが、コンピュータのデジタル画像に置き換わる現象が起きていると言える。タッチパネルはその典型であり、ATM や駅の券売機でも同様のデジタルデザインが増えてきている。

現在の意匠法は、「物品」の操作に必要な画面表示を「物品」の一部分を構成する要素として保護することとしている。しかし、物品自体に表示部を持たず、任意の物体の上にキーボードの画像を投影するような商品、さらには一部にとどまらず「物品」のすべてが完全にデジタルに置き換わったものも増えてきている。身近なところでは、紙の書籍に対する電子書籍や、コンピュータゲームの中に出てくる「仮想物品」が挙げられる。コンピュータで現実の世界を擬

似表現した「仮想世界」の中では、実際に対価を伴って売買されているいわゆる「仮想商品」もある。

3D デジタルデザインは将来有望な分野であるにも関わらず、これを保護する法制度は極めて不明確である。仮想世界のア



製品名「Characters,3D characters,Mascots, Comic figures」(登録共同体意匠第001269575-0001号)

バターのように、自分で自分の分身を「創作」した場合、「物品」性がないためそのままでは意匠権は取得できないが、著作権による保護を受けることはできよう。また、絵画や漫画のように著作物性がある物品を仮想物品等へとそっくりそのままデジタル化する行為は複製または翻案として権利が及ぶと考えるべきだろう。しかし、たとえば自動車のように、典型的な実用品をデジタル化した場合、意匠権は「物品」ではない仮想の自動車には効力が及ばず、他方で実用品のデザインであるとして著作権を主張することもできないであろう。

仮想世界において仮想自動車はほとんどの場合に無断で複製されて販売され、それによって対価を得ているケースが多い。しかし、少なくとも典型的な実用品をそっくりそのままデジタル化した仮想物品等をゲームで活用したり、仮想空間で販売することで第三者が莫大な利益を上げたとしても、それについては意匠法による保護も著作権法による保護も受けられないという結論にならざるを得ない。すなわち、このような仮想物品等は意匠法による保護も著作権法

による保護も受け得ない両者のいわば「死の谷」にあると考えられる。

意匠制度で最も広くデザインを保護しているのは欧州であり、韓国も 2012 年の改正後にはそれに近づく。米国は日本と同様に「物品」要件を持つが、弾力的な運用と解釈が可能であり、実際に「物品」要件は緩和されてきている実態がある。これらの諸国と比較する限り、日本が最も有体物ドグマに固執しているといえよう。このため、意匠法と著作権法との間において、もともとの「デザインの価値」をそのままかつ経済的に転用した仮想物品等の3D デジタルデザインは、他国では保護され得るにもかかわらず、日本だけが保護を受けられないのである。

意匠法の属する産業政策は俗に言えばビジネスの振興であり、著作権法の属する文化政策にはビジネスの振興という視点とは基本的でない。ところが、デザインという創作物はいうまでもなくこの双方にかかわり得る境界領域である。ビジネスの振興にはコンプライアンスの観点からも可能な限り法的安定性が求められ、その意味では審査主義、登録主義、公示主義と親和性が高い。他方、文化の発展という観点からすれば、芸術家や作家を始めとして、自由でかつ手続的な制約のない創作活動を担保する視点がより重要となり、無審査主義と親和性が高くなろう。デザインに関して新しい制度設計を行うという政策的観点からすれば、これらの適切な組み合わせをいかに行うかという視点が重要となろう。

(本文は当センターウェブサイトより、電子書籍としてお読みいただけます。)

仮想世界と法を考える研究会 成果を電子書籍で発信

「仮想世界と法を考える研究会」は、仮想世界と法の問題について、特に知的財産法を中心としつつ、その他の関連領域について様々な分野の実務家、研究者とともに研究し、現行法における問題点を指摘するのみならず、今後ますますの拡大が予想される仮想世界に対する日本国政府の政策ビジョン形成に資する提言等を含めた研究成果を創出することを目的として 2009 年 7 月 29 日に発足した。

今回作成した電子書籍は、この研究会活動の成果として取りまとめられたものである。序章の「3D の現状」という論文は本書のための書き下ろしであり、本章の「連載開始によせて」以下は、株式会社商社事務「NBL」(2011 年 10 月 1 日～12 月 15 日)に「3D デジタルと知的財産」というテーマで連載された論文 6 本で構成されている。

研究の結果、3D デジタルの世界では、デザイン保護に深刻な問題があることが分かった。この成果を受け、新しいデザイン保護制度に関する研究会が発足する予定である。

「3D デジタルと知的財産」

- 序章： 3D の現状
- 本章： 連載開始によせて / 3D デジタル社会における知的財産制度への課題
- 第1回 3D 表現に対する法的保護
- 第2回 バーチャルプロパティ論
- 第3回 3DCG と著作権
- 第4回 3D デジタルデザインの法的保護
- 第5回 バーチャルワールドと契約法の交錯
- 第6回 仮想世界における商標権

http://pari.u-tokyo.ac.jp/ebook/3d_all.epub

上記 URL よりダウンロードしてご覧ください。
なお、閲覧には電子書籍専用のビューアが必要です。