
ファブ社会に向けての 法・社会制度に 関する手引き

ファブ社会に向けて、ものやデータをつくるとき、
流通させるときに注意すべきこと

平成27年7月

ファブ社会の基盤設計に関する検討会



「ファブ社会に向けての法・社会制度に関する手引き」はクリエイティブ・コモンズ・ライセンス【表示4.0国際】で提供されています。 <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ja>

はじめに

この手引書は、ファブ社会の萌芽が現れ始めている中で、本格的なファブ社会の到来に向けて、法律や契約等の法制度を含む様々な社会制度に関して、ものづくりに携わるクリエイターや事業者が意識しておかなければならない事項や留意すべき事項を取りまとめたものです。

来たるファブ社会を迎えるに当たって、情報(データ)やものの流通を適切に促進していくためには、現行の法制度に関する正しい知識を身に付け、正しく理解することが重要です。ファブ社会において、新しいものづくりの在り方を創造的生活者(ファブ・シチズン: Fab-Citizen)¹などもものづくりに携わる者たちが自らつくっていくというマインドが重要であり、そのような感性やリテラシーを醸成するための手引書としての活用も想定しています。

本手引書では、① **ものをつくる・使う**、② **ものを配る**、③ **ものを売る**、④ **データを作成する、配布・公開する**という4つのシチュエーションに分けて留意事項等を整理しています。最初から順番に読み進めて頂いても構いませんし、ご自身のものづくりに関係するところから読み始めて頂いても構いません。

なお、本手引書は、現行の法制度を前提としていますが、ファブ社会の健全な発展に鑑みて、今後の制度改正に係る論点を視野に入れた議論を含めているところがあります。是非、現場でもものづくりに携わる皆さんにも議論して頂きたいと考えています。

本手引書は、総務省が開催した「ファブ社会の基盤設計に関する検討会」が取りまとめた報告書(「ファブ社会推進戦略 ～Digital Society 3.0～」)の別冊資料として取りまとめられたものです。報告書本編においても、ファブ社会を推進するために必要な社会制度について記載されていますので、併せてお読み頂くとより理解が深まるものと考えています。

¹ 新しいものやサービスを生み出す豊かな創造性(クリエイティビティ)を備えた生産者と消費者の双方の顔を併せ持つ「生活者」のこと。ファブ社会において、新しいものづくりの中心的作用を担い、従来のものづくりにはない斬新な発想で生活者の視点に立ち身近な課題を解決するような価値の高いものをつくり出す存在です(詳細は報告書本編「第2章第3節 「創造的生活者(ファブ・シチズン)」」を参照)。

目次

1 ものをつくる・使う ————— 4

- 1：知的財産に関する権利
- 2：ものに関する意匠登録
- 3：設計データ等の個人利用
- 4：創作が禁止されているもの
- 5：品質基準を満たさないと創作できないもの

2 ものを配る ————— 9

- 1：製造物に関する責任
- 2：製造物に関する責任の免責
- 3：製造物に関する責任のリスク

3 ものを売る ————— 12

- 1：製造物に関する責任
- 2：品質保証
- 3：法令等で定められている品質基準

4 データを作成する、配布・公開する ————— 14

- 1：作成したデータの著作権
- 2：クリエイティブ・コモンズの活用
- 3：データの配布・公開のリスク
- 4：データの配布・公開が制限されているもの
- 5：データを取り扱うプラットフォームが注意すべきこと
- 6：個人情報、プライバシーへの配慮

1 ものをつくる・使う

1. 知的財産に関する権利

3Dプリンタ等のデジタルファブリケーション機器でものを創作すると、その過程で様々な知的財産が発生します。具体的には、次のようになっています。

- テキスト(文章)、図面、スケッチ、イラスト、音声、写真、映像、CG・3Dデータ、ソフトウェア(プログラム)²については、著作権で保護されます。
- 技術的な発明については、原則としてパブリック・ドメインとして誰もが自由に利用することができますが、出願及び登録を行えば特許権で保護されます。
- 商品・サービスに使用するロゴマークについては、出願し登録を受けた場合には、商標権で保護されます。



※：出願及び登録が必要

図1：知的財産権の枠組み

² ソフトウェア利用発明については、特許権で保護される可能性があります。

プロダクトの筐体等の外観のデザインについては、意匠権で保護することができます。ただし、保護を受けたい場合には、特許庁に対して意匠出願をし、登録を受ける必要があります。また、作成者の個性が発揮され、著作物としての要件を満たす実用品のデザインについては、著作権によっても保護される可能性があります³。ただし、どのような条件のもとで実用品のデザインが著作権により保護されるかは、「純粋美術と同視できるだけの高度な美的特性」を求める裁判例がある一方で、近時、実用品だからといって特に高い創作性を求めることは妥当ではないと判断した裁判例⁴もあり、今後の議論の集積が待たれるところです。

以上が現状の知的財産に発生する知的財産権の枠組みですが、来るファブ社会においても、このような知的財産権の枠組みは基本的には変わらないものと考えられます。ただし、プロダクト等の実用品のデザインを原則として意匠権のみで保護するのか、著作権でも保護するのかについては、まだ議論があるところです。ファブ社会におけるものづくりに携わる者として、実用品における作成者の「表現」としての側面を重視するのか、それとも実用品は、原則として著作権では保護されないことを前提として、オープンソース性（意匠権の登録がなければ、そのデザインはパブリック・ドメインとなる）を活用して、新しいものづくりを行っていくのか、慎重に見極める必要があるといえるでしょう。

2. ものに関する意匠登録

前述のとおり、プロダクトの筐体等の外観のデザインについては、著作権により保護されるか否かの基準が不明確であり、そのデザインを権利として保護するためには、特許庁から意匠登録を受けなければなりません。

意匠出願は、デザインをあらわした図面（CGによる図面や写真でも可）とどのような物品のデザインかなどの説明を記載した願書を提出するだけでよいので、特許と比べ、比較的簡単に願出・登録を行うことができます。大きさに制限はありますが、図面に代えて見本を提出することも可能です。

意匠権の出願・登録に係る手数料は、特許権と比較して、もともと安価に設定されているため、特許権のように、中小企業等の個人に近い製造業者向けの優遇措置は設けられていませんが、国外で出願する際の助成制度を設けている地方公共団体があります⁵。また、特許庁の知財総合支援窓口⁶を通して、無料相談を受けることができますので、これらの制度を有効に活用して適切な権利保護が行われることが望まれます。

³ このようなプロダクトは、著作権と意匠権（出願し登録を受けた場合）により重疊的に保護される可能性があります。

⁴ 知財高裁判決平成27年4月14日（「TRIPP TRAPP幼児用椅子著作権侵害事件・控訴審判決」）参照。

⁵ 日本弁理士会が地方公共団体の産業財産権に係る助成制度の状況をまとめています。日本弁理士会ホームページ（<http://www.jpaa.or.jp/?p=2363>）参照。

⁶ 知財総合支援窓口ホームページ（<http://chizai-portal.jp/>）参照。

なお、平成27年5月13日、日本も「意匠の国際登録に関するハーグ協定のジュネーブ改正協定」（以下「ジュネーブ改正協定」という。）が発効し、同日、特許法等の一部を改正する法律（平成26年法律第36号）のうち、ジュネーブ改正協定実施に係る規定が施行されました。これにより、より簡便な手続きと低廉な費用で複数国に一括して意匠出願を行うことができる環境が日本でも整備されたことになります。

3. 設計データ等の個人利用

3Dプリンタ等でものを創作するに当たっては、多くの場合、設計データ等をダウンロードして利用することが想定されますが、設計データ等に生じる著作権などの知的財産権について留意する必要があります。

個人的又は家庭内という私的使用目的のために複製することは適法です（著作権法（昭和45年法律第48号）第30条）。しかし、第30条により適法に複製された複製物を第30条の目的以外の目的のために第三者に配布したり、アップロードすることは、私的使用目的での利用には含まれず違法になるので注意が必要です。

例えば、インターネット上に公開されている設計データが著作物に該当する場合（以下、同じ）、当該データを私的使用目的のために許諾なくダウンロードして改変することは同一性保持権の侵害にあたらない限り、基本的には問題ありませんが、その設計データを許諾なくアップロードすることは私的使用の範囲を超え、違法となります。ただし、設計データから製作したプロダクト等を撮影した写真をアップロードすることは、そのプロダクト等が著作権で保護される創作性を有しない限り、アップロードすることは違法とはならないものと考えられます。

また、第三者が作成した設計データや既存のプロダクトをスキャンして作成した3Dデータからプロダクトを製作することは私的使用の範囲内であれば問題ないものと考えられています。ただし、それを販売する場合には、設計データや既存のプロダクトの著作権を侵害しないか、既存のプロダクトに関しては意匠権が登録されていないか確認する必要があります。さらに、著作権も意匠権も侵害しない場合であっても、既に同じ設計データや既存のプロダクトを販売して事業を行っている者がいる場合には、不正競争防止法（平成5年法律第47号）に違反しないかについても確認する必要があります⁷。

個人で設計データ等を利用する場合には、上記のような私的使用目的のための複製により許容されている範囲か否かに留意する必要があります。

⁷ 他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為（不正競争）を行うことにより、他人の営業上の利益を侵害し、又は侵害するおそれがある場合、その侵害の停止又は予防の請求、侵害の行為を組成した物の廃棄等の請求をされる可能性があります。また、他人の営業上の利益を侵害した場合には、損害賠償を請求される可能性があります。

4. 創作が禁止されているもの

個人で使用する目的であっても、法令等により保持・所有等が禁止されているもの、許可等がなければ保持・所有してはいけないものは、創作してはいけません（武器等製造法（昭和28年法律第145号）、銃刀法（銃砲刀剣類所持等取締法（昭和33年法律第6号））等）。例えば、平成26年（2014年）には、3Dプリンタを使用して銃を製造等したとして、武器等製造法及び銃刀法違反の罪に問われた者が懲役2年の実刑判決を受けたという事件がありました。

現在、銃などの危険物を「製造」しなければ武器等製造法や銃刀法違反に問われることはないものと考えられています。例えば、銃などの危険物の設計データ等をダウンロードしたり、アップロードする行為は法的には規制されていないという見解です。ただし、銃などの危険物を3Dプリンタで製造することに対する社会の不安は大きいことから、今後、法律が改正される可能性や「製造」に至らなくてもその前の段階で犯罪成立の具体的な危険が高まったと判断される場合に、未遂罪に問われたり、幫助罪（刑法（明治40年法律第45号）第62条第1項）をより広く認める等、処罰範囲が広げられる可能性も否定できません。

なお、来たるファブ社会に向けて、新たな規制を設けることや規制を強化することにより新しいものづくりの活動を萎縮させるようなことは望ましくありません。銃などの危険物に関して、漠然とした不安のみをもって安易に法律改正につなげようとする議論には慎重になるべきとの意見もありますが、前述のとおり、3Dプリンタを用いて銃を製造し実刑判決を受けた事件が発生するなど、世論の流れは予想できません。これは、ファブ社会に向けて、関係者全員がお互いにその動向に注意して取り組んでいくべき問題であるといえます。例えば、プロダクト等を取り扱うプラットフォーマーや3Dプリンタ等を取り扱う施設は、利用規約等において危険物の製造の禁止を規定し、実際にそのような危険物が製造等されないように確認することや技術的な防止手段を開発・実装等することが必要であるものと考えられます。

5. 品質基準を満たさないと創作できないもの

個人で使用する目的であっても、人の生命や身体に対する安全性が求められる分野において、法令等により一定の品質基準が定められている場合には、その基準を満たさないものを創作してはいけません（建築基準法（昭和25年法律第201号）、食品衛生法（昭和22年法律第233号）等）。また、法令等ではありませんが、業界の自主規制等により一定の品質基準が定められているものがあります。創作するものの分野において、どのような品質が求められているのか、その内容を正しく理解してものを創作するようにしましょう。

そのほかにもこんな議論があります

◎「実用品」に関する権利

上記「1.知的財産に関する権利」及び「2.ものに関する意匠登録」で述べたとおり、「実用品」は著作権で保護されるか否かが必ずしも明確とはいえません。しかし、ファブ社会においては、個人が個性の発露たる「表現」として製作する少量のプロダクトが増えることが想定されます。知的財産管理において、このようなプロダクトをどのように取り扱うべきか（従来どおり「実用品」として主に意匠権の保護対象とし、「著作物」に該当するものは著作権の保護対象とするか）、その考え方が整理されることが望ましいものと考えられます。

◎ 3Dプリンティング又はスキャニングに関する権利

現状では、デジタルスカルプティングといわれる3Dプリンティング・スキャニングの際に行われるデータの修正や造形の調整等は、原則として、個性の発露たる「表現」とはいえず、著作権では保護されないとの見解があります。ただし、創作的な表現が現れた「著作物」（著作権法第2条第1項第1号）と認められる極めて特殊な事情がある場合には、著作権で保護される可能性もあります。

他方、著作権ではなく、一般不法行為に基づく損賠賠償請求（民法（明治29年法律第89号）第90条）や不正競争防止法により、これらの行為が保護される可能性もあるでしょう。

2 ものを配る

1. 製造物に関する責任

3Dプリンタ等で創作したものを使用していて、そのものが壊れたり、怪我をしたりするようなことはあってはいけません。特に、自分が創作したものによって、事故が起きたり、他の人が怪我した場合には責任を問われる可能性があります。このような製造物に関する責任が法律で定められているので、正しく理解することが必要です。製造物に関する責任は、責任追及に「故意又は過失」の立証が必要な民法（第709条）に基づく一般不法行為責任と「製造物の欠陥」の立証で足りるとする製造物責任法（平成6年法律第85号）に基づく製造物責任が存在します（一般不法行為責任に必要な「故意又は過失」の立証ができない場合でも、特別法としての製造物責任法の適用を受けることがあり得ます。）。ただし、製造物責任法の適用を受けない場合であっても、別途一般不法行為に基づく責任を負うことがあり、製造物に関する責任は製造物責任法に基づく責任のみを指すわけではないことに留意する必要があります。

製造物責任法においては、製造又は加工された動産について、業として製造、加工又は輸入した者はすべて製造物責任を問われ得るものです。「製造物」とは、製造又は加工された動産で、ここでいう「加工」には「修理」は含まれませんが、「改造」は含まれるものと解されています（第2条第1項）。動産なので、有体物である必要があります、有体物であれば中古品、廃棄品、再生品も含まれます。ソフトウェア自体は有体物ではないので適用の対象となりませんが、ソフトウェアが組み込まれた製品（製造物）のソフトウェアの不具合は「製造物」の欠陥と解される場合があります。この場合、その欠陥と損害との間に因果関係が認められるときには、当該製造物の製造業者等に製造物責任法に基づく損害賠償責任が生じることとなります。なお、動産なので、不動産は適用の対象外となります。

製造物責任法では「製造業者等」（第2条第3項）が責任主体となりますが、第2条第3項第1号では当該製造物を業として製造、加工又は輸入した者が挙げられています。注意しなければならないのは、「業として」とは、有償で販売しているか無償で提供しているかにかかわらず、同種の行為を反復継続して、つまり、繰り返し行っているか否かで判断されるということです。また、行為自体が1回しか行われていない場合でも、反復継続する意思があれば、「業として」に該当するというのが過去の裁判例の考え方なので、この考え方を前提とすると、繰り返し製造する意思を有して製造等を行えば、「製造業者等」に該当し、製造物責任法の適用を

受けることになります。これに対し、1回のみの個人利用を目的とした製造等については、製造物責任法が損害賠償責任について規定する法律であり、そもそも損害賠償が想定されないことから、製造物責任法の対象とはならないということになります。また、「製造業者等」には、①業として製造、加工、輸入した者（第2条第3項第1号）のほか、②製造物に氏名等を表示した者、製造物に製造業者と誤認させるような氏名等の表示をした者（第2条第3項第2号）、③実質的な製造業者と認めることができる氏名等を表示した者（第2条第3項第3号）が該当します。

したがって、個人であっても、「製造業者等」として製造物に関する責任を問われることがありますので注意が必要です。例えば、趣味として何かものを創作し、親類や近所の方にプレゼントした場合、無償であったとしても、複数回同じようなことを行えば、もし事故が起きた時には責任を問われ得ることとなります。

製造物責任法を3Dプリンティングにあてはめて考えてみると、3Dプリンティングという出力行為自体は、原則として製造物責任法上の「製造」に該当するものと考えられます。個人として、ハードウェア・ベンチャー⁸として又はプラットフォーム⁹として、3Dプリンティングを「業として」実施する限り、原則として、自らが「製造業者等」に該当し製造物責任法の対象となることを自覚する必要があります。

なお、3Dプリンティング用のデータといった無体物は、原則として製造物責任法上の「製造物」に該当しません。このため、3Dプリンティングを行った者が、データ作成者に対して求償を求める場合は、一般不法行為責任（民法第709条）に基づいて要求することなどが考えられます⁹。

2. 製造物に関する責任の免責

製造物責任法では、次のケースに該当する場合には、法令上免責が認められています。

- 製造業者等が引き渡した時における科学又は技術に関する知見によっては、当該製造物にその欠陥があることを認識することができなかった場合（開発危険の抗弁。第4条第1号）。なお、入手可能な最高の科学・技術の水準が判断基準となるものと考えられるため、このような立証は容易ではないことにも留意する必要があります。
- 契約・特約による製造業者等の免責又は責任限定について、製造物責任法の規定は強行法規性が強く、個別の契約より法律の方が優先されるものと一般的に考えられています。事業者

⁸ ウェブサービスやモバイルサービスなどの「ソフトウェア」を主な製品・サービスとするベンチャー企業ではなく、主に「ハードウェア」（物理的な物）を伴うサービス・製品を展開するベンチャー企業のことをいいます。

⁹ 個人や個人に近い小規模な製造業者が、この求償を求めて裁判を行うことは金銭的、労力的に大きな負担を伴うという指摘があります。

間同士の契約では、製造物責任法に基づく損害賠償請求権の一部ないし全部を無効とする特約が締結されることがありますが、このような特約は、民法第90条の公序良俗違反として無効となる可能性がありますので注意が必要です。また、事業者・消費者間の契約による免責又は責任限定は、当該契約が消費者契約法（平成12年法律第61号）第2条第3項にいう「消費者契約」にあたる場合には、不当条項規制（消費者契約法第8条、第10条）によって無効となる可能性があります。

3. 製造物に関する責任のリスク

これまで見てきたとおり、個人や個人に近い製造業者であっても製造物責任法の適用を受けることになり、ファブ社会においては、創造的生活者が、同種の3Dプリンティングを反復継続して実施することが想定されます。このため、創造的生活者は、製造物責任について十分留意することが必要です。他方、創造的生活者が製造物責任について過度に萎縮し、健全なファブ社会の発展が阻害されることは望ましくありません。

このような中で、3Dプリンティングによる製造物は、有用性ないし効用との関係で除去し得えない危険性が存在する場合でも、創造的生活者間で情報共有を図るなど限定的な範囲で、反復継続的に製造物を引き渡す場合が考えられます。このような場合においては、製造者が使用者に対して、「β版」、「未完成品」等と明記した上で、さらに、その危険性の発現による事故を防止・回避するのに必要な情報を提供することにより、製造物責任法上の欠陥と解されない可能性があります。また、製造物の欠陥の有無を判断する際は、3Dプリンティングによる製造物の特性、予見される使用形態など様々な事情が考慮される必要があるものと考えられます。

「製造業者等」に該当し得る者に関する責任のリスクを軽減するためには、社会インフラの整備が同時並行で進むことが望まれます。具体的には、安全性等を保証する認定制度の創設、裁判外紛争手続(ADR: Alternative Dispute Resolution)の普及、個人向けの賠償責任保険の活用可能性等が検討されるべきです。

なお、製造物責任法は、製造業者等と被害者・消費者との間に情報の格差が存在することを背景の1つとして制定された制度です。しかし、ファブ社会においては製造業者等と被害者・消費者との間に情報の格差が存在すると一義的には言い切れない、場合によっては立場が逆転するケースも想定されるなど、ものづくりに参画するプレイヤーが多様化します。ファブ社会における製造物責任については、製造物の特性、予見される使用形態、設計・製造プロセスなど個別の事情に応じて、適切に解釈することが求められるものと考えられます。もっとも、製造物責任法が適用されない場合でも、民法の一般不法行為責任（民法第709条）

若しくは債務不履行責任（第415条）に基づき、損害賠償請求等の責任を追求される可能性があることに留意が必要です。

そのほかにもこんな議論があります

◎ デザイナー、素材提供者の評判リスク

製造物に関する責任に係る評判リスクについて、現状では、消費者から見て製品の前面に出ているメーカー企業が大きな評判リスクを負っています。しかし、来たるファブ社会においては、どのようなデータ（設計図）に基づいて、どのような素材が使用されたのか、がものを創作する上で重要な要素であり¹⁰、ユーザーにとっても重大な関心事となるので、デザイナー（設計者）や素材提供者も評判リスクを負う可能性が大きくなることが想定されます。

③ ものを売る

1. 製造物に関する責任

製造物に関する責任については、前述のとおり、ものを販売するか否かにかかわらず製造業者がその責任を負うこととなっていますが、特にものを販売するに当たっては、責任を負いやすい立場にあることを自覚する必要があります。

¹⁰ ファブ社会を支える情報基盤として、もの自体と、ものに関するあらゆるデータ（3Dデータ、素材データ、加工データ、流通データ等）を1対1に対応させ、常に紐づけるシステムの実装を検討しています（ファブカプセル構想）。これにより、誰が、どのような素材で創作し、誰が改変したのかなどのものに関するすべての履歴を追跡することができるようになります（詳細は報告書本編「第3章第1節1. ファブカプセル」を参照）。

2. 品質保証

創作したものを販売する場合には、製造物に関する責任だけでなく、品質保証のことを考慮する必要があります。品質保証とは、性能、機能、法令等の規制など一定の品質を保証することをいい、製造業者による自主ルールと消費者¹¹との間の契約によってその条件が定められます。事業者間では明示的な契約が締結されることが一般的であり、事業者・消費者間では商品表示とその期待値が契約になり、品質保証を形成することとなります。

なお、品質保証に似たものとして品質管理がありますが、品質管理は、その品質を生み出すためのプロセスが実行されているかを管理することをいい、そのプロセスが実行されていることは管理しますが、生み出されたものについての品質を保証するものではありません。

品質保証は、一般的に製造業者がその負担をすべて負う¹²こととなっていますが、これが個人や個人に近い製造業者の足枷となって、ものづくりに躊躇するなどファブ社会の健全な発展の妨げとなってはいけません。個人や個人に近い製造業者の負担を勘案した品質保証の在り方について、社会に受け入れられるものとして今後合意形成が図られることが望めます。特に、国際的な競争力という観点からは、高い品質保証を実現し、高品質なものを提供することは日本独自の強みになる可能性がある点を考慮して検討されるべきものと考えられます。

3. 法令等で定められている品質基準

人の生命や身体を守るために安全性が強く求められる一部の製品については、法令等によってその品質基準が定められており、その基準を満たしていないと販売・流通させることができません。

例えば、建築基準法においては、重さや震動、衝撃に対して安全な構造のものとしての基準が定められており（第20条）、また、屋根や外壁等について、防火性、耐火性の観点から一定の基準を満たさなければならないものとされています（第22条、23条等）。さらに、建築材料についても、一定の品質を満たしたものを使用しなければならないこととなっています（第37条）。

食品衛生法においては、有毒・有害な物質が含まれたり、付着して人の健康を損なうおそれがある器具・容器包装を販売したり、販売するために製造したり、輸入してはならないとされています（第16条）。

11 ここでは、製造業者から見た消費者であることを意味するため、いわゆる一般の消費者であることもあれば、素材や中間製造物を扱う事業者等である場合には、製造物を販売する相手（消費者）は事業者（企業）であることが多いことになります。

12 優良な材料の調達、検査・試験の実施など品質を保証するために、時として多大な費用や労力を負担している場合があります。

4 データを作成する、配布・公開する

1. 作成したデータの著作権

自分で3Dデータを作成すると著作権が発生します。また、その利用範囲については自分で設定することができます。例えば、本手引書でも用いているクリエイティブ・コモンズ (Creative Commons (「CC」)) は、インターネット／デジタル時代における著作権に関する新しい考え方です。テキスト、音楽、写真、映像などの作者が、自分の作品について「この条件さえ守れば自分の作品を自由に使ってよい」ということを、わかりやすいマークによって意思表示するもので、自分の作品をより使ってもらえる機会を増やすための考え方とライセンス・ツールといえます。国が制定した著作権という法律のルールを前提として、私人間の契約によって法律とは別のルールで運用することを可能にするものです

クリエイティブ・コモンズは、ソフトウェアの分野で生まれたLinuxなどのオープンソース・ソフトウェアの考え方をテキスト、音楽、写真、映像などの情報コンテンツの分野に応用したものです。著作権による権利保護 (All Rights Reserved) と誰も権利を有しておらず、自由に利用できる人類共有の財産 (No Right = Public Domain) との間にある領域に着目し、情報コンテンツの作者が著作権を保持しながらも、自分の作品について、「この条件であれば作品を自由に使ってよい」と意思表示するためのツールです (Some Rights Reserved)。WikipediaやYouTubeなどでも活用されており、最近では、Arduinoなどの電子回路基板やLocal Motorsのような自動車まで、ハードウェアの分野においても、このクリエイティブ・コモンズを活用している企業があります。ソフトウェアの世界で始まった「オープンソース」という考え方が、音楽、映像などの情報コンテンツの分野にも広まり、ついにその流れがハードウェア (物質) の分野にまで影響を及ぼしつつあります。

2. クリエイティブ・コモンズの活用

クリエイティブ・コモンズは、「表示 (BY)」、「非営利 (NC)」、「改変禁止 (ND)」、「継承 (SA)」という4つの条件を組み合わせた6つのライセンスとマークが用意されています。クリエイターは、「©」という著作権を完全に保持するか、6つのライセンスの中から自分の目的に合ったライセンスを選択します。インターネット上のコンテンツにCCライセンスを付与する場合は、クリエイティブ・コモンズのウェブサイト¹³からわかりやすい手続きで行うことができます。また、

¹³ クリエイティブ・コモンズ・ジャパン ホームページ (<http://creativecommons.jp/>) 参照。

権利の主張範囲



4つの条件



表示

作品のクレジットを表示すること



非営利

営利目的での利用をしないこと



改変禁止

元の作品を改変しないこと



継承

元の作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること

6つのライセンス



表示

原作者のクレジットを表示することを主な条件とし、改変はもちろん、営利目的での二次利用も許可され、最も自由度が高い。



表示・継承

原作者のクレジットを表示し、改変した場合には元の作品と同じCCライセンスで公開することを主な条件に、営利目的での二次利用も許可される。



表示・改変禁止

原作者のクレジットを表示し、かつ元の作品を改変しないことを主な条件に、営利目的での利用（転載／コピー／共有）が行える。



表示・非営利

原作者のクレジットを表示し、かつ非営利目的であることを主な条件に、改変したり再配布したりすることができる。



表示・非営利・
継承

原作者のクレジットを表示し、かつ非営利目的に限り、また改変した際には元の作品と同じCCライセンスで公開することを主な条件に、改変したり再配布したりすることができる。



表示・非営利・
改変禁止

原作者のクレジットを表示し、かつ非営利目的であり、そして元の作品を改変しないことを主な条件に、作品を自由に再配布できる。

図3： クリエイティブ・コモンズライセンス (CCライセンス) 概要

インターネット以外のアナログなものにCCライセンスを付与する場合には、CCライセンスの種類とライセンスのURL、そして表示してもらいたい作者名や作品名などの表示を行う必要があります。特に平成26年（2014年）に登場したバージョン4.0のライセンスは、国際的に同一のルールで適用することができる国際標準のライセンスなので、海外での活用を考える方にとってメリットがあります。詳しい使用方法については、クリエイティブ・コモンズのウェブサイト¹⁴をご覧ください。

インターネットにより、つくり手と受け手が直接つながることができる時代になり、プロダクトの創作者（クリエイター）が、もののデザインやクオリティだけでなく、受け手への届け方や利用条件までをデザインする必要がでてきています。クリエイティブ・コモンズは、このような作品の届け方や利用条件をデザインするためのツールであり、クリエイターに従来の著作権を完全に保持するという形態以外の選択肢を与える制度ということもできるでしょう。

3. データの配布・公開のリスク

データを配布・公開することにより、自分のアイデアや表現を世の中に広く知らしめたり、利用料を徴収することでビジネスを行うことができるなど様々なメリットを享受することができますが、他方でリスクを伴っていることに留意が必要です。

まず、デジタルデータであるため簡単に複製することができるので、違法コピーされるリスクがあります。インターネット上にデータを公開するにもかかわらず、違法コピーのリスクをゼロにするというのは現実として不可能であり、インターネット上にデータを公開する以上、常に違法コピーのリスクがあることを認識しなければなりません。違法コピーのリスクをゼロにしたいのであれば、インターネット上にデータを公開しないことしかありません。なお、クリエイティブ・コモンズなどのパブリック・ライセンスを付与すると違法コピーされるリスクが高まるという言説が散見されますが、これはインターネット上にデータを公開すること自体のリスクをパブリック・ライセンスを付与することのリスクと混同している点で適切な指摘とはいえません。違法コピーのリスクはインターネットを利用すること自体に起因するものであることをきちんと認識する必要があります。

また、設計データ等をインターネット上に公開することには、違法コピー以外にもリスクがあります。インターネット上にデータを公開することにより、特許権、実用新案権、意匠権という産業財産権を取得するために必要な要件である「新規性」（今までにない新しい発明や意匠であること）が喪失してしまう可能性があります（特許法（昭和34年法律第121号）第29条第1項第1号、実用新案法（昭和34年法律第123号）第3条第1項第1号、意匠法（昭和34年法律第125号）第3条第1項）。つまり、生み出した成果物を十分な検討なしにインターネット上に公開してしまうと、後になってから権利化したいという場合に権利が取得できなくなるおそれがあります。このようなリスクは、

¹⁴ 脚注13参照。

これまで刊行物での公表や学会等での発表でも同様のリスクがありましたが、インターネットの出現によって、より一般的に顕在化したリスクといえます。

もっとも、新規性の喪失が救済される場合があります。自己の行為に起因して公知になった場合、公知になった日から6ヶ月以内にその旨を記載して特許出願等をすれば、公知にした発明を、新規性、進歩性の判断材料としないという扱いを受けられるというものです(特許法第30条、実用新案法第11条第1項、意匠法第4条)。

また、インターネット上に公開する際に、新規性のある重要な部分は外して公開する(新規性のある部分は非公開とする)という方法もあります。つまり、公開されているか否かが問題になるのは、新規性のある部分だけであり、新規性がない部分をいくら公開しても、新規性がある部分には影響が及びません(ただし、一般的にこの判断は困難なので、迷ったときには専門家に相談することをおすすめします)。

設計データ等をインターネット上に公開する場合には、上記のようなリスクがあることを十分に認識する必要があります。

4. データの配布・公開が制限されているもの

法令等によりデータの配布・公開が制限されているものがあります。例えば、芸術家が自身の性器の3Dデータを配布して逮捕されるという事件がありました。この事件が刑法上のわいせつに該当するか否かは係争中ですが、過度に過激な表現はわいせつ物としてデータの配布・公開が制限される可能性があります。また、前述のように、銃や武器等の危険物を製造することは禁止されている一方で、そのような危険物の設計図を配布・公開することについて、現状では武器等製造法や銃刀法の未遂罪にも該当しないとの見解がありますが、今後解釈・運用が変更されることも十分にあり得ますので注意が必要です。興味本位で安易に危険物に関するデータを取り扱うことは避けるべきでしょう。

5. データを取り扱うプラットフォームが注意すべきこと

ものに関するデータを取り扱うプラットフォームも注意すべきことがあります。

プロバイダ責任制限法(特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律(平成13年法律第137号))において、特定電気通信¹⁵による情報の流通によって権利の侵害があった場合のプロバイダ¹⁶の損害賠償責任の制限について、一定のルールが定められています。具体的には、特定電気通信による情報の流通によって、著作権等の知的財産権、

¹⁵ インターネットでのウェブページや電子掲示板等の不特定の者により受信されることを目的とするような電気通信の送信をいいます。

¹⁶ プロバイダ責任制限法においては、ウェブホスティング等を行ったり、第三者が自由に書込みのできる電子掲示板を運用したりする者であれば、企業や大学、電子掲示板を管理する個人等も該当し得るとされています。

名誉権、プライバシーなどのユーザーの権利が侵害されたときは、プロバイダは当該権利侵害によって生じた損害について、プロバイダが「情報の流通によって他人の権利が侵害されていることを知っていたとき」（第3条第1項第1号）、あるいは「情報の流通を知っていた場合であって、当該特定電気通信による情報の流通によって他人の権利が侵害されていることを知ることができたと認めるに足りる相当の理由があるとき」（第3条第1項第2号）でなければ免責されるとされています。これらの要件を満たさない場合に、プロバイダが送信防止措置をとらないときは、ユーザーに対して損害賠償責任を負う可能性があるため、注意が必要です。また、権利侵害が明白である場合であって、かつ、損害賠償請求権の行使等、開示を受けるべき正当な理由があるときは、権利を侵害されたとする者は、プロバイダに対して、発信者情報の開示請求を行うことができるとされています（第4条第1項）。

現行法上、プロバイダが送信防止措置をとるか否かの判断を行うに当たって、個別の事案において「他人の権利が侵害されていることを知ることができたと認めるに足りる相当な理由があるとき」（第3条第1項第2号）に該当するか否かの判断をプロバイダ自身が行わなければならないませんが、前述のように、実用品に関し、著作権で保護されるか否かが明確でないケースもあり、判断に困難が伴うケースが増えてくる可能性があります。この点について、法令解釈上何らかの形で基準等が明確化されることが望ましいものと考えられますが、プロバイダ（プラットフォーム）としても、それを待つのではなく、ユーザーとの間の利用規約やガイドライン等で明確化する努力をすべきものと考えられます。

6. 個人情報、プライバシーへの配慮

3Dスキャン技術の進展、3Dスキャナの普及により、個人でも時間や場所を選ばずスキャンングして3Dデータを作成することが行われるようになり、個人情報やプライバシーに配慮すべき事案が増えることが想定されます。個人情報やプライバシーに係るデータについては、重大な権利侵害等が生じる可能性もありますので、その取扱いには十分注意しましょう。