

デザインの創作活動の特性に応じた
実践的な知的財産権制度の知識修得の
在り方に関する
調査研究報告書

平成29年3月

大阪大学知的財産センター

要 約

本調査研究の背景

工業製品・ブランド等において、デザインは製品・サービス等の付加価値を高める機能を有し、**デザインの果たす社会的役割が増している。**

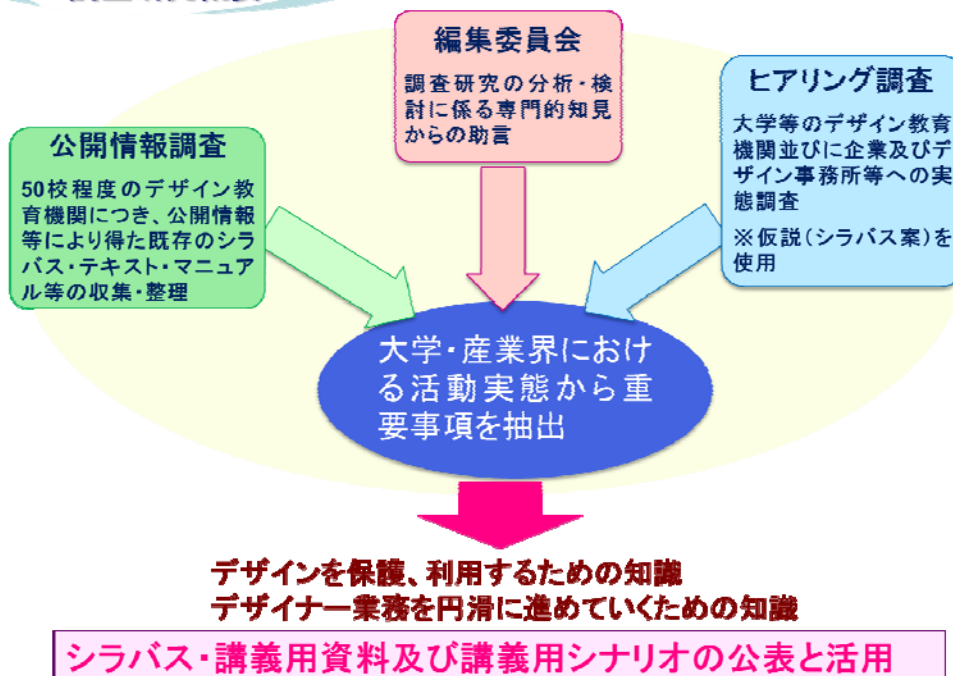
知的財産推進計画2016
知財教育を進めるための基盤整備の重要性

他のデザインとの類似により、一度採択されたデザインが取り消されるといった出来事がニュースになる等、デザイナーと知的財産をめぐる問題が社会的に大きくとりあげられるようになっている。また、契約が適切でないためにアイデアを不当に利用される等、個々のデザイナーの保護が十分でないケースがみられる。

このような中、将来デザイナーとして活動する学生にとっては、自ら生み出したデザインを社会に創出していくために、**デザインを保護、活用するための知識、及びデザイナーの業務を円滑に進めていくための知識**を身に付ける必要がある。

現在の大学、短大、専門学校（デザイン教育機関）における教育では、デザイナーとして社会で活躍するために必要とされる法的知識に関する十分な教育カリキュラムは存在しない。

調査研究概要



1. 本調査研究の背景・目的

本調査研究は、デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識を修得するに当たっての論点を整理した報告書、並びに、大学等のデザイン教育機関が知的財産権制度講座を実施するためのシラバス・講義用資料・講義用シナリオを取りまとめることを目的とするものである。

その背景として、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が、将来デザイナーとしてビジネス等の現場に立つ際に、知的財産権制度に関する基本的な知識等を身につけておくことが望ましいと考えられるものの、大学等のデザイン教育機関において、デザイン創作の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識を修得するための体系的なカリキュラムは、必ずしも十分に確立されていないと考えられたことが挙げられる。「知的財産推進計画 2016」において、「知的財産及び標準化に関する科目の開設等の自主的な取組を進めていくことを促す」(26 頁)として大学等における知財教育の推進を図ることの重要性が、「知財教育に資する教材等の在り方を検討した上で、知財教育向けの教材を開発・普及する」(27 頁)として知財教育を進めるための基盤整備の重要性がそれぞれ指摘されていることにも鑑み、本調査研究では、それに関する報告書の作成のほか、実際に知的財産権制度講座として導入・活用し得る、シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成を目的とした。

2. 本調査研究の実施方法

本調査研究は、(1) 公開情報調査によって収集された情報をもとに、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知的財産権等に関する知識をまとめ、(2) それを元に、仮説(シラバス案)を作成し、国内ヒアリング調査を実施する。その上で、本調査研究は、得られた知見を元に、(3) 編集委員会での議論をも踏まえて、①報告書の作成と、②シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成を行う。

(1) 公開情報調査

公開情報調査では、書籍、論文、雑誌、調査研究報告書及びインターネット上の情報等から、まず大学、短期大学、高等専門学校の中から、デザイナー志望の学生が在籍していると考えられる、大学等のデザイン教育機関に該当するものを抽出し、そこでの知的財産権制度講座開講の有無や内容に関する情報を収集した。

その調査結果に加えて、関連書籍や報告書等の情報も加味した上で、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度の要点の抽出及びそれらの取りまとめを行った。

(2) 国内ヒアリング調査

(1) で得られた結果に基づいて、仮説（シラバス案）を作成し、これを元に、国内ヒアリング調査を実施することで、効果的なヒアリング調査となるようにした。

調査対象は以下のとおりである。

大学等のデザイン教育機関	6 件（国立大学 1 件、公立大学 2 件、私立大学 2 件、短期大学 1 件）
企業及びデザイン事務所	10 件（企業 5 件、デザイン事務所 5 件）
有識者	5 件

調査項目は以下のとおりである。

① 大学等のデザイン教育機関を対象とするもの

- 知的財産権制度講座の導入の経緯、現状及び課題（講義の内容・手法・時間数等、デザイナー志望学生の興味）
- （講義をされている場合）不足を感じている点や学生の反応等
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度
- （一部のテーマについて開講していない：優先順位をつけている場合）その理由
- 講義資料のご提供のお願い（非公開）

② 企業及びデザイン事務所を対象とするもの

- 企業 or 独立デザイナーのデザイン創作プロセス・それに合わせた知財の位置づけ

- 知財人材育成の取組（知的財産教育の内容、方法、講義時間、レベル等）
- 大学等のデザイン教育機関に所属する学生に期待する知財リテラシー（可能であれば、関連する事例のご紹介）
- デザイナー志望の学生が卒業・修了までに修得しておくべき知的財産に係る知識（企業等が期待する内容）
- コンペにおける応募作品の知財に関する取扱いや問題等

③ 知的財産権制度の有識者を対象とするもの

- 知的財産権制度にまつわる将来的な課題（現在問題となっている重要な論点、今後の技術の革新によりデザイン創作において生じうる問題）
- 有識者が仮にデザイナーへの知的財産教育にあたるとすれば、どのような点を重視するか。
- （講義をしている場合）不足を感じている点、学生の反応等（特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して）
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度（特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して）

※なお、上記は原則的なヒアリング事項であり、対象者の知見や経歴に鑑み、その他有用な指摘についても収集し、検討に活かすこととした。

（３） 編集委員会

専門的な視点から、本調査研究の進め方や分析の方向性等について助言を行い、加えて講義用資料及び講義用シナリオの検討及び執筆を行うために、知的財産権制度に関する研究者、弁護士・弁理士の実務家、デザイナー等の外部有識者で構成される編集委員会を設置した（研究者２名、実務家３名、デザイナー４名）。

編集委員会では、現在活躍中のデザイナーによる、知的財産とデザイン創作・活用との関係等をめぐる報告を受ける等した上で、上記公開情報調査や国内ヒアリング調査等への助言のほか、執筆委員による講義用資料・講義用シナリオの執筆も行われた。

（ｉ） 編集委員会の構成

〈委員長〉

茶園成樹 大阪大学大学院高等司法研究科教授

〈委員〉

小島立 九州大学大学院法学研究院准教授

辰巳明久 京都市立芸術大学大学院美術研究科教授

日高一樹 弁理士（日高国際特許事務所所長）

水野祐 弁護士（シティライツ法律事務所代表）

村尾治亮 弁護士（東啓綜合法律事務所）

田子學 アートディレクター・デザイナー（株）エムテド代表取締役

根津孝太 クリエイティブコミュニケーター・デザイナー
（有）znug design 取締役

廣田尚子 デザイナー（有）ヒロタデザインスタジオ代表
女子美術大学教授

※下線は講義用資料・講義用シナリオの執筆担当者であり、分担は以下の通り（そのほかのコマ、及び全体調整等については、特許庁と事務局が対応した）である。

小島委員：3 コマ目（特許・実用新案法）、6 コマ目（商標法，不正競争防止法）

日高委員：1、2 コマ目（イントロダクション）、4、5 コマ目（意匠法）、15 コマ目（デザイン創作と知的財産の今後）

水野委員：12 コマ目（著作権法）、13 コマ目（契約法）、14 コマ目（その他のルール）、15 コマ目（デザイン創作と知的財産の今後）

村尾委員：10、11 コマ目（著作権法）、14 コマ目（その他のルール）

なお、茶園委員長が総合監修にあたった。

（ii） 編集委員会の各回概要

① 第1回編集委員会：平成28年10月19日（水）13:00～15:00

- ・研究概要やスケジュールの確認
- ・廣田委員報告
- ・公開情報調査、ヒアリング経過報告等

② 第2回編集委員会：平成28年11月28日（月）16:00～18:00

- ・田子委員報告
- ・ヒアリング経過報告
- ・シラバス検討
- ・講義用資料・講義用シナリオ執筆状況の共有

③ 第3回編集委員会：平成29年1月20日（金）14:00～16:00

- ・根津委員報告
- ・ヒアリング経過報告
- ・検証講義実施計画の検討
- ・講義用資料・講義用シナリオ執筆状況の共有
- ・報告書（案）検討等

④ 第4回編集委員会：平成29年2月21日（水）16:00～18:00

- ・検証講義実施結果報告
- ・報告書（案）最終報告・検討
- ・シナリオ・講義用資料・講義用シナリオの最終報告・検討
- ・成果物の公開、普及に関する検討等

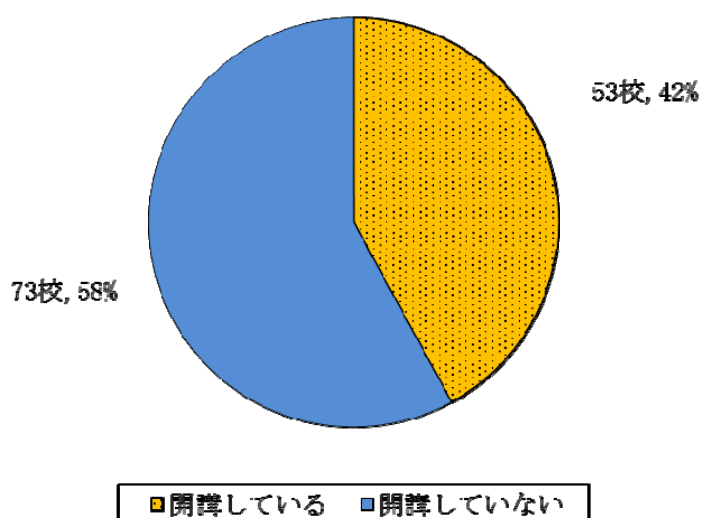
3. 調査結果

（1）公開情報調査

（i）書籍、論文、雑誌、調査研究報告書及びインターネット上の情報等により把握できた大学等のデザイン教育機関の講座について

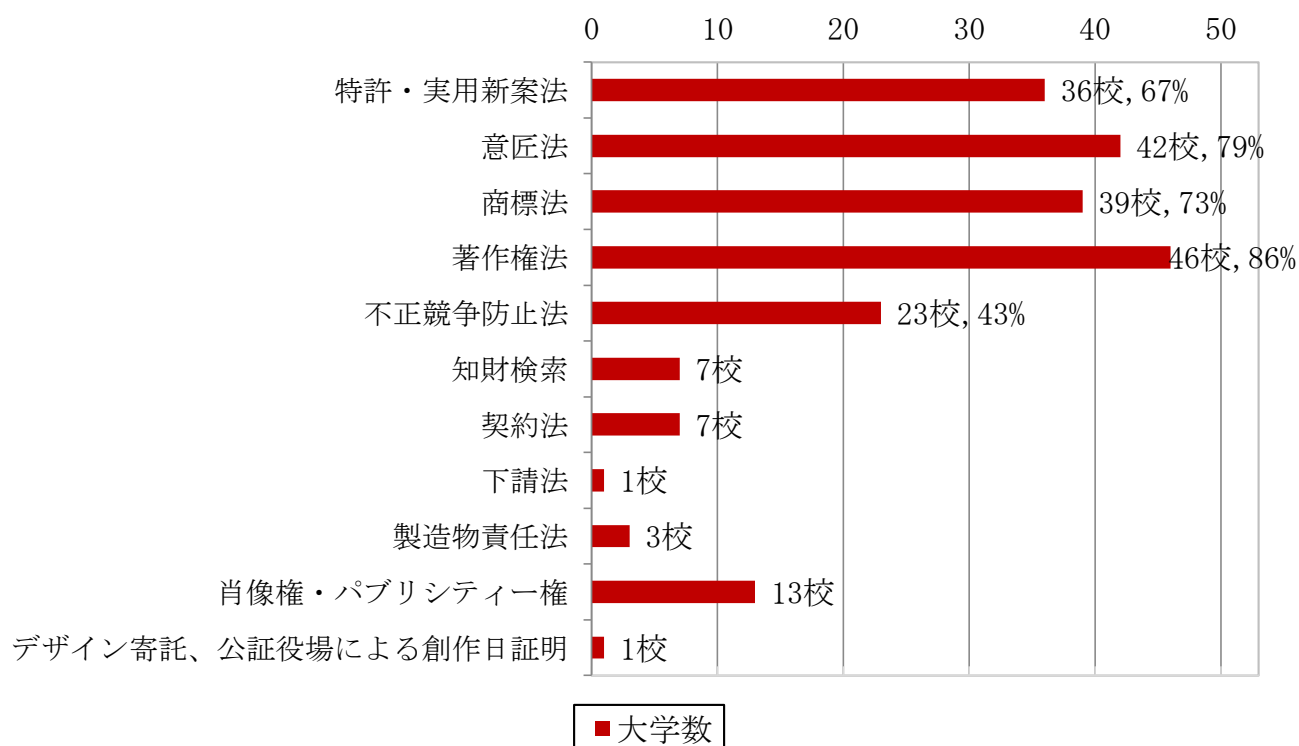
調査の結果、大学等のデザイン教育機関に該当すると考えられる大学は126校あったが、そのうち知的財産権制度講座を開設していると確認・評価できたものは53校（42%）となった。なお、以下要約においては主に大学を対象として検討を加える。

◆図表 1-1 知的財産権制度を開講している大学数（全 126 校）



また、知的財産権制度講座において教育されている事項については、以下の通りとなった。

◆図表 1-2 大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳（全 53 校）



（ii）大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等

(i) で明らかになった、大学等のデザイン教育機関に関する現在の知的財産権制度講座の状況に加えて、デザイナーと知的財産をめぐる問題を扱った書籍や論文、ウェブサイト等を調査した結果、以下の項目が大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等と考えられた。

① 特許・実用新案法、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法

※J-PlatPat を活用した検索に関する知識、創作証明を可能とするデザインの創作寄託制度や公証役場による創作証明についても、デザイナー志望の学生が知っておくべき事項に含まれる。

② 契約法

③ 下請法

④ 景品表示法

⑤ 製造物責任法

⑥ 肖像権・パブリシティ権

また、イントロダクションが重要となることや、知的財産権制度講座の最後に、デザイナーを取り巻く近時の新しい話題（オープンデザインの登場やクリエイティブ・コモンズの普及）を提供すること等が明らかになった。

(2) 国内ヒアリング調査

以上を踏まえた国内ヒアリング調査では、大要以下のような意見が得られた。

(i) 大学等のデザイン教育機関

知的財産権制度講座を開講している大学等のデザイン教育機関にあつては、デザイナー志望の学生に教育すべき知的財産権制度等の内容の検討や、受講生の興味をひくための工夫（演習の導入等）が、様々になされていたところである。一方で、講義によって教員や時間数、内容が非常に多岐に渡り、デザイナー志望の学生に向けた、標準的な講義内容と呼べるものは確認されなかったと評価できる。

一方、知的財産権制度講座を開講していない大学等のデザイン教育機関にあつては、時間的制約に加えて、教育機関内での知的財産に対する意識が必ずしも十分に高まっていないことを懸念する指摘もあった。

(ii) 企業及びデザイン事務所

企業及びデザイン事務所からは、社内・所内においてデザイナーに対する知的財産教育が十分になされていない現状が確認された。これは、デザイナーはデザインが本務であり、知的財産等をめぐる問題については、専門の部署が対応できるという理由が指摘されていた。その結果、独立したデザイナーは急に知的財産や契約をめぐる様々な問題に直面することになってしまうとの指摘がなされた。

もっとも、デザイナーが同時に知的財産の専門家になる必要はないのであって、知的財産権制度講座のレベルとしては、最低限度のものでよいのではないかとといった指摘がなされた。

(iii) 有識者

有識者からは、デザインの意味やデザイナーの活動範囲の変化、技術革新等、様々な変化に、必ずしも教育が追いついていない現状が指摘された上で、デザイナー志望の学生に向けた知的財産権制度講座では、デザイナーがビジネスの主役となり得る現在において、知的財産がデザイナーの武器になることなどを盛り込み、興味を惹き続けることが重要ではないかといった指摘がなされた。

4. まとめ

(1) シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成

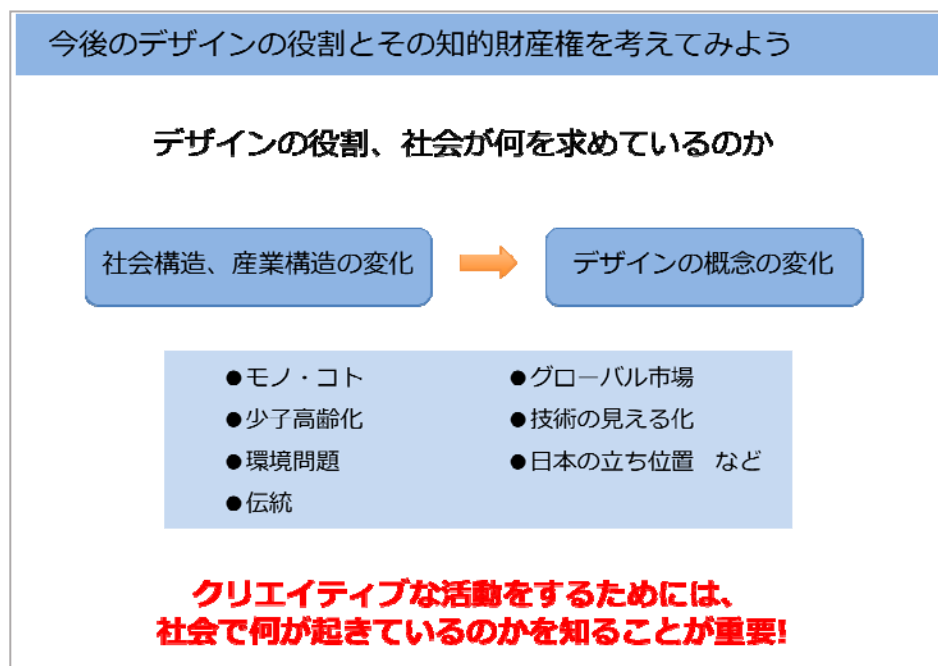
3. の調査結果に加えて、編集委員会での議論も踏まえ、執筆委員の協力の元、シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成を行った。このうち以下では、シラバスの概要及び講義用資料・講義用シナリオの一例を掲載する。もっとも、シラバスの順番はあくまで一例であり、その通りに講義を実施する必要はなく、時間数や受講生の興味に合わせて、組み換えたりや並び替えたりすることも想定されている。

◆図表 1-3 シラバス詳細

シラバス詳細(最終版)90分×15コマ構成。

時限	区分	講義目的	講義の中身	講義についての留意事項	時間配分
第1時限	導入・基礎知識	デザインとビジネス イントロダクション(1) デザインと知的財産の関わりを勉強する前に、そもそもデザイナーの社会における活動やそのデザイン創作を含むビジネスのプロセスについて概観する。	・「デザイン」の領域の広がり ・デザイン創作を含むビジネスのプロセス ・デザイナーに求められる資質の変化	知的財産制度とデザインとの関係を理解する前提として、そもそもデザイン創作において様々な法律が関係することについて身近に感じてもらうために、自分たちの作品がどのようなプロセスを経て社会のなかで活用されていくのかについて説明する。実際のミクロな創作プロセスだけではなく、マクロなビジネス全体でのデザインの位置づけについても言及する。	90分
第2時限		知的財産と知的財産権 イントロダクション(2) デザイナーの創作環境をめぐる諸問題や、デザイナーがなぜ知的財産に関する学習をしておく必要があるのかを理解する。	・知的財産と知的財産権 ・ビジネスやデザインのプロセスの中の知財リスク ・風地主義	デザイン創作プロセスにおいて、具体的にどのような場面で法律が関係してくるのか、そして、デザイナーはどのような法的知識を持っておく必要があるのかについて説明する。知的財産制度が中心であるが、それを取り巻く制度についても言及する。	90分
第3時限	産業財産権	技術的アイデアを守る デザイン創作と発明・考案 創作したデザインを技術的側面から保護する特許制度を学び、さらに特許制度と意匠制度との違いについて理解する。	・特許権、実用新案権、意匠権 ・権利者 ・特許出願 ・権利の活用 ・権利侵害	デザイン創作において、実際の事例をあげて、特許制度と意匠制度が近い制度であることを説明する。さらに、特許として守ることができる対象、意匠として守ることができる対象を説明した上で、特許法を例に、出願するまでに留意する点などについて説明する。一方で、詳細な手続等については言及しない。	90分
第4時限		カタチを守る(1) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護するための意匠制度について理解する。主に保護の観点からの検討を行う。	・意匠の内容 ・保護要件	デザインを保護する制度として、意匠制度の概要について説明する。どういったデザイン領域に意匠制度が馴染むか、また意匠がどのようにして保護されているのか、その要件について説明する。	90分
第5時限		カタチを守る(2) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護する意匠制度について、権利を活用する観点からの検討を行う。	・意匠権 ・権利侵害 ・権利の活用 ・デザイン寄託制度	意匠権の侵害事件についての事例をあげつつ、どのような場合に他人の権利を侵害するのかについて説明する。実際の事例を用いて、侵害となるかどうかは何で決せられるのかを体感してもらう。また、意匠権を活用することでデザイン創作を含むビジネスがうまくいった事例について説明する。	90分
第6時限		ブランドを守る デザイン創作と商標 ブランド保護やビジネスにおける公正な競争において重要となる商標制度や不正競争防止制度について理解する。	・ブランドの重要性 ・商標、商標権 ・不正競争(商品等表示保護法、信用毀損等) ・営業秘密保護	ブランディングを志向したデザイン創作の事例について説明する。デザイン創作とブランドとの関係について説明する。デザイナーが所属する企業、あるいは事務所を変わった時、自分が創作した作品の扱いについてどのような考えたらよいのかについて説明する(営業秘密)。	商標法60分 不正競争防止法30分
第7時限		産業財産権演習(グループワーク) 産業財産権のおさらいを兼ねて、グループ演習を行う。	・産業財産権全般	産業財産権のおさらいを兼ねて、CASEの発展問題などを検討し、グループ発表を行う。場合によっては、デザイナーや実務家を招聘して最新動向を話してもらうこともよい。	90分
第8時限		権利を調べる デザイン創作にあたっての事前調査 先行する意匠権や商標権などの調査手法を習得する。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索	意匠・商標の検索技術を学び、他人の権利を尊重するマインドを涵養する。事前調査をすることが、先行技術や意匠等を研究することとなり、また他人の権利を侵害するのを未然に防ぐ効果があることも改めて説明する。	90分
第9時限		検索演習(グループワーク) 先行する意匠権や商標権などの調査について、グループ演習を行う。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索	グループに分け、それぞれにテーマを与えて実際に検索を行い、グループ発表を行う。	90分
第10時限	著作権	表現を守る(1) デザイン創作と著作物 デザインと著作物の違いを学び、デザインと関係の深い著作権制度について理解する。	・著作権法 ・著作物 ・権利者 ・公証人制度を利用した創作日確定	産業財産権法と比較して、最も身近に存在する著作権法について概略を説明する。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。あるデザイン創作が著作権では保護でき、逆に意匠で保護できた実用品のデザインが著作権では難しい等、使い分けを意識したものとする。	90分
第11時限		表現を守る(2) デザイン創作と著作物 デザイン創作の過程で生じる著作物を保護する場面と、デザイン創作において他の著作物を利用する場面について理解する。	・著作物とデザイン創作物 ・権利の発生 ・保護期間	主に著作権の内容(勝手に行ってはならないこと)を示すとともに、その中でもなお許される行為についても簡単に説明する(詳細は次のコマ)。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第12時限		表現を守る(3) デザイン創作と著作物 デザイン創作に際して、特に注意すべき人格的利益の保護について理解する。	・著作者人格権 ・権利の制限	著作権の権利が制限される場面を示すとともに、著作権よりも實際上大きな問題のある著作者人格権について説明する。特に氏名表示はデザイナーにとって重要なものと考えられるため、重点的に説明をする。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第13時限	契約・その他のルール	クライアントと契約する デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(1) デザイナーとして活動する際に、クライアントと円滑な関係を築くための、知的財産の取り扱いに関する契約、秘密保持契約、デザインの活用を推進するためのルール(下請法等)などについて検討する。	・契約と知的財産 ・権利の帰属に係る条項 ・秘密保持条項等、その他の条項 ・下請法	デザイナーにとって特に重要な契約条項を巡る説明を行う。特に、身近なコンペの募集要項等を題材に、特に注意すべき条項を中心に検討する。(また、グローバルに活躍するデザイナー志望学生を念頭に、国際裁判管轄や準拠法を定めた条項についても、注意が必要である旨を言及する)	契約法75分 下請法15分
第14時限		その他のルールを知る デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(2) デザイナーの創作活動において注意すべき、パブリシティや肖像権、安全規制などについての社会的なルールを理解する。	・パブリシティ ・肖像権 ・製造物責任法 ・景品表示法	デザイナーがデザインをする際に注意しなければならない社会的ルールについて説明する。知的財産として制度化されていないものの、パブリシティや肖像権に関する問題に加えて、製造物責任や景品表示に関する意識についても取り扱う。	パブリシティ・肖像権45分 製造物責任法・景品表示法45分
第15時限	・まとめ	デザイン創作と知的財産の今後 全体を復習するとともに、オープンデザインの動きなどについても説明し、知的財産の今後を展望する。	・今後のデザイン活動と知的財産	講義全体を振り返り、そのうえで、オープンデザインの流れや、クリエイティブコモンズの潮流といった、デザインと知的財産を巡る最新のトピックについて言及する。	90分

◆図表 1-4 講義用資料の一例（1 コマ目）



〔狙い〕
デザインの役割について考えさせる。

〔説明〕
今、社会において何が求められているか。
クリエイターとして社会に貢献していくためには、まず社会で何が起きているのかを知ることから始まる。

技術の革新・最適化が進んだ高度情報化時代だからこそ、柔軟な発想をもつクリエイターの活躍が期待されている。デザインの概念は広がってきている。
社会で何が起きているのかを知り、課題を見つけ、解決することもデザイナーの役割となってきた。

（２） 検証講義の実施と結果

作成されたシラバス・講義用資料・講義用シナリオについて、効果を検証し、改善点を明らかにするために、以下の通り検証講義を実施した。

実施日時：平成 29 年 2 月 14 日（火）13:30～15:45（休憩 15 分含む）

実施対象：京都市立芸術大学美術学部デザイン科 3 年次生 12 名

実施範囲：

・ 1、2 コマ目：イントロダクション
・ 4、5 コマ目：意匠法
※ 8、9 コマ目：知財検索（ただし、若干触れる程度）
・ 10、11、12 コマ目：著作権法
・ 13 コマ目：契約法（ただし、コンペティションに関する事項のみ）：
※ 時間的制約もあることから、上記内容に絞った上、さらに各コマについて講義時間を短縮して、2 時間の講義として実施した。
※ 講義用資料は該当コマの分を全て交付した。
実施方法：事務局による対面での講義形式
検証方法：アンケート実施

その結果、難易度については受講生全員から適切との回答を受けたほか、全体として講義を理解できたかという問いについて、5 段階評価で平均 4.4 の評価を得た。

一方で、理解の難しい単語に関する説明や、図表の見やすさをより高める必要性も認められた。

（３） 今後に向けて

（２）の検証講義の結果も踏まえ、本調査研究では、デザイナー志望の学生に向けた知的財産権制度講座に係るシラバス・講義用資料・講義用シナリオを作成した。

その上で、本調査研究のまとめとして、編集委員会での議論を踏まえ、主に以下の点を今後に向けた提言として指摘する。

（ｉ） デザイナー志望の学生に向けた、活用への意識付け

デザイナーに期待される役割として、現在では優れたデザインの創作それ自体だけではなく、知的財産権制度の取得・活用も含めた、ビジネス全体を見渡すトータルなデザイン活動が求められるようになってきたと考えられる。デザイナーがビジネスの主役として活躍していく上で、知的財産権制度講座にあっても、知的財産権による、デザイン創作への制約的側面（デザイナーを萎縮させるような側面）だけでなく、デザイナーが主体的にビジネスに関与していく中での、知的財産権が有する意義やメリット等積極的な側面も教育していく必要がある。

(ii) デザインを取り巻く状況の変化

デザインの創作・活用をめぐる新たな技術（3D プリンタ・3D スキャナの普及、デジタルファブリケーションの発展、AI を活用した創作活動等）や新たな実務（オープンデザインやクラウドファンディングによるデザイン創作等）が登場する中で、今後こういった新たな動きに対応した知的財産権制度講座の検討が求められる。

(iii) 本調査研究の成果の普及

公開情報調査でも明らかになったように、大学等のデザイン教育機関において、体系化された知的財産権制度講座が開講されている割合は、一定数に留まっている状況にある。そのため、本調査研究の成果物を用いて、大学等のデザイン教育機関の構成員に対する普及・啓発活動を行うことが考えられる。

「デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の
知識修得の在り方に関する調査研究」編集委員会名簿

委員長

茶園 成樹 大阪大学大学院高等司法研究科 教授

委員

小島 立	九州大学大学院法学研究院 准教授
辰巳 明久	京都市立芸術大学大学院美術研究科 教授
日高 一樹	弁理士（日高国際特許事務所所長）
水野 祐	弁護士（シティライツ法律事務所代表）
村尾 治亮	弁護士（東啓綜合法律事務所）
田子 學	アートディレクター・デザイナー （株）エムテド代表取締役
根津 孝太	クリエイティブコミュニケーター・デザイナー （有）znug design 取締役
廣田 尚子	デザイナー（有）ヒロタデザインスタジオ代表 女子美術大学教授

オブザーバー

木本	直美	特許庁	審査第一部	意匠課	課長
藤澤	崇彦	特許庁	審査第一部	意匠課	課長補佐（企画調査班長）
菊地	拓哉	特許庁	審査第一部	意匠課	企画調査係長
平田	哲也	特許庁	審査第一部	意匠課	意匠分類企画係長
浜岸	広明	特許庁	総務部	企画調査課	知的財産活用企画調整官
山本	晋也	特許庁	総務部	企画調査課	課長補佐（活用企画班長、人材育成班長）
宮本	一也	特許庁	総務部	企画調査課	大学特許管理専門官
安藤	美奈子	特許庁	総務部	企画調査課	課長補佐
大谷	純	特許庁	総務部	企画調査課	課長補佐（研究班長）
安西	周平	特許庁	総務部	企画調査課	研究係員

事務局

北村	英隆	大阪大学知的財産センター	特任教授
青木	大也	大阪大学大学院法学研究科	准教授
吉田	悦子	大阪大学知的財産センター	特任研究員



目 次

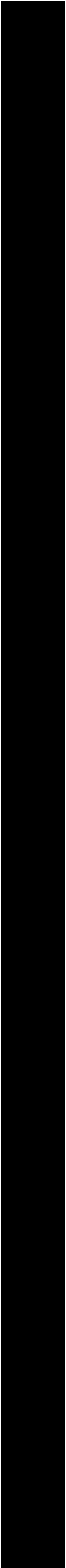
要約

委員会名簿

I .	はじめに	- 1 -
1 .	本調査研究の背景・目的	- 1 -
2 .	調査研究の全体の概要	- 2 -
3 .	調査研究の内容及び手法	- 2 -
(1)	公開情報調査	- 2 -
(i)	大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の現状	- 2 -
(ii)	大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき、 デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保 護以外のデザイン保護に資する制度の要点の抽出及びそれらの取りまとめ	- 4 -
(2)	国内ヒアリング調査	- 5 -
(3)	編集委員会	- 7 -
(i)	目的	- 7 -
(ii)	編集委員会の構成	- 7 -
(iii)	開催日時、場所、概要	- 8 -
II .	大学等のデザイン教育機関における知的財産講座の現状と課題	- 10 -
1 .	公開情報調査による調査結果	- 10 -
(1)	書籍、論文、雑誌、調査研究報告書及びインターネット上の情報等に より把握できた大学等のデザイン教育機関の講座について	- 10 -
(i)	大学等のデザイン教育機関数	- 10 -
(ii)	知的財産権制度講座の概要について	- 18 -
(2)	大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財 制度及びその他法域等	- 30 -
(i)	特許・実用新案法、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法	

.....	- 30 -
(ii) その他の制度	- 32 -
(iii) 仮説作成にあたってのその他の考慮事項	- 34 -
(3) 国内ヒアリング調査に向けた仮説の提示.....	- 35 -
2. 国内ヒアリング結果(大学等のデザイン機関、企業及びデザイン事務所、 知的財産権制度の有識者)	- 38 -
(1) 大学等のデザイン教育機関	- 38 -
(2) 企業及びデザイン事務所.....	- 42 -
(3) 有識者	- 48 -
3. シラバス・講義用資料の実例	- 51 -
III. 調査結果の分析.....	- 55 -
1. デザイン分野に求められる知的財産権制度の知識	- 55 -
2. 大学等のデザイン教育機関に求められる知的財産教育	- 55 -
3. 大学等のデザイン教育機関の対応.....	- 55 -
(1) 大学等のデザイン教育機関における知財教育の広がり	- 55 -
(2) 大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の内容	- 56 -
(i) 時間的制約	- 56 -
(ii) 講義の多様性	- 56 -
(iii) 学生の関心	- 57 -
4. 大学等のデザイン教育機関に必要な知的財産権制度講座とは	- 57 -
(1) 知的財産権制度講座の必要性について	- 57 -
(2) 知的財産権制度講座の内容について	- 58 -
(i) 対象学生について	- 58 -
(ii) 単位数について.....	- 58 -
(iii) 講義の内容等について.....	- 59 -
IV. シラバス・講義用資料・講義用シナリオの提示と検証	- 61 -
1. シラバス・講義用資料・講義用シナリオの提案	- 61 -

(1)	内容について	- 63 -
(2)	参考書について	- 65 -
2.	シラバス・講義用資料・講義用シナリオの検証	- 66 -
(1)	検証講義の必要性	- 66 -
(2)	検証講義の実施要領	- 67 -
3.	検証結果の分析	- 67 -
(1)	検証結果	- 67 -
(2)	検証結果の分析	- 70 -
4.	シラバス・講義用資料・講義用シナリオの改善点	- 70 -
V.	総合分析	- 71 -
1.	検証講義を踏まえた成果物について	- 71 -
2.	本調査研究の成果物の活用方法	- 72 -
(1)	本調査研究の成果物の実施に係る活用方法や留意点	- 72 -
(2)	学生の専門領域・関心	- 75 -
3.	今後に向けて	- 76 -
(1)	デザイナー志望の学生に向けた、活用への意識付け	- 76 -
(2)	デザインを取り巻く状況の変化	- 77 -
(3)	本調査研究の成果の普及	- 77 -
(4)	デザイナーと関わる職業への知財教育	- 78 -
(5)	国際的なデザイン活動と知的財産	- 78 -



I. はじめに

1. 本調査研究の背景・目的

大学等のデザイン教育機関に所属する学生は、デザインの創作に関する専門教育を受け、卒業後はデザイナー等の創作者として企業やデザイン事務所に所属する者が多い。ビジネスにおけるデザインの創作活動あるいはデザイン分野の産学連携の場においては、デザイン創作は知的財産権制度と密接な関係を有するため、大学等のデザイン教育機関に所属する学生は、特許権、意匠権、著作権等の知的財産権制度に関する基本的な知識及び関わり方を早期に身に付けておくことが望ましい。特にデザイナーとして活動を始めると、知的財産権制度について勉強する機会が少なくなってしまうことも、在学中に知財教育を受けるべき理由として挙げられよう。

しかしながら、全国の大学等のデザイン教育機関に目を向けると、総合大学では法学部・経営学部等の学生向けに知的財産権法を扱うカリキュラムは一定程度整備されているものの、デザイン創作の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識を修得するための体系的なカリキュラムは確立されていないのが現状である。

また、知的財産戦略本部が平成 28 年 5 月 9 日に決定した「知的財産推進計画 2016」において、「知的財産及び標準化に関する科目の開設等の自主的な取組を進めていくことを促す」¹として大学等における知財教育の推進を図ることの重要性が、「知財教育に資する教材等の在り方を検討した上で、知財教育向けの教材を開発・普及する」²として知財教育を進めるための基盤整備の重要性がそれぞれ指摘されている。

本調査研究は、将来デザイナー等の創作者となる大学等のデザイン教育機関に所属する学生がデザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識を修得するに当たっての論点を整理した報告書、並びに、大学等のデザイン教育機関が知的財産権制度講座を実施するためのシラバス・講義用資料・講義用シナリオを取りまとめる。

これらの成果物は広く周知・普及を行い、大学等のデザイン教育機関における

¹ 知的財産戦略本部「知的財産推進計画 2016」（平成 28 年 5 月 9 日決定）26 頁
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20160509.pdf> [最終アクセス日：2017 年 2 月 23 日]

² 知的財産戦略本部「知的財産推進計画 2016」（平成 28 年 5 月 9 日決定）27 頁
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20160509.pdf> [最終アクセス日：2017 年 2 月 23 日]

知的財産権制度講座の導入を促進させることで、知的財産権制度の素養を身に付けたデザイナー等の創作者が社会に輩出されるための基盤整備の一助となることが期待できる。また、調査研究で得られた結果は、特許庁において知的財産人材育成の推進をするために取り組むべき事項を検討するための基礎資料として活用する。

2. 調査研究の全体の概要

本調査研究は、公開情報調査によって収集された情報をもとに、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知的財産権等に関する知識をまとめた仮説を作成し、それを元に、国内ヒアリング調査を実施する。その上で、本調査研究は、得られた知見を元に、編集委員会での議論をも踏まえて、

- ① 報告書の作成
 - ② シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成
- を目的としている。

3. 調査研究の内容及び手法

本調査研究は、以下の3点の手法により実施する。

(1) 公開情報調査

書籍、論文、雑誌、調査研究報告書及びインターネット上の情報等から、以下の2つの観点に関する情報等を収集・整理する。

(i) 大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の現状

以下の点について調査を実施する。

① 大学等のデザイン教育機関の選定

国内のデザインを教授する講座を有する大学等のデザイン教育機関の名称をリスト化し、併せて設置形態（国立・公立・私立）、所在地、学生数を網羅的に調査するためのものである。

本調査研究で述べる大学等のデザイン教育機関とは、「美術・デザイン・建築

等を教授・研究する、学校教育法上の大学（大学院及び短期大学を含む。）及び高等専門学校」と定義されるが、公開情報調査の対象とする大学等のデザイン教育機関については、そのうち、美術・デザイン・建築等を教授・研究する、大学、短期大学及び高等専門学校と定義した。大学院に進学するデザイナー志望の学生は必ずしも多くないことが予想される等、知的財産権制度に関する教育は、学段階で行うべきとされたことから、大学院を除外したものである。また、デザイナー志望の学生の相当程度が専門学校に所属していることが予想されるが、専門学校については非常に多様なものが存在することから、本調査研究の対象とはしていない。

その上で、『平成 28 年度全国大学一覧』（平成 28 年、文教協会）に掲載された大学（国立大学 86 校、公立大学 88 校、私立大学 601 校の計 775 校）、『平成 28 年度全国短期大学一覧』（平成 28 年、文教協会）に掲載された短期大学（国立短期大学 0 校、公立短期大学 15 校、私立短期大学 313 校の計 328 校）、『平成 28 年度高等専門学校一覧』（平成 28 年、文教協会）に掲載された高等専門学校（国立高等専門学校 51 校、公立高等専門学校 3 校、私立高等専門学校 3 校の計 57 校）から、以下のルールに基づき、大学等のデザイン教育機関を抽出した。

一定の体系化された学習課程が整備されているものを基準とするため、原則として大学の学部・学科・専攻レベルにおいて、「デザイン」、「意匠」、「造形」、「ものづくり」、「芸工」（「芸術工学」、「工芸」）、「建築」の単語を含むものを抽出した。短期大学（学科・専攻）、高等専門学校（学科）もこれに準じる。

その上で、上記単語による基準には当てはまらないものの（例えば、○○プログラムや、××コースのように、より細分化されたレベルでデザイナー志望学生向けのカリキュラムが組まれている場合等）、後述の参考資料等を参照した上で、デザイン教育が行われていると考えられる機関については、上記の基準に当てはまらないものであっても、大学等のデザイン教育機関として公開情報調査の対象とした。

一方、例えば「土木建築」（建築工学）や、「ライフデザイン」（教養）等、内容を確認して本調査研究の対象とすべきではないと考えられるものについては、公開情報調査の対象から除外した。

※参考資料

- ・平成 24 年度 特許庁大学知財研究推進事業「理工系学生向けの知的財産権制度講座の在り方に関する研究報告書」
- ・平成 23 年度 特許庁大学知財研究推進事業「デザイン産学連携の多様性を踏まえた契約の在り方に関する研究報告書」

- ・平成 22 年度 特許庁大学知財研究推進事業「大学発デザインの産学連携及びその保護の取り組みに関する研究報告書」
- ・「競争力強化に向けた 40 の提言」報告書「参考資料 16 日本のデザイン系学校」（※日本産業デザイン振興会作成）
- ・ナレッジステーション＞日本の大学＞学問分野系統別全国大学一覧
<http://www.gakkou.net/daigaku/src/?srcmode=gkm&gkm=08002>

② 2016 年度のシラバスに掲載されている知的財産権制度講座の情報

次に、上記大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の有無、及び、知的財産権制度講座を有する場合には、その講座に係る以下の情報を収集し、大学等のデザイン教育機関において実施されている知的財産教育の現状を把握するための一助とする。

調査事項：科目名、単位数、履修年次、時間割（前期・後期・通年・集中）、担当教員、授業概要、授業形態、授業目標、授業計画・授業内容、キーワード、教科書・参考書、履修条件

具体的な調査手法としては、インターネット上に公開されたシラバスにおいて、デザイナー志望の学生が在籍する当該学部・学科等の学生が履修可能な講義の中で、「知的財産」（知財）や「特許」、「意匠」、「著作権」等の単語で検索を行う等して、学生が受講可能な知的財産権制度講座の有無や内容の調査を行う（検索サイトが用意されている場合と、pdf ファイルで公開されている場合があるが、同様の手法である）。

なお、「情報倫理」や「メディアと制度」、「CG デザイン」等の講義の一部に、知的財産に関する内容が含まれることがあるが、当該講義の主たるテーマが知的財産権制度の教授にないことから、知的財産権制度講座に該当しないとする。また、併設される司書養成や博物館学芸員養成のための科目等の一部に知的財産関係の講義内容が含まれることがあるが、上記との平仄のほか、デザイナー養成の主なルートではないことから、知的財産権制度講座に該当しないものとする。

また、講義用資料 10 講座分程度を収集し、参考とした。

（ii）大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度の要点の抽出及びそれらの取りまとめ

上記の大学等のデザイン教育機関を対象とした調査結果に加えて、市販の書籍等の情報も加味した上で、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度の要点の抽出及びそれらの取りまとめを行う。

※参考文献としては、大学等のデザイン教育機関に係る調査で使用したもののほか、以下のものを使用した。

- ・ 渡邊知子＝龍村全・日経デザイン編『知的財産権とデザインの教科書』（日経 BP 社、初版、2009 年）
- ・ 福井健策監修『デザイナーのための著作権と法律講座』³
- ・ 富宅恵『プロダクトデザイン保護法』（日本加除出版株式会社、初版、2015 年）
- ・ 公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会職能委員会＝日本弁理士会意匠委員会「デザイナーにとってのデザイン契約」⁴
- ・ 国立大学法人山口大学大学研究推進機構知的財産センター『これからの知財入門～変革の時代の普遍的知識～』（日経 BP 社、初版、2016 年）
- ・ 麻生典＝Christoph Rademacher 編『デザイン保護法制の現状と課題―法学と創作の視点から』（日本評論社、初版、2016 年）
- ・ 公益社団法人日本パッケージデザイン協会「デザインの権利と保護」⁵

（２） 国内ヒアリング調査

国内ヒアリング調査は、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が、デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識を修得するに当たっての論点等に関して実施するものであり、大学等のデザイン教育機関並びに企業及びデザイン事務所等合計 20 者程度を対象とする。

対象の選定にあたっては、大学等のデザイン教育機関に関しては、特徴的な講義を実施している等の観点、企業及びデザイン事務所に関しては、業態等の観点、有識者に関しては、デザイン業界への造詣等の観点等から選定する。

その上で、聴取した意見を分析し、シラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成に活用するとともに、デザイナーと知的財産をめぐる現状把握・報告書への

³ <http://www.mdn.co.jp/di/articles/3150/> [最終アクセス日 2017 年 1 月 10 日]

⁴ <http://www.jpaa.or.jp/activity/study-report/report/pdf/contractfordesigner20150421.pdf> [最終アクセス日 2017 年 1 月 10 日]

⁵ http://www.jpda.or.jp/rights_protection [最終アクセス日 2017 年 1 月 10 日]

反映を図るものである。ただし、件数が限られることから、ここでの分析は定性的なものに限る。

国内ヒアリング調査を実施するにあたっては、公開情報調査を元に構築した仮説（シラバス案）を用意し、それに関する意見の聴取を行うことで、効果的なシラバス・講義用資料・講義用シナリオに結びつけていく。

具体的なヒアリング調査事項については、対象毎に、以下の通りのものとした。

① 大学等のデザイン教育機関を対象とするもの

- 知的財産権制度講座の導入の経緯、現状及び課題（講義の内容・手法・時間数等、デザイナー志望学生の興味）
- （講義をされている場合）不足を感じている点や学生の反応等
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度
- （一部のテーマについて開講してない：優先順位をつけている場合）その理由
- 講義資料のご提供のお願い（非公開）

② 企業及びデザイン事務所を対象とするもの

- 企業 or 独立デザイナーのデザイン創作プロセス・それに合わせた知財の位置づけ
- 知財人材育成の取組（知的財産教育の内容、方法、講義時間、レベル等）
- 大学等のデザイン教育機関に所属する学生に期待する知財リテラシー（可能であれば、関連する事例のご紹介）
- デザイナー志望の学生が卒業・修了までに修得しておくべき知的財産に係る知識（企業等が期待する内容）
- コンペにおける応募作品の知財に関する取扱いや問題等

③ 知的財産権制度の有識者を対象とするもの

- 知的財産権制度にまつわる将来的な課題（現在問題となっている重要な論点、今後の技術の革新によりデザイン創作において生じうる問題）
- 有識者が仮にデザイナーへの知的財産教育にあたるとすれば、どのような点

を重視するか。

- （講義をしている場合）不足を感じている点、学生の反応等（特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して）
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度（特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して）

※なお、上記は原則的なヒアリング事項であり、対象者の知見や経歴に鑑み、その他有用な指摘についても収集し、検討に活かすこととした。

（３） 編集委員会

（ｉ） 目的

専門的な視点から、本調査研究の進め方や分析の方向性等について助言を行い、加えて講義用資料及び講義用シナリオの検討及び執筆を行うために、外部有識者で構成される編集委員会を設置する。

（ii） 編集委員会の構成

公開情報調査や国内ヒアリング調査、及びシラバス等の作成にあたって、専門的知見からの助言を受け、その旨は報告書においても対応する箇所で反映させる。編集委員会の構成、及び編集委員会の開催状況については、以下のとおりである。

編集委員会の構成

〈委員長〉

茶園成樹 大阪大学大学院高等司法研究科教授

〈委員〉 （氏名にて 50 音順。敬称略。平成 29 年 3 月現在）

小島立 九州大学大学院法学研究院准教授

辰巳明久 京都市立芸術大学大学院美術研究科教授

日高一樹 弁理士（日高国際特許事務所所長）

水野祐 弁護士（シティライツ法律事務所代表）

村尾治亮 弁護士（東啓綜合法律事務所）

田子學 アートディレクター・デザイナー
（株）エムテド代表取締役

根津孝太 クリエイティブコミュニケーター・デザイナー
(有) znug design取締役
廣田尚子 デザイナー (有)ヒロタデザインスタジオ代表
女子美術大学教授

※下線は講義用資料・講義用シナリオの執筆担当者。分担は以下の通り（そのほかのコマ、及び全体調整等については、特許庁と事務局が対応した）

小島委員：3 コマ目（特許・実用新案法）、6 コマ目（商標法，不正競争防止法）
日高委員：1、2 コマ目（イントロダクション）、4、5 コマ目（意匠法）、15 コマ目（デザイン創作と知的財産の今後）
水野委員：12 コマ目（著作権法）、13 コマ目（契約法）、14 コマ目（その他のルール）、15 コマ目（デザイン創作と知的財産の今後）
村尾委員：10、11 コマ目（著作権法）、14 コマ目（その他のルール）
なお、茶園委員長が総合監修にあたった。

〈オブザーバー〉

木本直美 特許庁 審査第一部 意匠課 課長
藤澤崇彦 特許庁 審査第一部 意匠課 課長補佐（企画調査班長）
菊地拓哉 特許庁 審査第一部 意匠課 企画調査係長
平田哲也 特許庁 審査第一部 意匠課 意匠分類企画係長
浜岸広明 特許庁 総務部 企画調査課 知的財産活用企画調整官
山本晋也 特許庁 総務部 企画調査課 課長補佐（活用企画班長、人材育成班長）
宮本一也 特許庁 総務部 企画調査課 大学特許管理専門官
安藤美奈子 特許庁 総務部 企画調査課 課長補佐
大谷純 特許庁 総務部 企画調査課 課長補佐（研究班長）
安西周平 特許庁 総務部 企画調査課 研究係員

〈事務局〉

北村英隆 大阪大学知的財産センター特任教授
青木大也 大阪大学大学院法学研究科准教授
吉田悦子 大阪大学知的財産センター特任研究員

(iii) 開催日時、場所、概要

①第 1 回編集委員会：平成 28 年 10 月 19 日（水）13：00～15：00

場所：大阪大学東京オフィス 多目的室 1

- ・研究概要やスケジュールの確認
- ・廣田尚子委員報告
- ・公開情報調査、ヒアリング経過報告等

②第 2 回編集委員会：平成 28 年 11 月 28 日（月）16：00～18：00

場所：大阪大学東京オフィス 多目的室 1

- ・田子學委員報告
- ・ヒアリング経過報告
- ・シラバス検討
- ・講義用資料・講義用シナリオ執筆状況の共有

③第 3 回編集委員会：平成 29 年 1 月 20 日（金）14：00～16：00

場所：特許庁六本木仮庁舎 1517 会議室

- ・根津孝太委員報告
- ・ヒアリング経過報告
- ・検証講義実施計画の検討
- ・講義用資料・講義用シナリオ執筆状況の共有
- ・報告書（案）検討等

④第 4 回編集委員会：平成 29 年 2 月 21 日（火）16：00～18：00

場所：特許庁六本木仮庁舎 2004 会議室

- ・検証講義実施結果報告
- ・報告書（案）最終報告・検討
- ・シナリオ・講義用資料・講義用シナリオの最終報告・検討
- ・成果物の公開、普及に関する検討等

Ⅱ． 大学等のデザイン教育機関における知的財産講座の現状と課題

1． 公開情報調査による調査結果

(1) 書籍、論文、雑誌、調査研究報告書及びインターネット上の情報等により把握できた大学等のデザイン教育機関の講座について

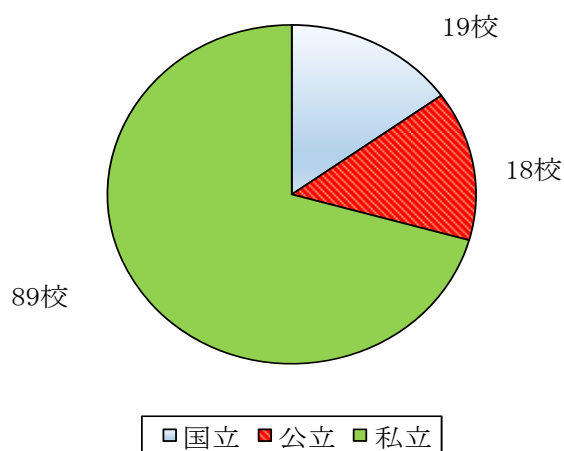
(i) 大学等のデザイン教育機関数

① 大学

I 3 (1) (i) ①で言及した基準による調査の結果、大学について 126 校が大学等のデザイン教育機関に該当するものとなった。

内訳は、国立大学 19 校、公立大学 18 校、私立大学 89 校である。

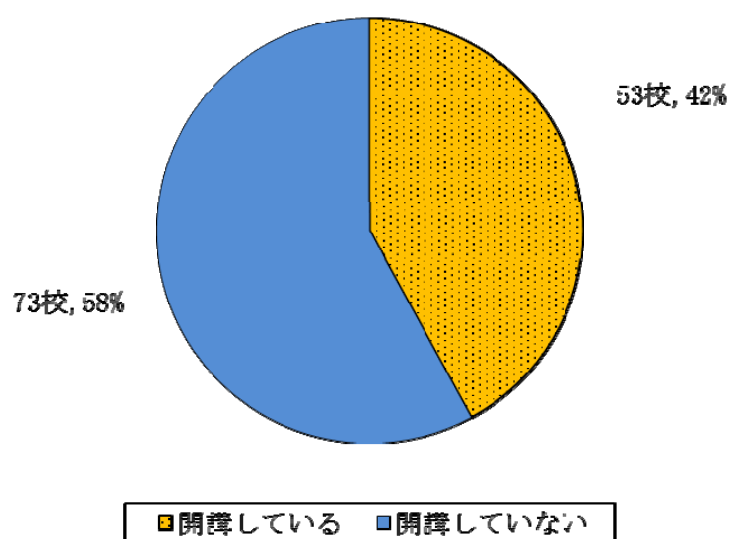
◆図表 1－1 デザイン教育機関に該当する大学の内訳（全 126 校）



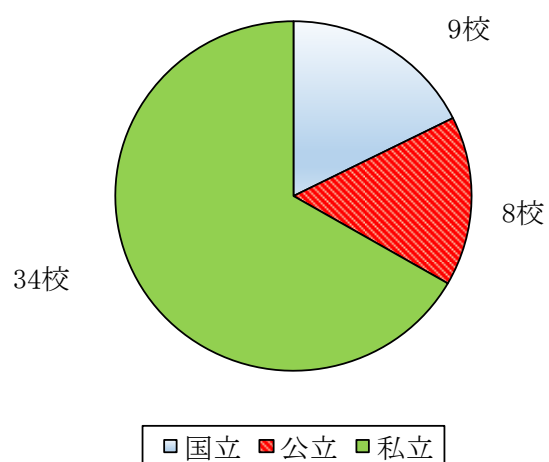
次に、知的財産権制度講座を開設していると評価できる大学等のデザイン教育機関としては、53 校が該当した。したがって、大学に関して、大学等のデザイン教育機関において知的財産権制度講座を開講しているものは、約 42%となった。

内訳は、国立大学 9 校、公立大学 8 校、私立大学 34 校である。

◆図表 1－2 知的財産権制度講座を開講している大学数（全 126 校）



◆図表 1－3 知的財産権制度講座を開講している大学の内訳（全 53 校）



具体的な大学名、学部名等については、以下のとおりである。

○国立大学

◆図表 2-1 知的財産権制度講座を開講している国立大学

学校名	学部	学科・課程
宇都宮大学	地域デザイン科学部	コミュニティデザイン学科
千葉大学	工学部	デザイン学科
東京藝術大学	美術学部	工芸科 デザイン科
名古屋工業大学	工学部第一部	社会工学科建築・デザイン分野
京都工芸繊維大学	工芸科学部	デザイン・建築学課程
山口大学	工学部	感性デザイン工学科
愛媛大学	社会共創学部	環境デザイン学科
九州大学	芸術工学部	
佐賀大学	文化教育学部 芸術地域デザイン学部	美術・工芸課程

○公立大学

◆図表 2-2 知的財産権制度講座を開講している公立大学

学校名	学部	学科・専攻
札幌市立大学	デザイン学部	デザイン学科
宮城大学	事業構想学部	デザイン情報学科
首都大学東京	システムデザイン学部	システムデザイン学科
長岡造形大学	造形学部	プロダクトデザイン学科 視覚デザイン学科 美術・工芸学科 建築・環境・デザイン学科
金沢美術工芸大学	美術工芸学部	デザイン科 視覚デザイン専攻 製品デザイン専攻 環境デザイン専攻 工芸科
静岡文化芸術大学	デザイン学部	デザイン学科
名古屋市立大学	芸術工学部	産業イノベーションデザイン学科 建築都市デザイン学科 情報環境デザイン学科

岡山県立大学	デザイン学部	デザイン工学科 造形デザイン工学科
--------	--------	----------------------

○私立大学

◆図表 2-3 知的財産権制度講座を開講している私立大学

学校名	学部	学科・課程・専攻
北海道科学大学	未来デザイン学部	メディアデザイン学科
八戸工業大学	感性デザイン学部	感性デザイン学科
東北工業大学	ライフデザイン学部	クリエイティブデザイン学科 (安全安心生活デザイン学科)
東北芸術工科大学	デザイン工学部	プロダクトデザイン学科 グラフィックデザイン学科
日本工業大学	工学部	生活環境デザイン学科
桜美林大学	芸術文化学群	造形デザイン専修
慶応義塾大学	理工学部	システムデザイン学科
芝浦工業大学	デザイン工学部	デザイン工学科
女子美術大学	芸術学部	デザイン・工業学科
拓殖大学	工学部	デザイン学科
多摩美術大学	美術学部	生産デザイン学科 工芸学科 グラフィックデザイン学科 環境デザイン学科 統合デザイン学科 情報デザイン学会
	造形表現学部	造形学科・デザイン学科
東京工科大学	デザイン学部	デザイン学科
東京工芸大学	芸術学部	デザイン学科
東京造形大学	造形学部	デザイン学科
日本大学	芸術学部	デザイン学科
	生産工学部	創成デザイン学科
法政大学	デザイン工学部	都市環境デザイン工学科 システムデザイン学科
武蔵野美術大学	造形学部	視覚伝達デザイン学科 工芸工業デザイン学科

		空間演出デザイン学科 基礎デザイン学科 デザイン情報学科
和光大学	表現学部	芸術学科
東海大学	教養学部	芸術学科・デザイン学課程
横浜美術大学	美術学部	美術・デザイン学科
愛知産業大学	造形学部	デザイン学科
大同大学	情報学部	情報デザイン学科
名古屋芸術大学	デザイン学部	デザイン学科
名古屋造形大学	造形学部	造形学科
京都精華大学	芸術学部	造形学科 メディア造形学科
	デザイン学部	ビジュアルデザイン学科 プロダクトデザイン学科 建築学科
立命館大学	理工学部	建築都市デザイン学科
大阪芸術大学	芸術学部	デザイン学科 工芸学科
大阪工業大学	工学部	都市デザイン工学科 空間デザイン学科
摂南大学	理工学部	住環境デザイン学科
神戸芸術工科大学	芸術工学部	環境建築デザイン学科 プロダクト・インテリアデザイン学科 ビジュアルデザイン学科 アート・クラフト学科
宝塚大学	造形芸術学部	制作力創造学科 想像力創造学科
倉敷芸術科学大学	芸術学部	デザイン芸術学科
安田女子大学	家政学部	造形デザイン学科
九州産業大学	芸術学部	デザイン学科

ただし、これらの調査は、あくまでインターネット上に公開された最新のシラバスの調査結果に拠るものであり、外部からアクセスできない、アップデートされていない、未開講のため掲載されていない、講義名は知的財産に関連している

と推測されるものの内容の確認ができない、等の理由により、具体的な内容が確認できないもの、あるいはデザイン志望学生が在籍する学科や専攻の学生において受講可能かどうか明らかではないものについては、知的財産権制度講座が設置されている大学とは評価していない点に、留意する必要がある。

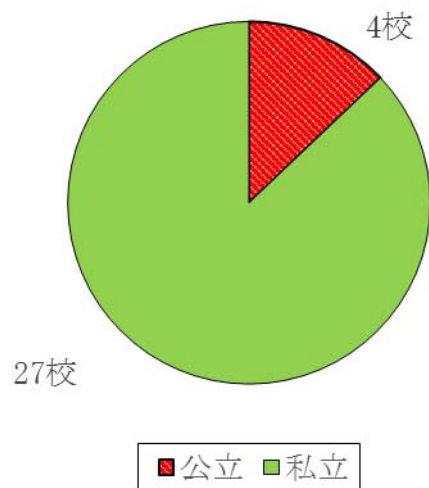
また、カリキュラムに掲載されていないものの、例えば公開講義、特別講義といった形で、知財教育が行われている可能性もある点に注意が必要である。ただし、単位認定がなされないと思われることから、実効性について懸念がある。なおこれらの点は、後述の短期大学、高等専門学校においても共通する。

② 短期大学

I 3 (1) (i) ①で言及した基準による調査の結果、短期大学について 31 校が大学等のデザイン教育機関に該当するものとなった。

内訳は、公立短期大学 4 校、私立短期大学 27 校である（なお、国立短期大学は存在しない。）。

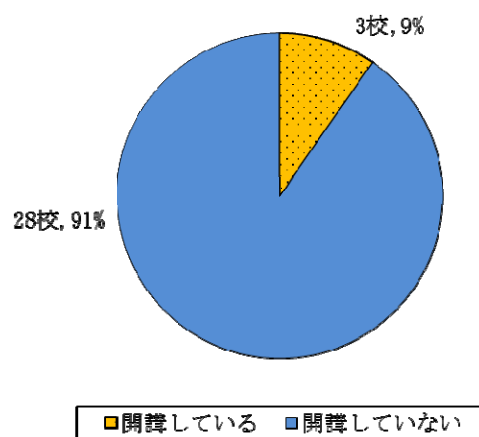
◆図表 3-1 デザイン教育機関に該当する短期大学の内訳（全 31 校）



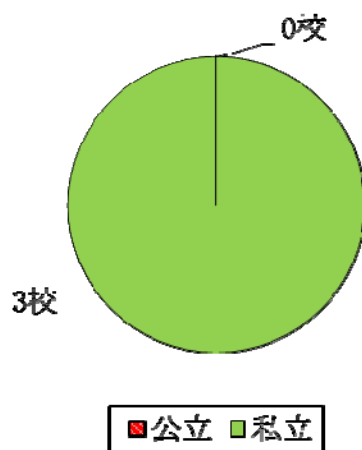
次に、知的財産権制度講座を開設していると評価できる大学等のデザイン教育機関としては、3校が該当した。したがって、短期大学に関して、大学等のデザイン教育機関において知的財産権制度講座を開講しているものは、約 9% となった。

内訳は、公立短期大学 0 校、私立短期大学 3 校である。

◆図表 3-2 知的財産権制度講座を開講している短期大学数（全 31 校）



◆図表 3-3 知的財産権制度講座を開講している短期大学の内訳（全 3 校）



具体的な短期大学名は、以下のとおりである。

○公立短期大学

該当なし。

○私立短期大学

◆図表 4-1 知的財産権制度講座を開講している私立短期大学

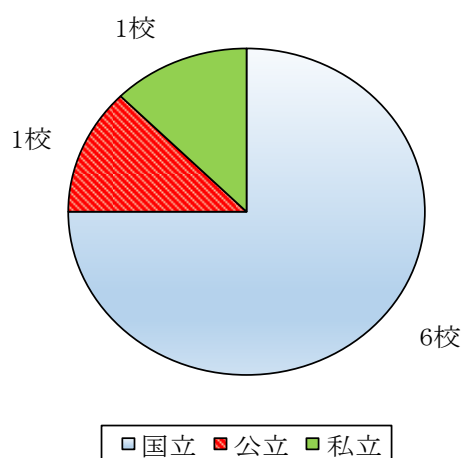
学校名	学部	コース
女子美術大学短期大学部	造形学科	
山口芸術短期大学	芸術表現学科	デザインアートコース
九州造形短期大学	造形芸術学科	

③ 高等専門学校

I 3 (1) (i) ①で言及した基準による調査の結果、高等専門学校について 8 校が大学等のデザイン教育機関に該当するものとなった。

内訳は、国立高等専門学校 6 校、公立高等専門学校 1 校、私立高等専門学校 1 校である。

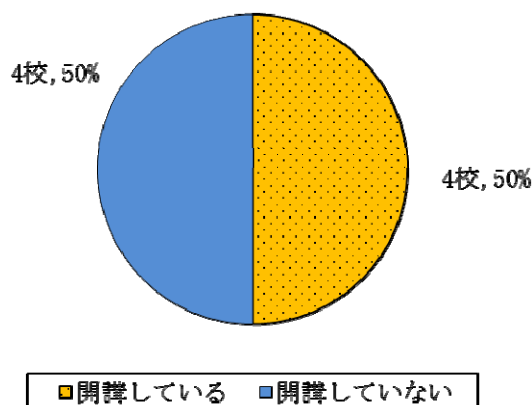
◆図表 5-1 デザイン教育機関に該当する高等専門学校の内訳（全 8 校）



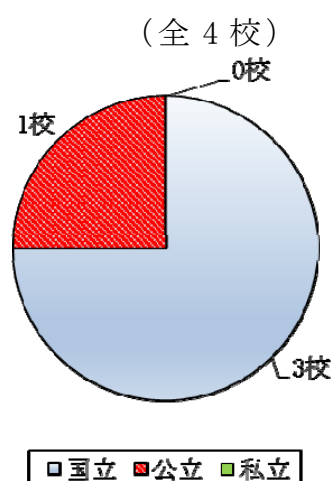
次に、知的財産権制度講座を開講していると評価できる大学等のデザイン教育機関としては、4 校が該当した。したがって、高等専門学校に関して、大学等のデザイン教育機関において知的財産権制度講座を開講しているものは、50%となった。

内訳は、国立大学 3 校、公立大学 1 校、私立大学 0 校である。

◆図表 5-2 知的財産権制度講座を開講している高等専門学校数（全 8 校）



◆図表 5-3 知的財産権制度講座を開講している高等専門学校の内訳



具体的な高等専門学校名は、以下のとおりである。

○国立高等専門学校

◆図表 6-1 知的財産権制度講座を開講している国立高等専門学校

学校名	学科	コース
釧路工業高等専門学校	創造工学科	建築デザインコース
仙台高等専門学校	建築デザイン学科	
鹿児島工業高等専門学校	都市環境デザイン工学科	

○公立高等専門学校

◆図表 6-2 知的財産権制度講座を開講している国立高等専門学校

学校名	学科	コース
東京都立産業技術高等専門学校	ものづくり工学科	

○私立高等専門学校

該当なし。

(ii) 知的財産権制度講座の概要について

上記 50 校以上の大学等のデザイン教育機関において開講されている知的財産権制度講座について、以下のようなフォーマットを利用して各情報を抽出した。

◆図表 7-1 調査フォーマット

設置形態 (国立・効 率・私立)	番 号	大学名	学部	学科等	科目名	単位数	履修条件	授業目標	授業概要	授業計 画・授業 内容
国立	例	〇〇大学	××学部	△△学科	知的財産と デザイン (仮)	2	なし	……	……	……

講義資料	授業形 態	履修年次	時間割	担当教官 名	常勤、 非常勤	キー ワード	連絡先	所在地	学生数
教員配布	講義	3～	前期	〇〇〇〇	常勤	知的財 産、特 許……	……	……	〇〇名

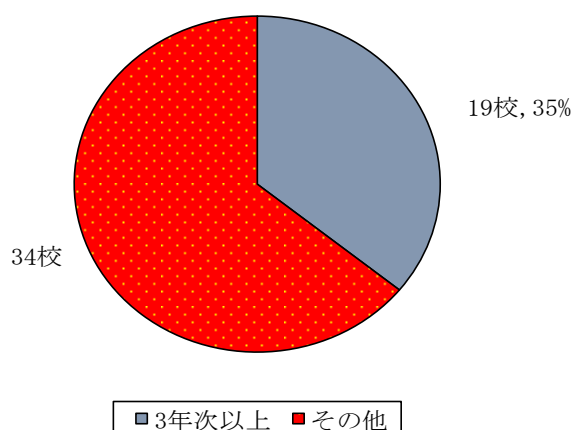
※折り返し

そのうえで、本調査研究におけるシラバス・講義用資料・講義用シナリオの検討に資すると考えられる以下の点について、整理を行う。

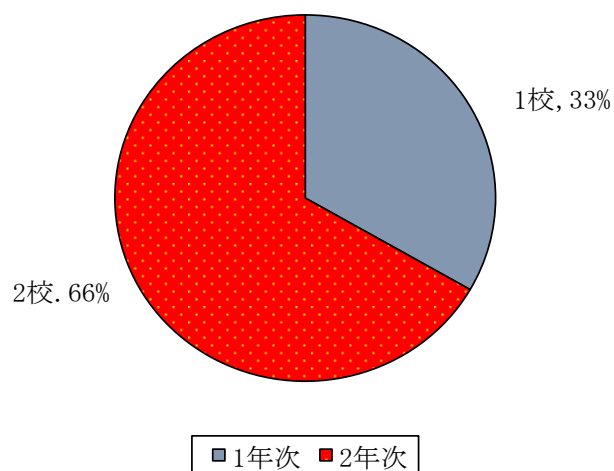
なお、以下の％は全体比である。

① 対象学生について

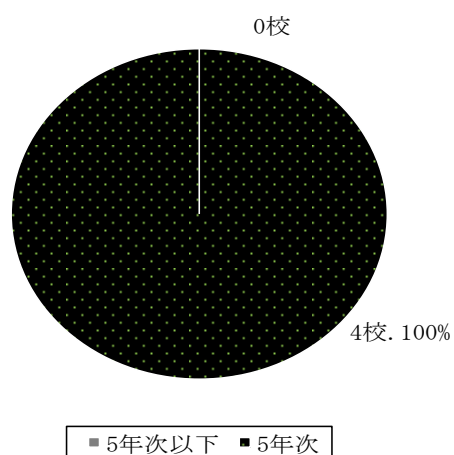
◆図表 8-1 大学における対象学生について（全 53 校）



◆図表 8-2 短期大学における対象学生について（全 3 校）



◆図表 8-3 高等専門学校における対象学生について（全 4 校）



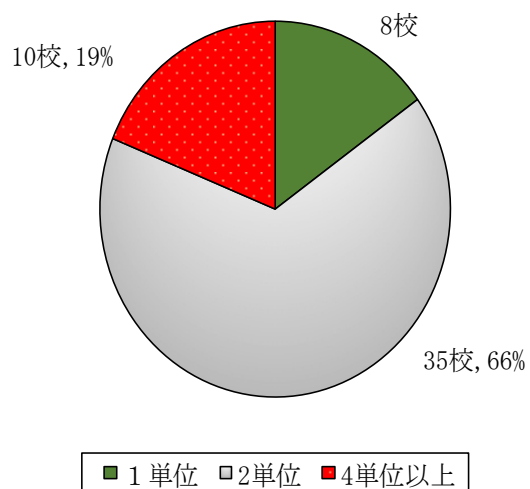
大学については、対象学年が明示されているもののうち、19 校（約 35%）が 3 年次か 4 年次での履修に限定していた（複数の講義を開講している大学にあっては、全てが 3 年次以上を対象としているものをカウントした）。

また、短期大学については、2 年次が 2 校（約 66%）、1 年次が 1 校（約 33%）であった。

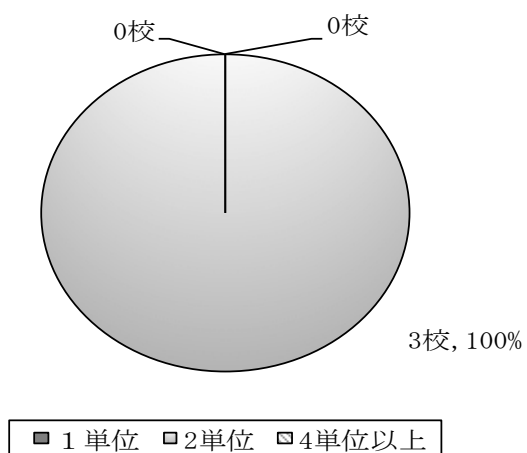
また、高等専門学校については、5 年次での履修が 4 校（100%）であった。

② 単位数について

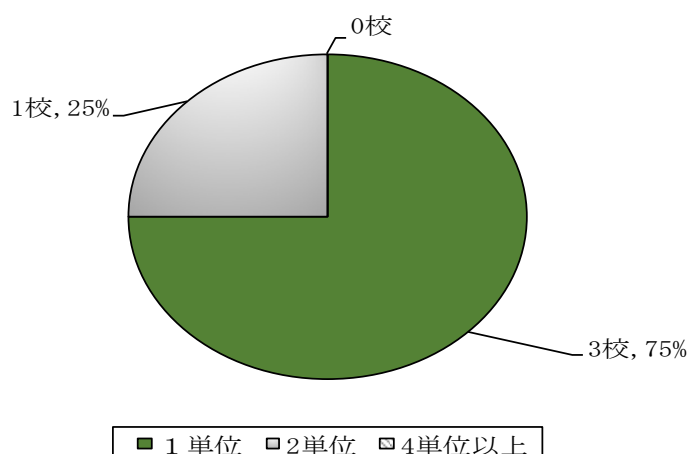
◆図表 9-1 大学における知的財産制度講座の単位数（全 53 校）



◆図表 9-2 短期大学における知的財産制度講座の単位数（全 3 校）



◆図表 9-3 高等専門学校における知的財産制度講座の単位数（全 4 校）



大学については、単位数が明示されているもののうち、2 単位の知的財産権制度講座を 1 つだけ開講しているものが 35 校（約 66%）と多く、合計 4 単位以上の知的財産権制度講座を開講している大学は 10 校（約 19%）であった。

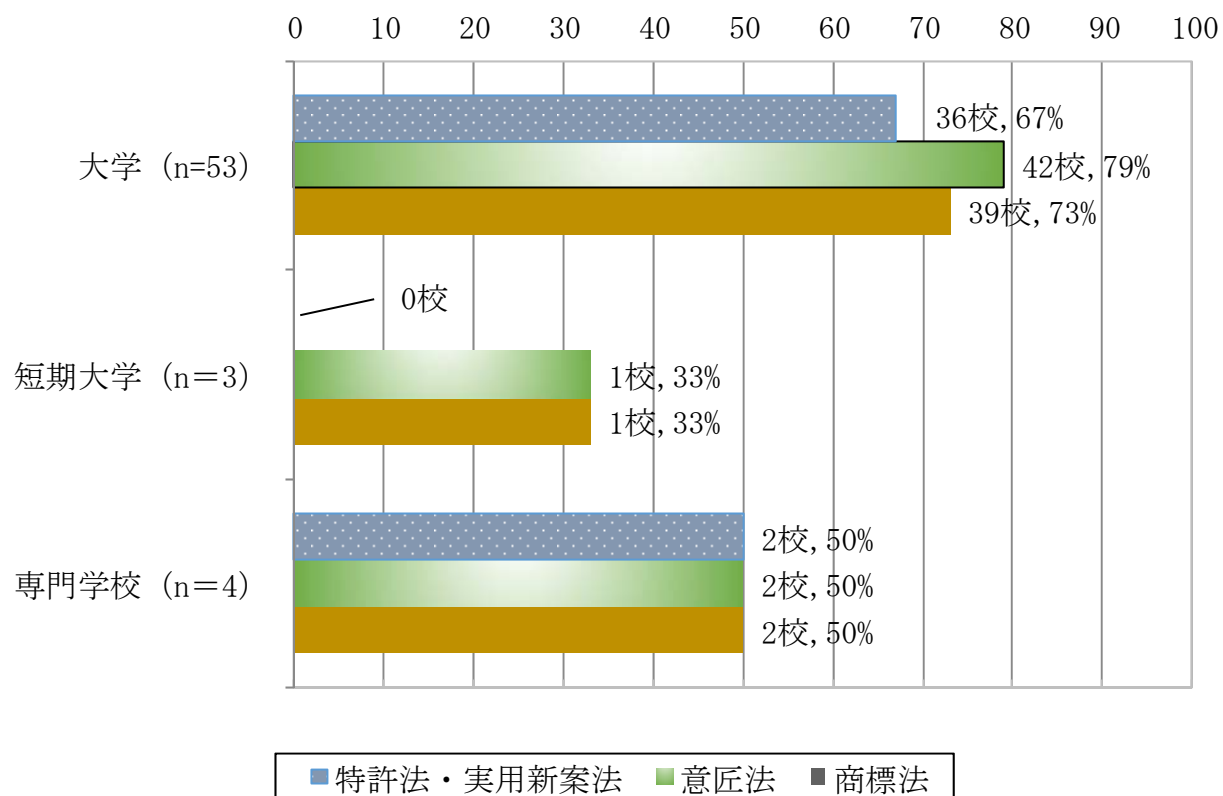
一方で、1 単位講義として細分化しつつ、全学的に多様な知財教育を提供している例（山口大学）や、学科毎のデザインの特性に合わせた多様な知財教育を提供している例（多摩美術大学）等、先進的な取組を行っている大学等のデザイン教育機関も見受けられた。

また、短期大学については、2 単位の知的財産権制度講座を 1 つだけ開講しているものが 3 校（100%）であった。

また、高等専門学校については、2 単位の知的財産権制度講座を 1 つだけ開講しているものが 1 校（25%）、1 単位のものを 1 つだけ開講しているものが 3 校（75%）であった。

③ 講義内容について

◆図表 10-1 産業財産権法について開講している学校の割合 (%)



(a) 産業財産権法について

大学

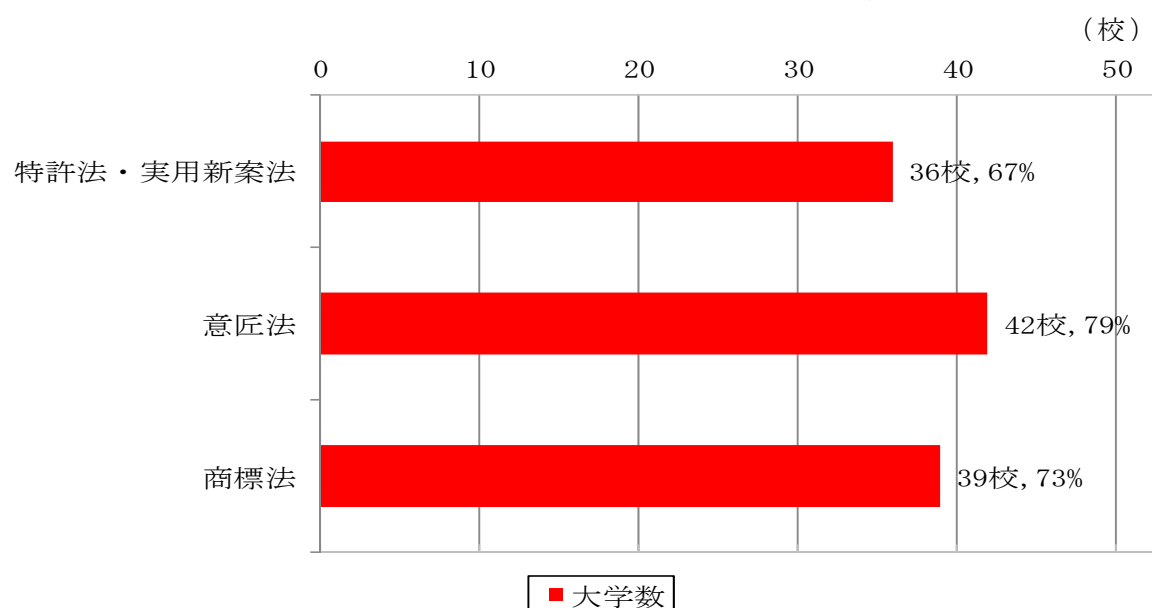
産業財産権法については以下のとおりである。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、特許法・実用新案法を扱っている講義を開講しているものは、36校（約67%）であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、意匠法を扱っている講義を開講しているものは、42校（約79%）であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、商標法を扱っている講義を開講しているものは、39校（73%）であった。

◆図表 10-2 大学における産業財産権法開講内容の内訳（全 53 校）



短期大学

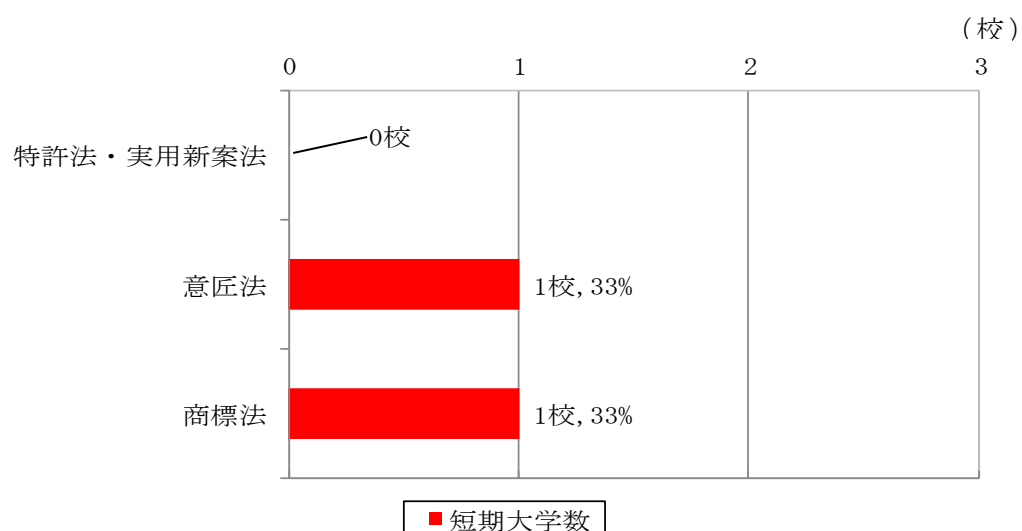
産業財産権法については以下のとおりである。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、特許法・実用新案法を扱っている講義を開講しているものは、0 校であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、意匠法を扱っている講義を開講しているものは、1 校（約 33%）であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、商標法を扱っている講義を開講しているものは、1 校（約 33%）であった。

◆図表 10-3 短期大学における産業財産権法開講内容の内訳（全 3 校）



高等専門学校

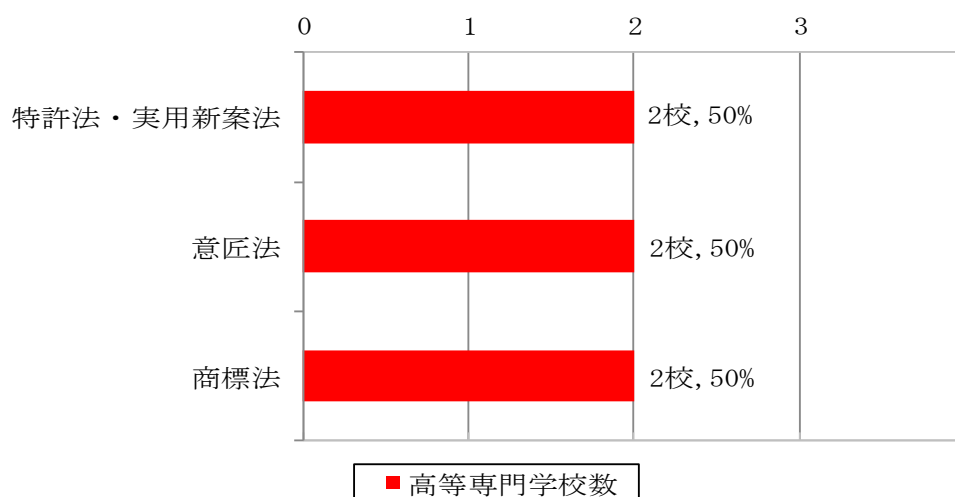
産業財産権法については以下のとおりである。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、特許法・実用新案法を扱っている講義を開講しているものは、2校（50％）であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、意匠法を扱っている講義を開講しているものは、2校（50％）であった。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、商標法を扱っている講義を開講しているものは、2校（50％）であった。

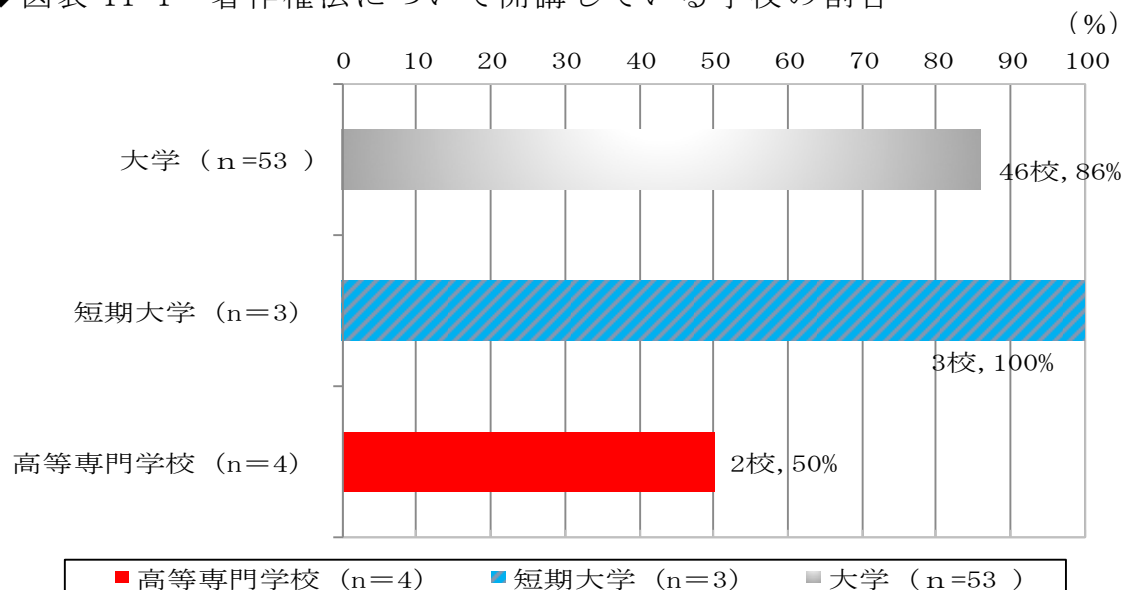
◆図表 10-4 高等専門学校における産業財産権法開講内容の内訳（全4校）
（校）



(b) 著作権法について

著作権法については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で46校（86％）、短期大学で3校（100％）、高等専門学校で2校（50％）であった。

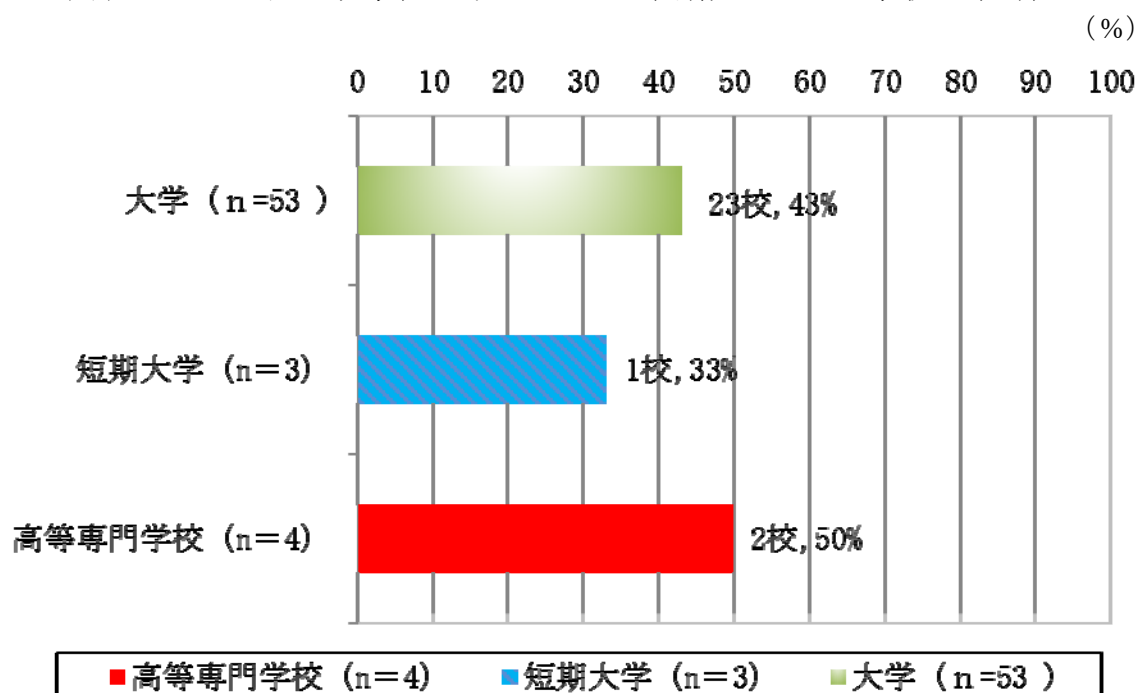
◆図表 11-1 著作権法について開講している学校の割合



(c) 不正競争防止法について

不正競争防止法については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で 23 校 (約 43%)、短期大学 1 校 (約 33%)、高等専門学校 2 校 (50%) であった。

◆図表 11-2 不正競争防止法について開講している学校の割合



(d) その他の事項について

- ・知財検索

知的財産法に関するものではあるが、実施されている知的財産権制度講座が多くないことからこちらに記述する。

講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で7校、短期大学0校、高等専門学校2校であった。特に実習を伴うものが多かった。

- ・契約法

契約法については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で7校、短期大学0校、高等専門学校0校であった。

- ・下請法

下請法については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で1校、短期大学0校、高等専門学校0校であった。

- ・製造物責任法

製造物責任法については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学で3校、短期大学0校、高等専門学校0校であった。

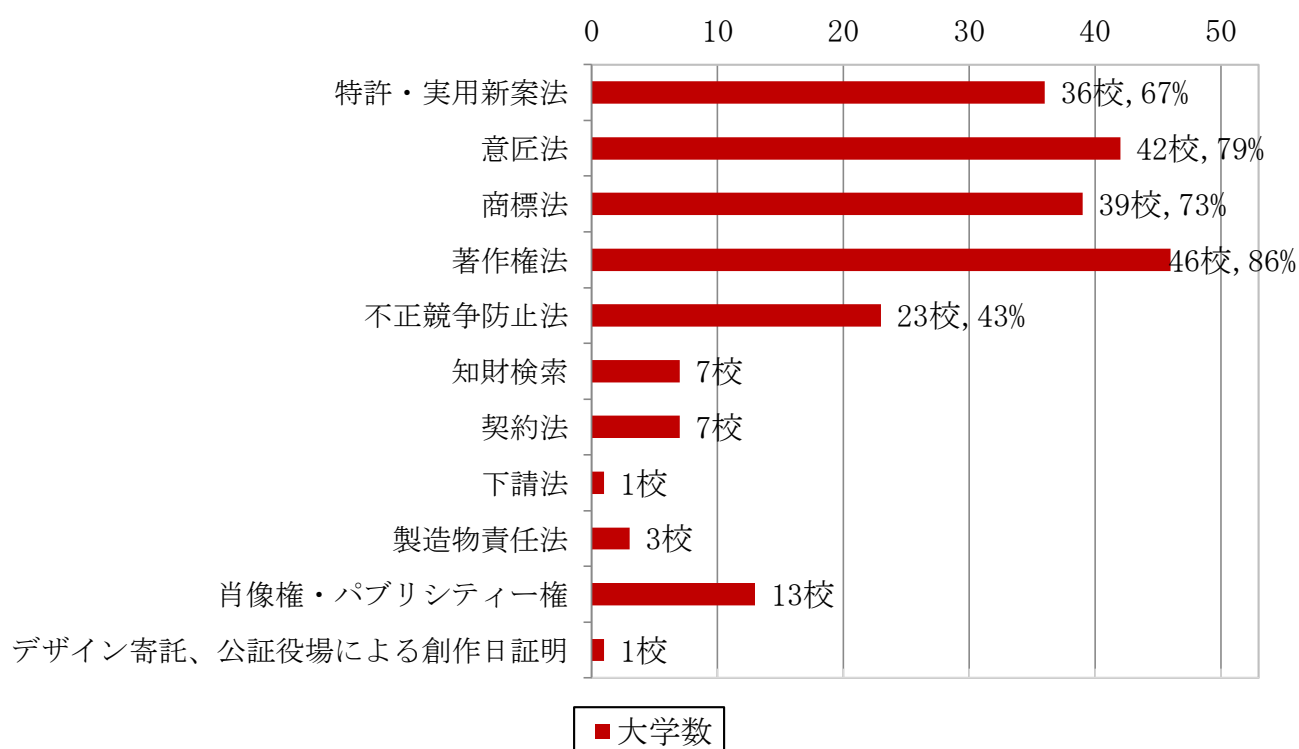
- ・肖像権・パブリシティ権

肖像権・パブリシティ権については、講義内容が具体的に明示されているもののうち、大学13校、短期大学1校、高等専門学校0校であった。

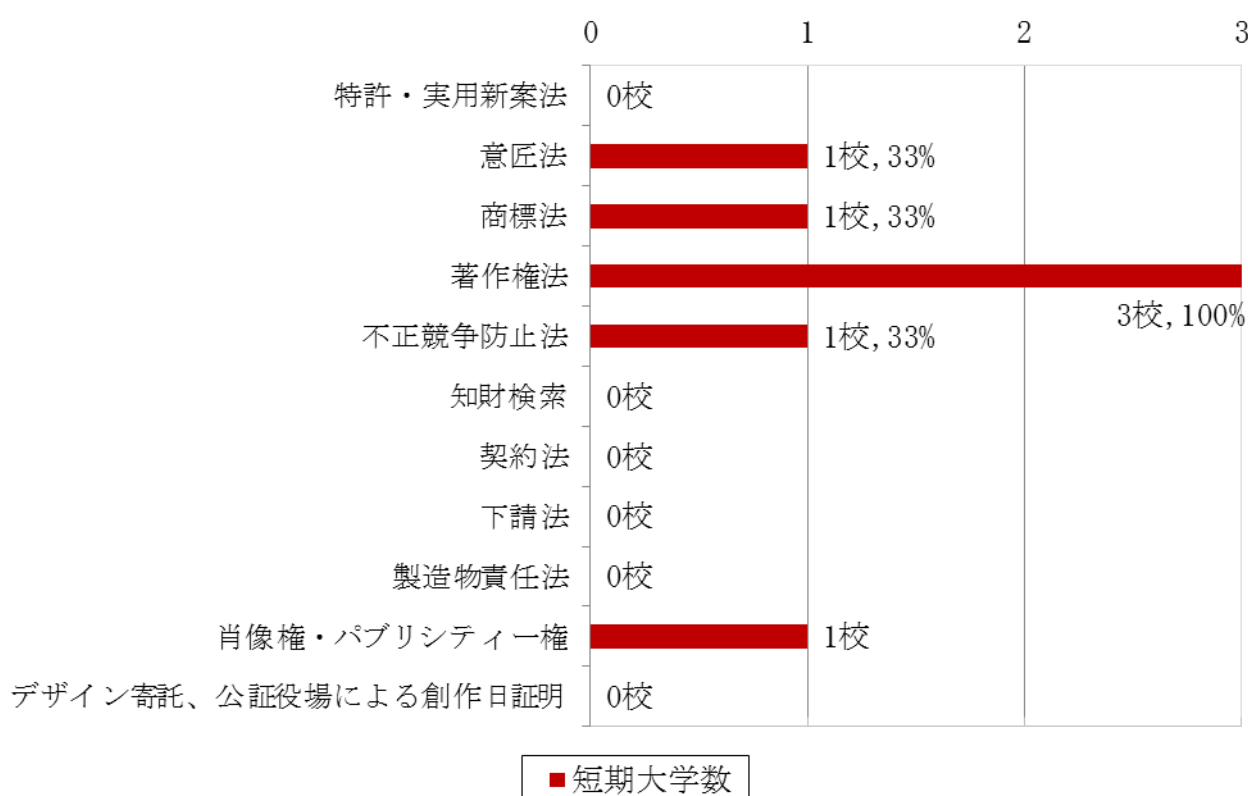
- ・その他の制度

デザイン寄託と公証役場による創作日証明について、大学1校であった。

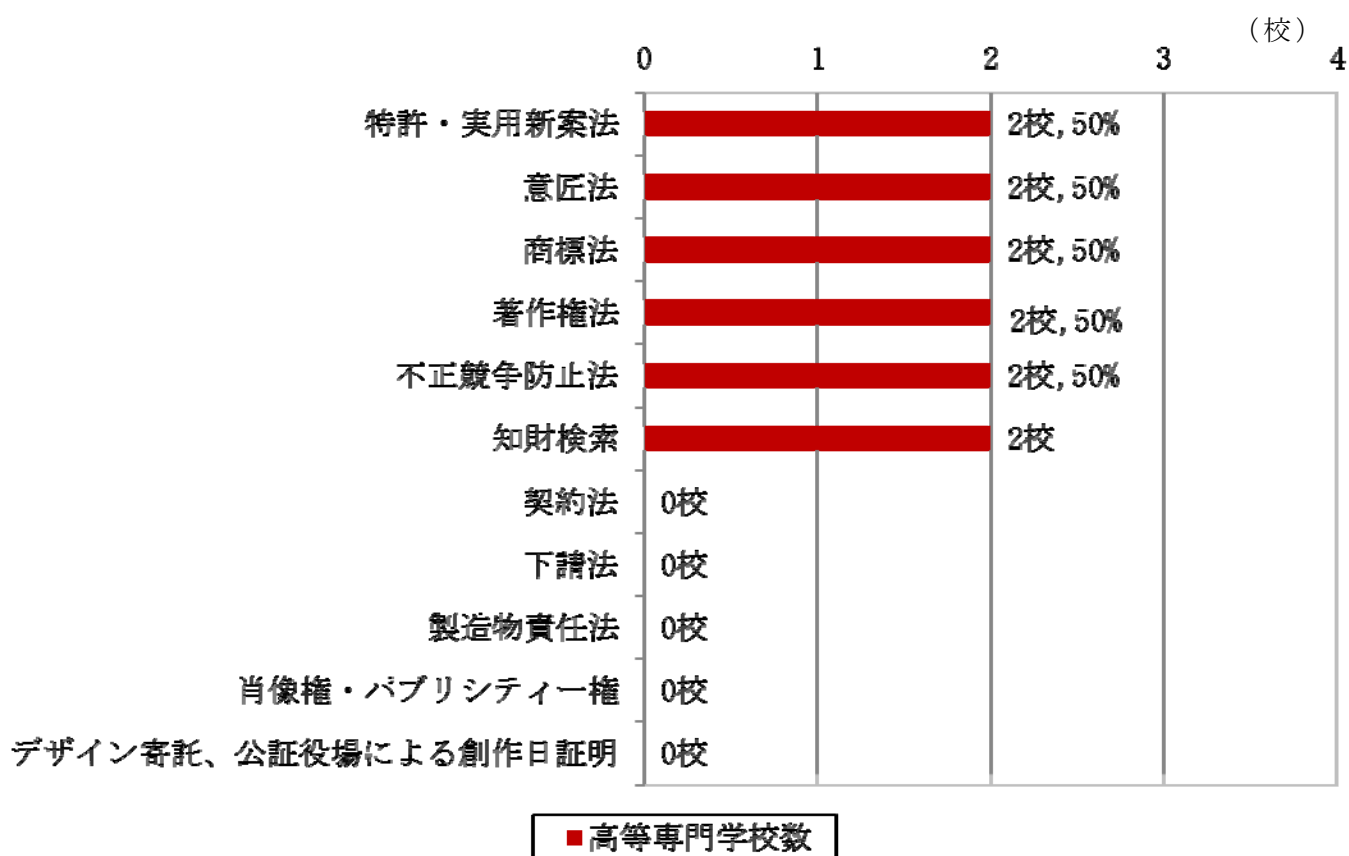
◆図表 11-3 大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳（全 53 校）（校）



◆図表 11-4 短期大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳（全 3 校）（校）



◆図表 11-5 高等専門学校の講義で扱っている知的財産権制度内訳（全 4 校）



④ 講義用資料について

講義用資料については、教員による講義用資料を配布して実施されるケースが多く、定番と呼べる講義用資料は見当たらなかった。

比較的多かったものとして、工業所有権情報・研修館『産業財産権標準テキスト 総合編』（発明推進協会、第 4 版、2012 年）や、知的財産検定 3 級向け市販テキスト（例えば、『知的財産管理技能検定 3 級厳選過去問題集』（アップロード、2016）等）がある。

⑤ 教員について

教員については、氏名はあるものの（さらに、インターネットでの検索によって、一定の人物であることが推測されるものの）、正確な所属等が記述されている例は少ない。

その上で確認できる限りであるが、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度教育については、弁護士・弁理士等の専門実務家や、他大学の知的財産

法の教員、その他知財関係者（司法書士、技術士等）といった非常勤講師が担当する例が多く見受けられた。

（２） 大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等

以下では、上記の大学等のデザイン教育機関に関する調査のほか、書籍や論文等、公開情報調査において得られた情報から、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等について、検討を加える。

ここで検討された内容は、次の国内ヒアリング調査において用いる仮説として利用される。

（ｉ） 特許・実用新案法、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法

特許・実用新案法、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法は、知的財産法の主な制度であり、創作されたデザインの知的財産による保護・活用において、中心的な役割を果たす制度であって、修得の必要性が最も高い事項と考えられる。

また、J-PlatPat を活用した検索に関する知識は、デザインの創作や活用の際に、事前のサーチを行うことで、権利化の可能性や他者の権利侵害の危険性を把握することができる非常に重要な知識である。

加えて、創作証明を可能とするデザインの創作寄託制度や公証役場による創作証明については、上記知的財産権制度の活用を支える制度として、デザイナー志望の学生が知っておくべき事項と言える。

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の状況からすると、産業財産権法のうち、意匠法と商標法を講義の内容とするものが多く見られ、デザイナー志望学生向けに教育すべき内容として、著作権法、不正競争防止法と共に、重視されていることが窺われる。

意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法が重視されることについては、渡邊知子＝龍村全・日経デザイン編『知的財産権とデザインの教科書』（日経 BP 社、初版、2009 年）や富宅恵『プロダクトデザイン保護法』（日本加除出版株式会社、初版、2015 年）において、上記 4 法を目次に掲載し、その活用を検討し

ていることから窺える。また、麻生典＝Christoph Rademacher 編『デザイン保護法制の現状と課題—法学と創作の視点から』（日本評論社、初版、2016年）においては、「公共空間用家具」、「家電」、「ステーションナリー」、「携帯電話のデザイン」、「自動車デザイン」、「広告表現」、「ピクトグラム」、「パッケージ」、「タイプフェイス」といった様々なデザインについて、デザイン実務に関わった筆者によって、そのプロセスとともに保護手段が検討されているが、ここでも取り上げられているのは、対象によって差異はあるものの、上記4法である。

したがってまず、上記4法は、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及び法域に該当すると考えられる。

一方、特許・実用新案法については、確かに知的財産権制度講座で触れない大学等のデザイン教育機関もある程度見受けられるものの、意匠制度のベースとなり得る制度でもあり、講義の内容として要請されるところでもある。また、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座に関する調査では、知的財産権制度講座が他の理工系の学部と共通で実施されている例も散見された。そのような場合、特許制度に関する言及の重要性は、デザイナー志望の学生がより発明に近い研究・創作に関わる余地に鑑み、高いものと考えられる。したがって、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられる。

また、注目されるものとして、J-PlatPat を用いた知財検索が挙げられる。特に意匠・商標を対象としたものが多く、また学生が実際に手を動かす演習として実施されることが多いことも特徴的である。知財検索については、デザイナー志望の学生において、自己の創作に先行するデザインを検索するために知っておく必要があると考えられることから、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられる。

加えて、法的保護以外のデザイン保護に資する制度については、知的財産権制度講座で明示的に扱われているものは1校のみであったが、デザインの創作寄託制度については、学生作品向けの広報がなされる⁶など、活用が期待されるものと考えられる。また、公証役場による創作証明についても、知的財産分野における様々な目的に適した簡易な制度として、紹介されているところである⁷。したがって、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられるが、これらについては、あくまで上記各知的財産権制度を補完するものとして取り扱うに留めるべきものと考えら

⁶ 一般社団法人日本デザイン保護協会 http://www.jdpa.or.jp/pdf/d_kitakusch.pdf [最終閲覧日 2017年2月23日]

⁷ 特許委員会第4部会「知的財産分野における公証制度の利用について」パテント 56巻9号15頁(2003)

れる。

(ii) その他の制度

・ 契約法

現代社会において、デザイナーがデザインを創作するにあたっては、そのデザインを社会に送り出す上で、他の企業や自治体、NPO 等との間で、契約を締結することが不可欠である。また、コンペの募集要項等、デザイナー志望の学生にとって身近な契約案件も見受けられ、契約法の知識は、デザインの創出・活用を導く制度に関するものとして、デザイナー志望の学生にとって、修得の必要性が高い事項である。

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座では、知的財産をめぐる契約の問題を講義内容に含むものが一定数見受けられた。

この点については、渡邊知子＝龍村全・日経デザイン編『知的財産権とデザインの教科書』（日経 BP 社、2009 年）でも 1 章を割いて説明されている。また、公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会職能委員会＝日本弁理士会意匠委員会「デザイナーにとってのデザイン契約」においても中心的に説明がされている⁸。編集委員会においても、契約法を取り扱うことの重要性について指摘がなされていたところである。

これらのことから、ライセンス契約等の知的財産をめぐる契約に関するものも、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられる。ただし、そのレベルについては、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座において、多くの時間を割かれているものではないようであることから、基礎的なものに留まるものと考えられる。

・ 下請法

契約法の特別な規制として、主に弱い立場になるデザイナーを保護するための制度として、下請法が挙げられる。依頼者による支払い拒否等、搾取される立場とならないように（また、他のデザイナーを使用するにあたって、搾取する立場とならないように）、デザイナー志望の学生に教育する必要性のある事項である。

⁸ <http://www.jpaa.or.jp/activity/study-report/report/pdf/contractfordesigner20150421.pdf>
[最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座では見られなかったが、公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会職能委員会＝日本弁理士会意匠委員会「デザイナーにとってのデザイン契約」において、契約内容に影響する事項として言及されている⁹。編集委員会でも指摘のあったところであり、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられる。

- ・ 景品表示法

景品表示法（不当景品類及び不当表示防止法）は、過大広告等を規制し、消費者の保護を図るための制度である。グラフィックデザインやパッケージデザイン等、広告等に関わるデザイン領域においては、デザイン創作を社会的に制約するルールとして、その関係が問題となり得る事項と考えられる。

景品表示法に関しては、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座では見られなかったが、編集委員会では、主に広告等に関連するグラフィックデザインやパッケージデザインの領域では、景品表示法による規制についての議論が見られるとの指摘があった。そのため、国内ヒアリング調査でニーズを確認するため、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当するとして、仮説に取り入れることとした。

- ・ 製造物責任法

製造物責任法は、製造物の欠陥によって人に被害が生じた場合における、製造業者等の損害賠償の責任を規定するものであり、デザイナーの創作したデザインを採用した製品によって、消費者が怪我をするような事態が生じた場合に、問題となる制度である。そのため、デザイナーが直接的、間接的に関わり得るものであり、デザイン創作を社会的に制約するルールの一つであることから、デザイナー志望の学生向けに教育する必要性のある事項と考えられる。

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座ではあまり見られなかったが、一部の大学等のデザイン教育機関においては、製造物責任法を内容に

⁹ <http://www.jpaa.or.jp/activity/study-report/report/pdf/contractfordesigner20150421.pdf>
[最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

含む知的財産権制度講座が開講されていた（長岡造形大学、岡山県立大学、慶應義塾大学）。

また、公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会職能委員会＝日本弁理士会意匠委員会「デザイナーにとってのデザイン契約」においても、製造物責任について言及がある¹⁰。

したがって、製造物責任法についても、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられるが、實際上デザイナーがその責任を問われることは多くないと思われることから、教育のレベルとしては、ごく簡単に言及するのみで良いと考えられる。

・肖像権・パブリシティ権

肖像権・パブリシティ権は、人の有する人格権に基づく権利であり、みだりに容貌を使用されないためのものである。デザイン創作にあたって、他人の顔の写っている写真を利用する等の行為は、他人の肖像権等を侵害するものなりかねない。肖像権等は、他人の権利との関係で、デザイン創作を制約するルールの一つであることから、デザイナー志望の学生向けに教育する必要性のある事項である。

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座では、肖像権やパブリシティ権に言及するものが一定数見受けられた。

また、骨董通り法律事務所に所属する中川隆太郎弁護士による「デザイナーのための著作権と法律講座」¹¹でも、デザイナーと肖像権・パブリシティ権との関係について説明されている。そのため、大学等のデザイン教育機関に所属する学生が身に付けておくべき知財制度及びその他法域等に該当すると考えられる。

（iii） 仮説作成にあたってのその他の考慮事項

・イントロダクションの重要性

大学等のデザイン教育機関における多くの知的財産権制度講座では、特定の制度を講義するのではなく、知的財産の概要や、デザインとの関係を説明するイン

¹⁰ <http://www.jpaa.or.jp/activity/study-report/report/pdf/contractfordesigner20150421.pdf>
[最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

¹¹ <http://www.mdn.co.jp/di/articles/3150/?page=8> [最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]、
<http://www.mdn.co.jp/di/articles/3150/?page=7> [最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

トロダクションが設けられていた。

この点については、編集委員会においても強く重要性が指摘されており、デザイナー志望の学生が、普段興味のない法律の議論に抵抗を感じずに勉強してもらうためにも、イントロダクションにおいて受講者に興味を持ってもらうことが重要であるとの意見が出されていたところである。

したがって、仮説作成にあたっては、イントロダクションに一定程度の時間を割くことが適切であると考えられる。

・今後に向けた最終コマの重要性

知的財産権制度講座では、デザイナー志望の学生にとって必要な、最低限の知的財産に関する知識を教育することが求められると考えられるが、それと共に、デザイナー志望の学生が将来に向けて学んでおくべき事項として、編集委員会では、例えばオープンデザインの観点や、クリエイティブ・コモンズを利用した創作環境等、新しいスタンスで知的財産と向き合う機会を提供する必要性も指摘された。この点は、公開情報調査においても、一部大学の講義概要等において言及のあったところでもある。

したがって、仮説作成にあたっては、最終コマに、講義のまとめに加えて、そのような新しいデザインと知的財産の関係をめぐる話題についても、一定程度触れることが適切だろうと考えられる。

(3) 国内ヒアリング調査に向けた仮説の提示

以上の公開情報調査の結果及び編集委員会での指摘をもとに、国内ヒアリング調査に使用する仮説（シラバス案）について、以下の通り作成した。

◆図表 12-1 シラバス案

第1 時限	導入・ 基礎 知識	デザインとビジネス イントロダクション（1） デザインと知的財産の関わりを勉強する前に、そもそもデザイナーの社会における活動やそのデザイン創作を含むビジネスのプロセスについて概観する。	・「デザイン」の領域の広がり ・デザイン創作を含むビジネスのプロセス ・デザイナーに求められる資質の変化
----------	-----------------	---	--

第 2 時限		知的財産と知的財産権 インTRODクシ ョン（2） デザイナーの創作環境をめぐる諸問題や、デザイナーがなぜ知的財産に関する学習をしておく必要があるのかを理解する。	・知的財産と知的財産権 ・ビジネスやデザインのプロセスの中の知財リスク ・属地主義
第 3 時限		技術的アイデアを守る デザイン創作と発明・考案 創作したデザインを技術的側面から保護する特許制度を学び、さらに特許制度と意匠制度との違いについて理解する。	・特許権、実用新案権、意匠権 ・権利者 ・特許出願 ・権利の活用 ・権利侵害
第 4 時限		カタチを守る（1） デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護するための意匠制度について理解する。主に保護の観点からの検討を行う。	・意匠の内容 ・保護要件（特許に倣う部分は倣う）
第 5 時限	産業財産権	カタチを守る（2） デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護する意匠制度について、権利を活用する観点からの検討を行う。	・意匠権 ・権利侵害 ・権利の活用 ・デザイン寄託制度（カタチを守る（1）で説明してもよい）
第 6 時限		ブランドを守る デザイン創作と商標 ブランド保護やビジネスにおける公正な競争において重要となる商標制度や不正競争防止制度について理解する。	・ブランドの重要性 ・商標、商標権 ・不正競争 ・営業秘密
第 7 時限		権利を調べる デザイン創作にあたっての事前調査 先行する意匠権や商標権などの調査手法を習得する。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索

第 8 時限	著作権	表現を守る（１） デザイン創作と著作物 デザイン創作の過程で生じる著作物を保護する場面と、デザイン創作において他の著作物を利用する場面について理解する。	・著作権法 ・著作物 ・権利者 ・公証人制度を利用した創作日確定（産業財産権法で検討してもよい）
第 9 時限		表現を守る（２） デザイン創作と著作物 デザインと著作物の違いを学び、デザインと関係の深い著作権制度について理解する。	・著作物とデザイン創作物 ・権利の発生と制限 ・保護期間
第 10 時限		表現を守る（３） デザイン創作と著作物 デザイン創作に際して、特に注意すべき人格的利益の保護について理解する。	・権利の活用 ・著作者人格権
第 11 時限	契約・その他のルール	クライアントと契約する デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識（１） デザイナーとして活動する際に、クライアントと円滑な関係を築くための、知的財産の取扱いに関する契約、秘密保持契約（不正競争防止法）、デザインの活用を推進するためのルール（下請法等）などについて検討する。	・契約と知的財産 ・権利の帰属に係る条項 ・非侵害保証条項 ・秘密保持条項 ・下請法
第 12 時限		その他のルールを知る デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識（２） デザイナーの創作活動において注意すべき、安全規制、パブリシティや肖像権などについての社会的なルールを理解する。	・製造物責任法 ・景品表示法 ・パブリシティ ・肖像権
第 13 時限	まとめ・展望	デザイン創作と知的財産の今後 全体を復習するとともに、オープンデザインの動きなどについても説明し、知的財産の今後を展望する。	・今後のデザイン活動と知的財産

※国内ヒアリング調査で使用するものであることから、意見聴取のため、必ずしも講義内容を確定せず、選択肢を示している部分もある。

※教員の使い勝手を考え、13 コマで一旦編成したものであるが、後述のように、最終的に 15 コマで編成することとなった。

2. 国内ヒアリング結果（大学等のデザイン機関、企業及びデザイン事務所、知的財産権制度の有識者）

編集委員会での意見も踏まえ、国内ヒアリング対象として、大学等のデザイン教育機関 6 件（国立大学 1 件、公立大学 2 件、私立大学 2 件、短期大学 1 件）、企業及びデザイン事務所 10 件（企業 5 件、デザイナー/デザイン事務所 5 件）、有識者 5 件を選定した。

以下では、国内ヒアリング調査について得られた指摘について、その概要を説明する。なお、各項目について複数の指摘がなされた場合や指摘がない場合もあったことから、結果ヒアリング対象数とコメント数が一致しないことがある。

（1） 大学等のデザイン教育機関

① 知的財産権制度講座の導入の経緯、現状及び課題（講義の内容・手法・時間数等、デザイナー志望学生の興味）

< 概要 >

大学等のデザイン教育機関における知的財産権講座については、導入しているところ、していないところ、また導入しているところでも、必修化しているところ、そうでないところといったように、まちまちの状態であることが窺える。

開講時期については、なるべく後ろ倒しにしたいとの意見が見られる。

開講コマ数についても、2 単位での開講を指摘する大学等のデザイン教育機関が見られる。

- ・（A）1 年生の全学必修講義として 1 単位、そのうえで展開科目 2 単位。土曜日開講や集中講義等も活用している。
- ・（B）学部 3 年生に 2 単位で実施。知財を勉強すべき理由を伝えること、相談すべきかどうかを判断できる最低限のレベルの知識を提供すること、社会との関係でデザインを受け入れてもらうための必要な理解を示すことに重点を置いている。
- ・（C）3 年次配当で知財科目を必修科目としている。ほか、特別講義で著作権

と契約に関するものを実施している。

- ・ (D) 2 単位講義で、40 名程度が受講している。講義では、スライドを用いて具体例を見せるのが中心で、これを口頭で説明していく。細かい点等を含む事前配布資料を併用している。できればもう少し社会的知識を身に着けた学生向けに講義をしたいところである。
- ・ (E) 2 単位講義を開講している。300 名を超える受講生がある。
- ・ (F) 知的財産権制度講座を設置していない。特別講義のような形で実施したことはある。大学内では知的財産に関する意識が高まりにくい現状がある。

② （講義をされている場合）不足を感じている点や学生の反応等

< 概要 >

他の質問項目とも関連するが、知的財産に関するテーマは、受講生の一定の関心はあるものの、社会と関係を持つ中で問題となるものであって、受講生に実体験があまりない中で、どのように興味を惹くのが難しいとされている。

- ・ (A) 学生は自分の就く職業が見えないとモチベーションが上がらないので、学生に実体験がないところで、いかに実感をもって講義を行うかが重要。学生の何故これをやるのかという疑問に答えるために、背景・ストーリー・シチュエーションの説明を含める必要がある。プロセスの中のどこを今勉強しているのかを常に明示することが必要である。
- ・ (B) 学生からは、デザインの講義よりも頭を使うとの反応があった。
- ・ (B) 法律の初歩も前提にできないことから、法律の概略の説明が必要である。また同じ話を繰り返すことも重要である。
- ・ (D) 選択講義として開講しており、受講生の関心はある模様である（特にエンブレム問題が大きな影響を与えた模様である）。

③ 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度

< 概要 >

前提として、仮説について大きな異論は見られなかった。

そのうえで、具体的な各コマの内容等に関連して、イントロダクションにおいて、興味を引き出すこと、レベルとして基本的なもので足りること、実際の事例

を示すこと等が指摘されている。

- ・ (A) 必要最低限の知識により、知財が必要であると思ってもらえれば十分である。
- ・ (A) クロスオーバーの事例の重要性を指摘できる。
- ・ (A) 当事者を洗い出してどのように収益を分けるかといった、ビジネス化(収益化)の演習が必要である。
- ・ (A) 著作権法については、高校等でも勉強していることがあるため、先に講義するのも手ではないか。また実務上どうしても出てくるグレーゾーンの話や、相場観を感じられるとよい。細かい法解釈は後回しでよい。
- ・ (B) なぜ知財を勉強するのかという点を、各論でも繰り返し示すべきではないか。一方で、権利を確保すればよいというわけでもなく、ビジネスとの関係でどうして確保する必要があるのかを説明するとよい。
- ・ (C) デザインと知財制度をつなぐところ(イントロ)が最も必要である。
- ・ (C) 著作権法と商標法がグラフィック系では重要となる。
- ・ (D) 創作したものについては自分の権利がある、という大前提をまず理解させることで、同時に他者の尊重も伴うという両面の説明が重要である。
- ・ (D) しっかりと知的財産制度の基本を教えることが重要ではないか。
- ・ (E) 法律は万能ではなく、白黒つかないことの方が多くことや、時代や技術の変化によって法律が変わり得ることも説明する必要がある。現に現在サービス・デザインを旨として名を馳せる企業は、いずれも法制度との衝突を抱えている。
- ・ (F) 知的財産権制度のほか、製造物責任法や下請法、契約法も重要である。
- ・ (F) 法律を直接教育するのは難しいので、実施するとすれば、デザイン創作プロセスをイメージさせてから講義を実施するのが良いのではないか。

④ (一部のテーマについて開講してない：優先順位をつけている場合) その理由

<概要>

検索実習については、講義時間の余裕がないことから見送られるケースが見受けられる。また、意匠法等の優先度が高い模様である。そのほかの製造物責任法や景品表示法等も、時間の関係で省略される事例が見受けられる。

- ・ (B) 講義では、意匠にウェイトを置いているが、これはデザイナー志望の学生にとって、図面で出願でき、安価で迅速であるため。商標も同様だが難易度が高い。
- ・ (B) 検索実習はしていないが、時間的問題に加え、実際に出願してみる方が早いと考えている。もっとも、J-PlatPat の存在は伝えるべきである。
- ・ (C) 検索実習が重要だが、学生の自主的体験に任せている。
- ・ (D) 特許・実用新案法については工学部ではないので対象としていない。不正競争防止法、製造物責任法、景品表示法は扱いたくても時間の問題で対象にしていない。一方で肖像権等は重要である。また契約法については権利帰属の問題を中心に扱っている。

⑤ その他

< 概要 >

知財教育の提供方法や、その在り方をめぐって、また新しい技術の登場と法制度をめぐって等、提言に通じるような意見が提示されている。

- ・ (A) 知財に関する旬の話題を常に提供できるような仕組みがあるとよい。常に変化する現場と制度の繋ぐような素材（話題、事例）をアップデートしていくことが必要ではないか。
- ・ (A) 教育にあたる教員の専門性を活かせるコマを含める余地を残しておく事も考えられる。
- ・ (B) 大学等のデザイン教育機関の教員において、知的財産に関する意識が高まりにくく、そのための教育機会も設けられないまま来てしまった側面があるのではないか。
- ・ (B) 本調査研究で作成された講義用資料等を広めていく上では、使い方を含めた導入提案が重要である。大学等のデザイン教育機関における教員とのネットワークでの提案も重要であるし、無理に 2 単位の講義を強制するのではなく、ほかの講義の一部に本調査研究の講義用資料の一部を利用してもらう等の使い方も想定される。
- ・ (C) 動画など効果的な副教材を利用することも必要ではないか。
- ・ (C) 産学共同プロジェクト等への学生の関与についても対応の必要があるのではないか。
- ・ (D) 実際にでき上がった、あるいは問題になったデザインを次々と見せて、

具体的に話すことが重要である。

- ・ (E) デジタルファブリケーションや AI の登場により、既存の法制度を超える問題も生じつつある。こういった点も指摘しておくの良いのではないか。
- ・ (F) 学生の実感を伴う講義を提供する必要があるのではないか。その際には、関係する当事者（企業、自治体、NPO 等）の観点も含めたい。
- ・ (F) 既に巣立ったデザイナー向けの知財教育も必要ではないか。

（２） 企業及びデザイン事務所

① 企業 or 独立デザイナーのデザイン創作プロセス・それに合わせた知財の位置づけ

< 概要 >

デザイン創作プロセスは領域や企業・デザイナーによってある程度差があり、一般化が難しいことが窺える。

また、企業においては、デザイナーはデザイン創作を中心とし、知的財産については専門のスタッフが対応する傾向がある（もちろん、デザイナーも関与することもある）が、中小企業やデザイン事務所においては、デザイナー自身が対応する場面も多い傾向がある。

- ・ （デザイナーA・B）グラフィックは創作しやすく、真似されやすい傾向がある。問題が生じやすい。
- ・ （デザイナーE）建築分野では、知財の意識は低い。発注条件の重要性が際立つ。転用余地が小さいため、意匠登録等にも消極的である。
- ・ （デザイナーA・C）インハウスの時は、他の部署が知的財産等に関する問題に対応してくれていた。独立時に知的財産や契約書を読む能力などを有していることは稀であり、知財教育の必要性を指摘できる。
- ・ （デザイナーC）企業においては、先行調査も管理部門が行う場合があり、デザイナーが自分で行っていないケースもある。
- ・ （デザイナーA）創作プロセスとしては、CG 作成したのち、3D プリントを用いる。そのうち、モデリングの段階で意匠登録出願をする。意匠登録手続は簡易で低コストなので、自分で出願できることも重要ではないか。
- ・ （デザイナーD）創作プロセスとしては、大きく、デザイン与件・オリエンテーションを受けて、見積書を提出し、問題なければ、秘密保持契約と実際の

作業について契約する（大きな取引でなければ発注書等で済まされることも多い）。その後スケッチの提示・候補選定、デザイン創作、デザインの検収と進む。

- ・（デザイナーA）デザインの領域は細分化することもできるが、自分の生み出したものが社会にどれだけの価値があって、どのように保護し、どのように対価を得るのかは、デザインの領域に限らず共通する問題意識だと考える。
- ・（デザイナーB）デザイン創出場面が広がりつつある。ブランディングを見据えて、トータルなデザインが求められている。もっとも、領域によって、デザイナーの関わる深度は異なる。いずれにせよ、経済活動に即した理解が重要である。
- ・（デザイナーB）中小企業においては契約を結ばないことが多いように思われる。
- ・（デザイナーD）権利の帰属については、自分のデザインが似通いやすいこともあり、不採用デザインについてはデザイナーに権利を残すよう修正をしている。
- ・（企業 F）デザインプロセスと知的財産の関係については、意匠登録の例では、基本的に、デザイナーによるスケッチ、モデリング、ブラッシュアップを経て、デザインを確定する。その上で、確定したデザインのみ、デザイナーと知財担当者と外部の弁理士とによるチェックを経て、意匠登録出願を行う。
- ・（企業 G）デザイナーは商品開発担当者として、企画から製造現場とのやり取りまで、全てに関与しているが、学生はそのような仕組みを知らない。現在は実地で学んでいる状態である。
- ・（企業 H）計画にしたがい、プロデューサーやデザイナーがデザイン創作を行うが、商品化会議等の場面で、知財担当者による助言などを行っている。ただ、マニュアル化等を行っていない。デザイナーの意識もまちまちである。
- ・（企業 I）デザインプロセスについては、そのデザインの対象によって様々であり、一概に言えない。一例だが、まずスケッチを行い、更にバリエーションを用意する。この段階で内部調査を行い、明らかに権利侵害が予想されるものはこの段階で除外・修正の対象となる。

② 知財人材育成の取組（知的財産教育の内容、方法、講義時間、レベル等）

<概要>

起業・デザイナー事務所においては、デザイナーに向けた、体系立てられた知

的財産教育はほとんど行われていないようである。その理由として、デザイナーはデザイン創作に専念してほしいという点や、大企業においては知財をめぐる問題には専門のスタッフが対応できるといった点があるようである。

そのため、独立したデザイナーは独学で知的財産や契約等に関する勉強をしている状況が見受けられる。

- ・（デザイナーA）企業において教育を受けたことはなく、経験を踏まえ独学で習得した。
- ・（デザイナーC）企業においても、新人教育で学習する程度で、実務で習得していった。
- ・（デザイナーD）独学。もっとも、係争問題となると対応しきれない。必要に応じて専門家の助力を得られるレベルで十分ではないか。
- ・（企業 F）エンジニアと異なり、デザイナーはデザイン創作に集中してほしいことから、あまり知財教育を実施していない。ただし、知財の問題が生じたデザインについては世に出ないことから、デザイナーの意識には上がっていると思う。
- ・（企業 G）e-learning で若干する程度。デザイナーはデザインスキルが最優先であるため。一部デザイナーが実体験で修得することはある。また知財に限らないが、全社員向けのリスク研修を実施している。
- ・（企業 H）日々の業務があり、本格的に社内で知財教育を実施するのは難しい（新人研修で若干程度）。
- ・（企業 I）新入社員研修のほか、デザイン関係部署で、相談の多い知財のテーマ等を説明する機会を設けている。
- ・（企業 J）e-Learning のほか、知財相談を通して意識を高めるようにしている。

③ 大学等のデザイン教育機関に所属する学生に期待する知財リテラシー（可能であれば、関連する事例のご紹介）

<概要>

最低限のリテラシーやモラルといったレベルの知的財産に関する意識を求める傾向が強い。

- ・（デザイナーB）デザインの侵害には気を付けるように指導し、自分が講義を

受け持つ場合には、実際にデザインを創作させるプロジェクトを通じて、知的財産に関する問題意識も持たせる。

- ・（デザイナーC）契約において、何が自分の利益となるのか問えるべきであるし、契約についてうやむやにされるようであれば、断る勇気も必要である。お互いの利益について合意する重要性を強調したい。
- ・（デザイナーE）最近の学生は情報リテラシーが乏しい（例えば営業秘密に関する意識）ように思われ、注意する必要がある。
- ・（企業 F）デザインリテラシーの一つとしての知的財産の位置づけが可能ではないか。
- ・（企業 G）どの場面で知財をめぐる問題が生じるか、リスクへの感度を上げておくのがよいのではないか。
- ・（企業 J）基本姿勢としての、他人の努力にタダ乗りしない、対価を支払う姿勢を示しておく必要があるのではないか。

④ デザイナー志望の学生が卒業・修了までに修得しておくべき知的財産に係る知識（企業等が期待する内容）

<概要>

前提として、仮説について大きな異論は見られなかった。

ただし、知的財産権制度講座に求められるレベルについては、デザイン創作が本務であることから、あくまで最低限という意見が見られた。

また、事例をベースにした、実用性ある内容であることを求める意見が見られた。

- ・（デザイナーD）デザイナー志望の学生が、社会に出てから、最低限知っておくべき（知らないことが許されない）レベルが要請される。一方で手続きなどは省略でよい。
- ・（デザイナーA）リアリティある教育である必要がある（例えば、学生にプロジェクトを担当させて実際に遭遇するケースを経験させる等）。そこでは、ポジティブに知財をとらえ、収益の源泉ともなるという位置づけを説明する必要がある。
- ・（デザイナーA・E）あらゆる関係で必要になる著作権法の知識は必要である。
- ・（デザイナーA）契約書で問題となる事項は概ね共通するので、説明しておくべきである（権利帰属や氏名表示の可否等）。

- ・ (デザイナーA) 検索実習は有用である。
- ・ (デザイナーC) デザインプロセスからの講義展開は重要であるが、カテゴリーの区別を強調するべきではない。事例がわかりやすければ、専門外でも学生は関心を持つと考える。
- ・ (デザイナーC) 試作段階での権利確保等は強調するべきである。
- ・ (デザイナーC) 商標はあらゆるデザインで重要と考えられるため、強調するべきである。
- ・ (デザイナーD) アイデアやコンセプト、テイストなどは、デザイナーとしては重要であっても、法律上あまり保護されないことも伝えるべきである。
- ・ (デザイナーD) プロセス図の中で、知財チェックのタイミング、出願チェックのタイミングを明示する必要があるのではないかな。
- ・ (デザイナーD) パッケージをもとに事例を作ると、汎用性が高いと考えられる。不正競争防止法の説明にも応用できる。
- ・ (デザイナーD) デザイン寄託により、日付を確保することの意義を示す必要があるのではないかな (あとから知的財産権を確保しようと思った時に重要となり得る)。
- ・ (デザイナーD) 製造物責任法や景品表示法の問題は、例えばデザインの素材を選ぶ際を例に説明してはどうか。
- ・ (企業 F) 情報リテラシーとして、例えばウェブ上の素材を集めてきてデザインするといったようなことについては、知財の観点からも好ましくないことを指摘するのがよいのではないかな。
- ・ (企業 F) 知財ミックスの観点も講義に取り入れるとよい。
- ・ (企業 G) 細かいことは不要で、問題があるかもしれないと気付く程度で十分である。
- ・ (企業 G) なぜ知的財産が重要か、という点をまず指摘する必要がある。紛争になった場合の海外企業の怖さ等も指摘するとよい。そのうえで、各知的財産法及び契約の知識が重要となる。検索実習も有効であろう。
- ・ (企業 H) 必要な情報を知財担当に問い合わせるレベルの基礎知識が求められる。
- ・ (企業 H) 類否判断等はデザイナーの認識ではなく、法律判断であることについての認識もほしい。
- ・ (企業 H) 本調査研究で提示される教材はありがたいが、パッケージ分野では特に景品表示法や著作権を重視する。一方、立体デザインについては特許も使用するので、工夫してもらえるとありがたい。
- ・ (企業 I) 大学等のデザイン教育機関での実態と、社会で容認されるか否か

は別の問題であることを指摘しておく必要があるのではないか。

- ・（企業 I）事項として、各制度の根本的な違いを説明しておく必要がある。
- ・（企業 I）最近の時流（オープンデザイン等）を取り入れるのも良い。
- ・（企業 J）実際の業務の中でどのように知的財産と関わることになるかという観点から知的財産について実践的に理解してほしい。Web デザインとの関係では、特許、意匠、著作権、肖像権等が大きい。

⑤ コンペにおける応募作品の知財に関する取扱いや問題等

< 概要 >

講義用資料の参考として、コンペの募集等についてヒアリングを実施したが、特に権利帰属について注意が促されている。一方で、コンペを実施する側として、権利帰属に注意を払っているとの指摘もなされている。そのほか、ワークショップ等での権利帰属の問題等についても指摘があった。

- ・（デザイナーA）権利譲渡を強いるコンペが多く見られる。そうでないものについては、自分で権利を確保した上で売り込むことがある。
- ・（デザイナーB）学生のうちは、評価を代償に権利を譲渡することも想定されてよいのではないか。ただし、入賞しなかった場合にまで権利が譲渡されてしまうことについては、疑問なしとしない。
- ・（デザイナーC）コンペにおける権利帰属の条項について教育することが重要である。
- ・（デザイナーD）権利関係のはっきりしないものには参加しないことが重要である。
- ・（企業 G）コンペで採用したもののみ、権利関係は全て企業が引き上げる形で実施している。
- ・（企業 I）コンペは実施していないが、外部参加者を含むワークショップを実施することがある。この場合の知的財産の帰属や情報の秘密保持等について、問題があるかもしれない。

⑥ その他

< 概要 >

その他、社会全体での知的財産の意識醸成が必要であるといった指摘が見られ

た。

- ・（デザイナーB）フリーランスを目指す学生の数が最初から多いわけではない点には、注意する必要がある。
- ・（デザイナーB）デザイナー志望の学生の教育だけではなく、社会への発信も重要である。
- ・（デザイナーC）起業に際しても重要な教育事項である。
- ・（デザイナーD）ジェネリックファニチャー等、興味深い問題も現れつつある。
- ・（デザイナーD）服飾は独特の世界であり、扱うならば注意が必要であろう。
- ・（企業 H）社内意識の改革に取り組んでいるが、加害者被害者両方になりうることに鑑み、社会活動において当然のルールを守るという意識の醸成が必要である。
- ・（企業 I）デザイナー志望の学生でも読める知的財産に関する書籍を紹介するようにしてはどうか。

（３） 有識者

① 知的財産権制度にまつわる将来的な課題（現在問題となっている重要な論点、今後の技術の革新によりデザイン創作において生じうる問題）

< 概要 >

デザインの意味やデザイナーの活動範囲、更に技術革新等、様々な変化が起きているが、十分にそれらをフォローできていない現状が指摘された。

- ・（A）デザイン分野の職域拡大に、調査・議論が追いついていない状況がある。
- ・（A）経営者の認識や、企業組織の観点から、デザインやデザイナーをどう扱うか、明らかにされていない。公会計の観点でも、評価の基準が明らかにされていない。
- ・（B）伝統工芸の扱いや、地域の民芸等に関しても、新たな問題が生じるのではないか。
- ・（B）オープンデザインの取扱いについても言及するべきではないか。
- ・（C）デザイナーの仕事のプロセスが、日本と欧米で全く異なり、日本では知財の問題が生じやすいとの指摘を聞いたことがある。

② 有識者が仮にデザイナーへの知的財産教育にあたるとすれば、どのような点を重視するか。

< 概要 >

イントロダクションで学生を惹き付ける工夫や、様々な保護手段を組み合わせる事例等の活用が示唆されている。

- ・ (A) 特許について拒絶反応があり得る。一方で商標を強調すると萎縮しかねない。特許の基本から意匠法へ繋ぐと理解が進むのではないか。
- ・ (C) デザイナー志望の学生に対しては、まず社会の中でデザインの役割を説明するとよいのではないか。
- ・ (C・D) 様々な保護手段を組み合わせる例を示すのが良いのではないか。同時に、デザイン創作の場面でもこれらを意識する必要があることを示すのが良いのではないか。
- ・ (D) 契約上の問題が実務上多いことから、重視すべきではないか（特に権利帰属条項等）。涉外問題にも派生する。
- ・ (D) ロールプレイングの役割としての事例を提供する必要があるのではないか。
- ・ (E) 受講生の勉学モチベーションの観点でも、イントロダクションにおいて、学生を引き込むことが重要ではないか。
- ・ (E) 大学における活動と社会における活動の差異に注意を促す必要があると考える。

③ （講義をしている場合）不足を感じている点、学生の反応等 （特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して）

< 概要 >

学生が知財について、自分たちにとって面倒なものと考えることにならないよう、自分たちの武器にもなることなどを示しつつ、興味を維持することが重要であるとの指摘がなされている。

- ・ (B) 知財は面倒なものとの指摘がありそうだが、自分の武器にもなることを指摘する必要がある。
- ・ (E) 興味を引き続けることの重要性を指摘できる。

④ 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度

< 概要 >

前提として、前提として、仮説について大きな異論は見られなかった。しかし、順序等については、調整を可能とするべきではないかという指摘があった。

そのほか、基本的なレベルでの講義が求められる等の指摘があった。

- ・ (A) 海外からの依頼を受けた場合の制度の相違による問題についても指摘すべきではないか。
- ・ (E) 知財の基本原則（出願の可否や属地主義や先願主義等）を教えることが重要であろう。最初にそのような分類を説明し、それを繰り返すことが重要ではないか。
- ・ (E) レベルとしては、いざとなった時に、専門家を頼れる程度の知見があればよいのではないか。
- ・ (E) 知財の重要性、知財の基礎知識、知財を身近に感じる、そういった観点からの講義が望ましい。

⑤ その他

< 概要 >

その他、本調査研究の成果物の普及や、デザイナーにとってどういったスタンスで知財教育に臨むべきかといった提言にわたる指摘が見られた。

- ・ (A) ファッション業界は知的財産について特有の考慮が働く領域であることから、知財教育に馴染むか疑問がある。
- ・ (A) デザイン分野において、知財を教育できる教員が不足している。
- ・ (A) 知財講座の普及のための、文部科学省への働きかけの重要性を指摘できる。
- ・ (B) 知的財産教育は「べからず集」になりがちではあるが、社会に出て知財が役に立つ、特に交渉力としての知的財産の重要性を強調し、知的財産のメリットを指摘することも重要である。
- ・ (D) デザイナーの本懐はデザインの創作であって、法律に詳しくなって欲し

いわけではないことを確認する必要があるが、最低限の知識を有しておく必要性もある。バランスが重要。

- ・ (E) デザインを取り巻く環境が大きく変わりつつある中で、それを認識し、将来にも応用できるような教育である必要がある。

3. シラバス・講義用資料の実例

以下では、シラバスや講義用資料等について提供を受けたもの 10 講座分の中から、掲載の承諾を得た 2 件について、その範囲で抜粋して紹介する。ただし掲載にあたって、事務局により調整をしている箇所がある。

① 山口大学

総合大学である山口大学においては、知財教育が盛んであり、まず下記に触れる 1 単位科目「科学技術と社会[学部生のための知財入門]」をはじめとして、各種知的財産に関する講義を開講している。「科学技術と社会[学部生のための知財入門]」では、学生に親しみやすく、修得の必要性の高い著作権法を中心として構成されている。

○科学技術と社会[学部生のための知財入門]

◆図表 13-1 科学技術と社会[学部生のための知財入門]（山口大学）

第 1 週	知的財産の全体像
第 2 週	著作権の基礎知識
第 3 週	著作権法に定められた権利
第 4 週	著作権の権利制限・研究者マナー
第 5 週	産業財産権の基礎知識（主に特許制度） 知財情報検索・解析・活用（工学部感性デザイン工学科の学生を含む 2000 名を超える学生が e-learning で学んでいる）
第 6 週	意匠制度
第 7 週	商標制度
第 8 週	振り返り・期末試験

その上で、さらに 4 年次以降として、感性デザイン工学科を含む工学部向けに、

より専門領域に特化した 1 単位科目「特許法」が開講されている。

○特許法

◆図表 13-2 特許法（山口大学）

第 1 週	導入、特許法
第 2 週	特許法
第 3 週	特許法
第 4 週	特許法、外国出願の仕組み
第 5 週	実用新案法
第 6 週	商標、キャラクター
第 7 週	著作権、不正競争防止法
第 8 週	研究ノーツの活用法

このように、多様な知的財産権制度講座を組み合わせ、学生に必要十分な知財教育が施されている。

② 長岡造形大学

デザインを専門とする大学である長岡造形大学では、知的財産権制度講座として、2 単位科目「知的財産権論—美術・デザイン系大学の創作成果に密接な知的財産制度」が開講されている。

◆図表 14-1 知的財産権論（長岡造形大学）①

知的財産権論—美術・デザイン系大学の創作成果に密接な知的財産制度

I 造形創作の知的財産制度考察の背景

II 知的財産法令各論

- 1. 著作権法
- 2. 特許法・実用新案法
- 3. 意匠法
- 4. 商標法
- 5. 不正競争防止法その他
- 6. デザイン契約
- 7. プロセスごとの知的財産制度・その関連事項

2 単位科目でありながら、デザイナー志望の学生にとって必要となる知的財産権制度及びその他の制度が、バランス良く盛り込まれている点が特徴的である。

以下では、その内特徴的なデザイン契約に関する講義についても紹介する。講義の手法としては、講義用スライドに加えて、講義用資料を配布し、受講生の理解や復習に資するものとしている。下記はその講義用資料として別途配布されるものの一部である。

◆図表 14-2 知的財産権論（長岡造形大学）②

6. デザイン契約

●発注者と受注者相互の信頼関係に違反して機密を第三者に漏らした場合に備え、民法上の債務不履行（民法 415 条）が生じる契約を結ぶことが重要（デザインは秘密が多い）

●下請代金支払遅延等防止法（以下、下請法）第 2 条 3 項の[情報成果物作成委託]には、デザインもその対象に包含

6.1 デザイン契約の意義

●二人以上の者による相互間の権利義務の合意

●契約弱者擁護による対等なデザインビジネスを意図

6.2 現状

（１）（財）日本産業デザイン振興会の調査（平成 6 年 3 月：現（公財）日本デザイン振興会）の紹介

（２）同じく、同財団「デザイン契約マニュアル」の説明の紹介

6.3 デザイン契約の特徴

●業務委託契約のほかに、創出される無体財産を売買（譲渡）する契約が包含される

⇒これがデザイン契約の作成を難しくさせている大きな要因の一つ

6.4 デザイン契約書の記載事項

●契約書の記載事項は、基本項目として、

業務内容・範囲・プロセス・期間、対価・支払い条件、知的財産について作成

●必要に応じて、詳細項目作成

●下請法第 3 条の書面交付では、下請事業者の給付の内容、下請代金の額、支払期日及び支払方法その他の事項

Ⅲ． 調査結果の分析

1． デザイン分野に求められる知的財産権制度の知識

デザイン分野に求められる知的財産権制度の知識を検討し、それを具体的なシラバス・講義用資料・講義用シナリオに落とし込むには、公開情報調査と国内ヒアリング調査において把握された、企業やデザイン事務所からの要請と、大学等のデザイン教育機関における教育内容、有識者による知的財産制度やデザイン業界全体を俯瞰した視点からのコメント、更に編集委員会での議論を総合的に考慮する必要がある。

以下では各々の観点からの検討を行う。

2． 大学等のデザイン教育機関に求められる知的財産教育

国内ヒアリング調査における結果から、企業やデザイン事務所においては、必ずしも十分な知財教育がデザイナーに対して行われていないことが見受けられる。そのため、企業から独立したデザイナーは、独立して初めて、知的財産を巡る問題に直面することとなり、独学でこれに対応する等の状況が示された。デザイナーを巡る状況は大きく変化しており、知的財産に関する知識を身につけておくべきではないかという指摘は、各対象への国内ヒアリング調査において示されたとおりである。

もっとも、デザイナーはあくまでデザインの創作が本旨であり、知的財産に詳しくなあってほしいわけではない旨、指摘のあったところである。

そのことから、大学等のデザイン教育機関においては、最低限の知的財産及びそれに関連する内容を効率的に教育する機会が求められるように考えられる。

3． 大学等のデザイン教育機関の対応

2．において示された状況に対して、大学等のデザイン教育機関と知的財産権制度講座をめぐる現在の状況については、公開情報調査と国内ヒアリング調査を踏まえて、以下の点を指摘することができる。

(1) 大学等のデザイン教育機関における知財教育の広がり

まず、知的財産権制度講座が開講されている大学等のデザイン教育機関が、大

学において半数以下となってしまう点が注目される。

原因として、実習等の学生の負担の大きい講義が設置されており、カリキュラムが逼迫していることが考えられよう。特に履修年限の短い短期大学においてはより顕著であるように思われる。

加えて、この点については、ヒアリングにおいて、現在の大学等のデザイン教育機関において、知財教育を新たに取り入れることの困難性も指摘されていたところである。具体的には、大学組織において、デザイナー志望学生向けに知財教育を施す重要性があまり強く認識されていないことが指摘されていた。この点については、後述の提言においても改めて触れる。

(2) 大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座の内容

大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座においては、既に整理した公開情報調査の内容に加えて、国内ヒアリング調査の結果を踏まえると、以下の特徴を挙げることができる。

(i) 時間的制約

そもそも開講されていない大学等のデザイン教育機関が多くある上、例えば多くの大学で、2単位の知的財産権制度講座を1つ設置するという形で実施されていることから、大学等のデザイン教育機関においては、デザインを学ぶ講義に多くの時間が割かれる結果、知財教育に割くことのできる時間は大きく制限されているものと考えられる。この点は国内ヒアリング調査においても指摘されていたことである。

そのため、講義の対象となる事項について、大学等のデザイン教育機関及び教員毎に、絞り込みを行っているのが現状であると考えられる。例えば、J-PlatPatを利用した教育等は、時間の関係で断念されているケースも見受けられたところである。

(ii) 講義の多様性

公開情報調査及び国内ヒアリング調査の結果、大学等のデザイン教育機関で現在行われている知的財産権制度講座の内容は、非常に多岐に渡るものとなっていることが指摘できる。これは、人的・時間的条件や、大学等のデザイン教育機関の知的財産に関する意識の程度等が影響しているものと思われる。

例えば、著作権法を中心に講義をするもの（芸術系大学で見られるほか、教員が著作権法を専門としている場合にも見られる）がある一方で、意匠法・商標法等を中心に講義をするもの（教員が弁理士等の場合に多く見られる）がある。あるいは、知的財産権制度の教育に専念するものがある一方で、契約法や製造物責任法等、より幅広い事項を取り扱うものもある。

いずれも教員の能力や対象学生に合わせて最適化されている場合も多いと考えられるが、一方で、一定の標準となり得る知的財産権制度講座の在り方については、従来あまり検討されてこなかったものと考えられる。

（iii） 学生の関心

主に国内ヒアリング調査を通して、受講生であるデザイナー志望の学生の関心をどうやってつなぎとめるか、という点が重要であるとの指摘が見られている。デザイナー志望の学生が、知的財産に興味を持つために、各大学等のデザイン教育機関の知的財産権制度講座では、工夫がなされているものと考えられる。

4. 大学等のデザイン教育機関に必要な知的財産権制度講座とは

（1） 知的財産権制度講座の必要性について

既に述べたように、デザイナーを取り巻く環境が大きく変わり、デザイナーのデザインの創作・活用にあたって、知的財産の重要性が増していることは、調査の結果明らかになってきたものと思われる。

その一方で、デザイナーとして活動するようになってから、知的財産に関する体系的な勉強をする機会は、あまり見受けられないのが現状であった。

そのため、デザイナー志望の学生に対して、大学等のデザイン教育機関に在学している間に、最低限の知的財産に関する教育が行われるべきではないか、と指摘することができる。

なおこの点について、大企業に対するヒアリングにおいて、知的財産に関する事項は知的財産部や法務部が取り扱うことから、デザイナー自身においてその習得が必ずしも求められないとする指摘も考えられる。しかし、その後デザイナーが独立したり、あるいはマネージャーとして活動する立場になったりすることに鑑みて、一定程度の知財教育を施すべきであると考えられる。この点は、国内ヒアリング調査や編集委員会での議論でも支持されたところである。

(2) 知的財産権制度講座の内容について

(i) 対象学生について

上記の公開情報調査からは、おそらく教養科目等として、いつでも履修できるようにしている科目がかなりの程度あると思われるものの、学部の3年次～4年次での実施が一つの基準として考えられる。

上記の点は、短期大学や高等専門学校においても、後半の年次において開講されていることとも整合する。

また国内ヒアリング調査においては、より高年次の方が、社会経験を積んでいることが多く、より知的財産権制度講座に興味を持つことができるのではないかと指摘がなされていたところである。

このような考慮がなされる理由として、学生がある程度の社会経験を積んでからでないと、知的財産に関する講義を受けても、その内容を理解できない可能性が高いということが挙げられよう。特にデザイナー志望の学生は、自分でコンペに応募したり、アルバイトなどを通じて外部から仕事を受ける等、徐々に社会との接点を有する学生が増加していくものと考えられることから、講義の基本的な対象は、大学の学部後半（3年次～4年次）の学生を対象として作成することが望ましいと考えられる。

ただしこの点は、当該学生以外に講義をしてはならないことを示すものではない。後述の提言にも関係するが、本調査研究で作成されたシラバス・講義用資料・講義用シナリオについては、必ずしも大学の学部3～4年次のみが受講すべきとするものではなく、他の年次の学生や、あるいは既に社会に出たデザイナーに向けて利用されることも想定される。

(ii) 単位数について

知的財産権教育講座の時間的な分量を示す単位数について、既に述べたように、公開情報調査および国内ヒアリング調査において、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座としては、時間的制約から、2単位での開講が多くみられたところである。

この点は本調査研究の成果を活用した講義を行う際に、非常勤講師に依頼したり、学部・学科カリキュラムに取り入れたりする際のハードルを下げる効果も期待される。

そのため、本調査研究におけるシラバスにおいては、2単位の講義として構成

すべきであると考えられる。また、標準的な講義を想定し、15コマ全てについて一定の内容を示すことが適切と考えられたことから、シラバスも15コマ全体を提示することとした。

なお、短期大学と高等専門学校では、2単位講義の実施が難しいことも想定されるが、後述の通り、本調査研究における講義用資料等については、必要な範囲を取り出して、1単位で実施すること等も想定される。

(iii) 講義の内容等について

① 講義の内容について

講義内容については、事前の公開情報調査で得られた内容を元に作成された、国内ヒアリング調査における仮説について、大きな批判は無かったと評価される。

そのため、シラバス案については、概ね公開情報調査で用いた仮説の通りに作成されることが望ましいと考えられる。なおこの点、知的財産権制度講座の内容として、公開情報調査においては、教員の属性等を反映して、多様な教育内容が見られたところであり、一定の領域に特化した知的財産権制度講座を設けることも、選択肢の一つではある。しかし、国内ヒアリング調査の結果等から見受けられる、学生に最低限教育すべき内容という観点からは、大きな偏りなく、必要とされる事項を効率的に配した講義が望ましいと考えられた。

また、講義内容において盛り込むべき事項等についても、国内ヒアリング調査において大きな批判は無かったと評価される。なお、景品表示法についても、国内ヒアリング調査において必要性が基礎づけられたことから、講義内容に盛り込むべき事項として残置することとした。

そのため、講義用資料・講義用シナリオの内容についても、概ね公開情報調査で用いた仮説を内容とするものが望ましいと考えられる。

なお、シラバスにおける講義の順序について、著作権法を先行させる、あるいは契約法を先行させることも考えられる旨、指摘があったところであるが、この点については、後述のように、教員において適宜順序を調整できるような講義内容とすることで、対応できるものと考えられる。

② 講義のレベルについて

大学等のデザイン教育機関に必要な知的財産権制度講座として、講義のレベルをどの程度とするかについては、既に実施されている知的財産権制度講座の到達

目標等においても、単なる法的知識の修得を求めるというより、デザイナーとして活動する上で必要な知識を修得することを求めているものが多く見られた。

この点については、国内ヒアリング調査においても再三指摘されたところであり、デザイナー志望の学生が将来デザイナーとして活動する際に、専門家による助力を得るべきかどうかの判断等に資する、最低限度のレベルを求めるとの指摘が多く聞かれた。

これらのことから、本調査研究において作成するシラバス・講義用資料・講義用シナリオについては、そのようにデザイナーが活動する上で求められる最低限度の知識を提供するものとする。

③ 講義用資料の在り方について

講義用資料の在り方については、国内ヒアリング調査において、デザイナー志望の学生が興味を持てるようなものとするのが要望として指摘された。

字句が多いと、デザイナー志望の学生の興味が薄れるおそれがあることから、この点に留意し、特にイントロダクションに該当する箇所については、学生が当該講義を履修するか否かを決定するタイミングであることが多いことから、図表を多く取り込む等の方法で、講義に興味を持たせることが強く求められる。

また、検索演習をはじめ、事例をベースとした内容とすることで、学生の興味を維持しつつ、実践的な理解を期待することができるのではないかと考えられる。

Ⅳ． シラバス・講義用資料・講義用シナリオの提示と検証

１． シラバス・講義用資料・講義用シナリオの提案

以上の公開情報調査・国内ヒアリング調査の結果を踏まえて、編集委員会で議論し、執筆担当委員において、講義用資料・講義用シナリオの執筆を行った。事務局は Microsoft PowerPoint®のスライド化支援に当たった。

以下簡単にシラバスの各コマ、及びそれに関連して、講義用資料等に関する説明を行う。

◆図表 15-1 シラバス詳細

シラバス詳細(最終版)90分×15コマ構成。

時限	区分	講義目的	講義の中身	講義についての留意事項	時間配分
第1時限	導入・基礎知識	デザインとビジネス イントロダクション(1) デザインと知的財産の関わりを勉強する前に、そもそもデザイナーの社会における活動やそのデザイン創作を含むビジネスのプロセスについて概観する。	・「デザイン」の領域の広がり ・デザイン創作を含むビジネスのプロセス ・デザイナーに求められる資質の変化	知的財産制度とデザインとの関係を理解する前提として、そもそもデザイン創作において様々な法律が関係することについて身近に感じてもらうために、自分たちの作品がどのようなプロセスを経て社会のなかで活用されていくのかについて説明する。実際のミクロな創作プロセスだけではなく、マクロなビジネス全体でのデザインの位置づけについても言及する。	90分
第2時限		知的財産と知的財産権 イントロダクション(2) デザイナーの創作環境をめぐる諸問題や、デザイナーがなぜ知的財産に関する学習をしておく必要があるのかを理解する。	・知的財産と知的財産権 ・ビジネスやデザインのプロセスの中の知財リスク ・属地主義	デザイン創作プロセスにおいて、具体的にどのような場面で法律が関係してくるのか、そして、デザイナーはどのような法的知識を持っておく必要があるのかについて説明する。知的財産制度が中心であるが、それを取り巻く制度についても言及する。	90分
第3時限	産業財産権	技術的アイデアを守る デザイン創作と発明・考案 創作したデザインを技術的側面から保護する特許制度を学び、さらに特許制度と意匠制度との違いについて理解する。	・特許権、実用新案権、意匠権 ・権利者 ・特許出願 ・権利の活用 ・権利侵害	デザイン創作において、実際の事例をあげて、特許制度と意匠制度が近い制度であることを説明する。さらに、特許として守ることができる対象、意匠として守ることができる対象を説明した上で、特許法を例に、出願するまでに留意する点などについて説明する。一方で、詳細な手続等については言及しない。	90分
第4時限		カタチを守る(1) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護するための意匠制度について理解する。主に保護の観点からの検討を行う。	・意匠の内容 ・保護要件	デザインを保護する制度として、意匠制度の概要について説明する。どういったデザイン領域に意匠制度が馴染むか、また意匠がどのようにして保護されているのか、その要件について説明する。	90分
第5時限		カタチを守る(2) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護する意匠制度について、権利を活用する観点からの検討を行う。	・意匠権 ・権利侵害 ・権利の活用 ・デザイン寄託制度	意匠権の侵害事件についての事例をあげつつ、どのような場合に他人の権利を侵害するのかについて説明する。実際の事例を用いて、侵害となるかどうかで何で決せられるのかを体感してもらう。また、意匠権を活用することでデザイン創作を含むビジネスがうまく行えた事例について説明する。	90分
第6時限		ブランドを守る デザイン創作と商標 ブランド保護やビジネスにおける公正な競争において重要となる商標制度や不正競争防止制度について理解する。	・ブランドの重要性 ・商標、商標権 ・不正競争(商品等表示保護法、信用毀損等) ・営業秘密保護	ブランディングを志向したデザイン創作の事例について説明する。デザイン創作とブランドとの関係について説明する。デザイナーが所属する企業、あるいは事務所が変わった時、自分が創作した作品の扱いについてどのような考えたらよいのかについて説明する(営業秘密)。	商標法60分 不正競争防止法30分
第7時限		産業財産権演習(グループワーク) 産業財産権のおさらいを兼ねて、グループ演習を行う。	・産業財産権全般	産業財産権のおさらいを兼ねて、CASEの発展問題などを検討し、グループ発表を行う。場合によっては、デザイナーや実務家を招聘して最新動向を話してもらうこともよい。	90分
第8時限		権利を調べる デザイン創作にあたっての事前調査 先行する意匠権や商標権などの調査手法を習得する。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索	意匠・商標の検索技術を学び、他人の権利を尊重するマインドを涵養する。 事前調査をすることが、先行技術や意匠等を研究することとなり、また他人の権利を侵害するのを未然に防ぐ効果があることも改めて説明する。	90分
第9時限		検索演習(グループワーク) 先行する意匠権や商標権などの調査について、グループ演習を行う。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索	グループに分け、それぞれにテーマを与えて実際に検索を行い、グループ発表を行う。	90分
第10時限	著作権	表現を守る(1) デザイン創作と著作物 デザインと著作物の違いを学び、デザインと関係の深い著作権制度について理解する。	・著作権法 ・著作物 ・権利者 ・公証人制度を利用した創作日確定	産業財産権法と比較して、最も身近に存在する著作権法について概略を説明する。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。あるデザイン創作が著作権では保護でき、逆に意匠で保護できた実用品のデザインが著作権では難しい等、使い分けを意識したものとする。	90分
第11時限		表現を守る(2) デザイン創作と著作物 デザイン創作の過程で生じる著作物を保護する場面と、デザイン創作において他の著作物を利用する場面について理解する。	・著作物とデザイン創作物 ・権利の発生 ・保護期間	主に著作権の内容(勝手に行ってはならないこと)を示すとともに、その中でもなお許される行為についても簡単に説明する(詳細は次のコマ)。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第12時限		表現を守る(3) デザイン創作と著作物 デザイン創作に際して、特に注意すべき人格的利益の保護について理解する。	・著作者人格権 ・権利の制限	著作権の権利が制限される場面を示すとともに、著作権よりも実際上大きな問題のある著作者人格権について説明する。特に氏名表示はデザイナーにとって重要なものと考えられるため、重点的に説明をする。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第13時限	契約・その他のルール	クライアントと契約する デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(1) デザイナーとして活動する際に、クライアントと円滑な関係を築くための、知的財産の取り扱いに関する契約、秘密保持契約、デザインの活用を推進するためのルール(下請法等)などについて検討する。	・契約と知的財産 ・権利の帰属に係る条項 ・秘密保持条項等、その他の条項 ・下請法	デザイナーにとって特に重要な契約条項を巡る説明を行う。特に、身近なコンペの募集要項等を題材に、特に注意すべき条項を中心に検討する。(また、グローバルに活躍するデザイナー志望学生を念頭に、国際裁判管轄や準拠法を定めた条項についても、注意が必要である旨を言及する)	契約法75分 下請法15分
第14時限		その他のルールを知る デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(2) デザイナーの創作活動において注意すべき、パブリシティや肖像権、安全規制などについての社会的なルールを理解する。	・パブリシティ ・肖像権 ・製造物責任法 ・景品表示法	デザイナーがデザインをする際に注意しなければならない社会的ルールについて説明する。知的財産として制度化されていないものの、パブリシティや肖像権に関する問題に加えて、製造物責任や景品表示に関する意識についても取り扱う。	パブリシティ・肖像権45分 製造物責任法・景品表示法45分
第15時限	・まとめ	デザイン創作と知的財産の今後 全体を復習するとともに、オープンデザインの動きなどについても説明し、知的財産の今後を展望する。	・今後のデザイン活動と知的財産	講義全体を振り返り、そのうえで、オープンデザインの流れや、クリエイティブ commons の潮流といった、デザインと知的財産を巡る最新のトピックについて言及する。	90分

(1) 内容について

① 1、2 コマ目：イントロダクション

ここでは、上記分析に鑑みて、受講生の興味を引くために、現代社会におけるデザイナーの立ち位置や、活躍の場面、更にそのデザインが知的財産として守られ、活用されつつある点を示すものである。そのうえで、具体的にどのような保護の手段があるかを、概観することとしている。

② 3 コマ目：特許・実用新案法

上記分析にあった通り、特許・実用新案法については、優先度は他の制度よりも若干低下するものの、デザイナーにとって重要な制度の一つである意匠法のベースとなる制度でもあるので、3 コマ目に割り当てられた。そのため、意匠法との対比もなされる。

③ 4、5 コマ目：意匠法

デザイナーにとって重要となる意匠法については、2 コマを用いることとした。意匠法の概要に加えて、どのような活用方法があるかを、具体例をもって示すものである。また、デザイン寄託に関しても、意匠の活用に絡めて説明している。

④ 6 コマ目：商標法、不正競争防止法

同じくデザイナーにとって重要である両法について、簡単に説明することとした。特に表示を問題とするルールを取り扱うとともに、不正競争として問題となる営業秘密についても触れるものである。この点は契約法に関する 13 コマ目にも関係する。

⑤ 7 コマ目：グループワーク

デザイナー志望の学生にとって座学のみを続けることについては難しさも指摘されていたことから、いわゆる産業財産権をめぐる制度を終えた段階で、一度振り返りの演習講義を実施するものである。

⑥ 8、9コマ目：知財検索

上記分析からも、知財検索は非常に重要視されていたことから、特に意匠、商標に関する検索を可能とするため、J-PlatPat を利用した講義を行うものである。演習を組み合わせることで、実践的なカリキュラムとしている。

⑦ 10、11、12コマ目：著作権法

上記分析からも、著作権法の重要性が非常に高いことに鑑みて、3コマを割り当てている。著作権法の基本に加えて、デザイナーとして活動する際に問題となりそうな場面について、講義用資料や講義用シナリオにおいて適宜言及することとし、受講生の理解を深めることを企図している。公証役場による創作証明によって、誰がいつ著作物を創作したかを明らかにできることについても、言及している。

⑧ 13コマ目：契約法

デザイナーとなった場合に大きな問題となる契約法についても、1コマを割り当てている。ここでは契約に際して注意すべき事項のほか、特にコンペ等、受講生も直接関わり得るテーマを取り出して検討している。また、デザイン委託契約等において重要となる下請法についても、簡単に取り入れている。

⑨ 14コマ目：その他のルール

上記分析では、必ずしも十分に実施されてはいないものの、必要性が指摘されていた、デザイナーがデザインをするうえで気を付けなければならないその他の外部的なルールを説明するものである。製造物責任等、直接デザイナーが関わる問題ではないとしても、デザインをする段階から意識できることは重要である。

⑩ 15コマ目：デザイン創作と知的財産の今後

ここまでの講義のまとめを内容とするものであるとともに、オープンデザインやクリエイティブ・コモンズ等、デザインの創作・活用をめぐる技術的・法的な変化を示すことで、デザインと知的財産の関わりについて、受講生自ら考えていかなければならない問題であることを示すものとしている。

(2) 参考書について

公開情報調査でも示した通り、現状知的財産権制度講座において定番というべき教科書・参考書については把握できなかった。

そのため、以下では、当該コマを勉強するにあたって学生にとって参考となり得る書籍・資料について、内容やレベル、入手容易性等の観点から選定した。

① 1、2コマ目：イントロダクション

※イントロダクションにおいては、特定の書籍等よりも、新聞やニュース等を素材にすることが望ましい。

※開講年の知的財産推進計画や、特許出願技術動向調査等を参考にするのもよい。

② 3～7コマ目：特許・実用新案法、意匠法、商標法、不正競争防止法

- ・ 知的財産権制度説明会（初心者向け）テキスト（特許庁）¹²
- ・ 龍村全＝渡邊知子『知的財産権とデザインの教科書』（日経B P社、初版、2009）
- ・ 「意匠権 ものづくりの強い味方」（特許庁、初版、2009）¹³
- ・ 『なるほど、日本の素敵な製品 デザイン戦略と知的財産権の事例集』（特許庁、2011）、『同 2』（特許庁、2012）¹⁴

③ 8、9コマ目：知財検索

- ・ 特許情報プラットフォームガイドブック、マニュアル（INPIT、2016）¹⁵

④ 10～12コマ目：著作権法

- ・ 「著作権って何？（はじめての著作権講座）」（著作権情報センター、2015）¹⁶
- ・ 「著作権テキスト」（文化庁、2016）¹⁷

¹² <https://www.jpo.go.jp/oshirase/event/setumeikai/setumeikai-text/index.html> [最終閲覧日 2017年2月23日]

¹³ https://www.jpo.go.jp/seido/s_ishou/video_syoukai.htm [最終閲覧日 2017年2月23日]

¹⁴ https://www.jpo.go.jp/seido/s_ishou/design_chizai_jirei.htm [最終閲覧日 2017年2月23日]
https://www.jpo.go.jp/seido/s_ishou/design_chizai_jirei2.htm [最終閲覧日 2017年2月23日]

¹⁵ http://www.inpit.go.jp/j-platpat_info/reference/index.html [最終閲覧日 2017年2月23日]

¹⁶ <http://www.kidscric.com/publication/pamphlet/index.html> [最終閲覧日 2017年2月23日]

- ・ 福井健策『18歳の著作権入門』（筑摩書房、初版、2015）
- ・ 龍村全＝渡邊知子『知的財産権とデザインの教科書』（日経B P 社、初版、2009）

⑤ 13 コマ目：契約法

- ・ 福井健策『ビジネスパーソンのための契約の教科書』（文藝春秋、初版、2011）
- ・ 龍村全＝渡邊知子『知的財産権とデザインの教科書』（日経B P 社、初版、2009）
- ・ 「知るほどなるほど下請法」（公正取引委員会、2017）、「コンテンツ取引と下請法」（公正取引委員会、2010）等¹⁸

⑥ 14 コマ目：その他のルール

- ・ 宣伝会議編集部編・久保田進彦監修『デジタルで変わる宣伝広告の基礎』（宣伝会議、初版、2016）
- ・ 「事例でわかる景品表示法」（消費者庁、2016）¹⁹

⑦ 15 コマ目：デザイン創作と知的財産の今後

- ・ 野口祐子『デジタル時代の著作権』（筑摩書房、初版、2010）
- ・ 小川進『ユーザーイノベーションー消費者から始まるものづくりの未来』（東洋経済新報社、初版、2013）
- ・ Bas Van Abel ほか編、田中浩也監訳『オープンデザイナーー参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」』（オライリージャパン、初版、2013）

2. シラバス・講義用資料・講義用シナリオの検証

（1） 検証講義の必要性

本調査研究の成果物であるシラバス・講義用資料・講義用シナリオについて、実際にデザイナー志望の学生に講義を実施し、その結果をフィードバックすることで、より充実した成果を出せるものと考えられることから、検証講義の実施を

¹⁷ <http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/kyozai.html> [最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

¹⁸ <http://www.jftc.go.jp/houdou/panfu.html> [最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

¹⁹ http://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/ [最終閲覧日 2017 年 2 月 23 日]

企画した。

(2) 検証講義の実施要領

検証講義は、以下の通り実施した。

実施日時：平成 29 年 2 月 14 日（火）13:30～15:45（休憩 15 分含む）

実施場所：京都市立芸術大学

実施対象：美術学部デザイン科 3 年次生 12 名

実施範囲：

- ・ 1、2 コマ目：イントロダクション

- ・ 4、5 コマ目：意匠法

※ 8・9 コマ目：知財検索（ただし、若干触れる程度であるため、独立したアンケート対象とはしていない）

- ・ 10、11、12 コマ目：著作権法

- ・ 13 コマ目：契約法（ただし、コンペに関する事項のみ）：

※ 時間的制約もあることから、上記内容に絞った上、さらに各コマについて講義時間を短縮して、2 時間の講義として実施した。

※ 講義用資料は該当コマの分を全て交付した。

実施方法：事務局による対面での講義形式

検証方法：アンケート実施（具体的なアンケート内容については、以下の通り）

3. 検証結果の分析

(1) 検証結果

① 受講生について

- ・ 知的財産に関する勉強経験の有無

有り：10 名（勉強したことがある科目について、複数回答で、著作権法が 10 名全員、意匠、商標が 2 名ずつ、特許・実用新案が 1 名であった。）

無し：2 名

- ・ この講義に関して何を勉強したくて受講したか（自由記述）

○パクリやオマージュの限界。
○特許、意匠、商標が知りたくて。
○自分たちの作品を守る権利について。
○自分が社会に出たときに分かっておくべきことがどういうことかを 知りたくて。
○デザインをするにあたって知っておいたほうがいい知的財産の知識。
○自分にとってこれからどの法律が密接になるのかについて。
○SNS や投稿サイトへ写真や作品を載せることの是非。
○将来世の中に作品を出すときに何に気をつければよいか。
○著作権と意匠が知りたくて。

② 講義内容について

・難易度について

12 名全員が適切と回答した。

・今回の講義を受けて関心を持った事項について（自由記述）

○意匠の検索を試みようと思った。
○実際の知財を巡るトラブルが知りたい。
○各権利の違いが気になった。
○各権利の必要性の程度（著作権と意匠権以外について不明だったので）。
○商標について勉強したかった。
○共同創作や会社内創作の権利の取扱いについて。
○コンペの条項に非常に気をつけないといけないと思った。
○法人著作、意匠権の保護対象。
○著作者人格権。

③ 各講義項目について

※⑤（よく分かった）から①（よく分からなかった）まで。

・全体として：

⑤：5 名、④：7 名、③：0 名、②：0 名、①：0 名。平均 4.4

・イントロダクション（デザインとビジネス・デザインの知的財産権）：

⑤：4 名、④：5 名、③：3 名、②：0 名、①：0 名。平均 4.1

・意匠（カタチを守る）：

⑤：5名、④：6名、③：1名、②：0名、①：0名。平均 4.5

・著作権（表現を守る）：

⑤：9名、④：2名、③：1名、②：0名、①：0名。平均 4.7

・契約法（クライアントと契約する）：

⑤：8名、④：2名、③：2名、②：0名、①：0名。平均 4.5

④ 全体的に（無回答が6名あった）

・知的財産制度が自分のデザイン創出活動において重要だと思ったか。

そう思う：6名、ややそう思う：0名、普通：0名、あまりそう思わない：0名、
思わない：0名

・自分のデザイン創出活動に必要な知的財産制度はどれだと思ったか（複数回答）。

著作権：6名、意匠：2名、円滑にビジネスするための基礎知識：3名

・知的財産につき自分に関わるものとして興味・関心が高まったか。

そう思う：4名、ややそう思う：2名、普通：0名、あまりそう思わない：0名、
思わない：0名

・その他意見や感想、希望等（自由記述）

○IoTやプロパテントといった単語が分からなかった。
○権利について大切に考えていけるとともに、自分の作品ももっと大切にしていけるような気がした。
○今までは著作権法はルールが多くややこしい印象を持っていたが、創作活動をする私たちを守ってくれる大切なものであることを認識することができた。
○著作権を勉強するつもりだったが、意匠やコンペ等、事例を交えて理解できたのでよかった。
○一部スライドにわかりにくい点があった。

※実施者からの指摘

座学のみでなく、演習等の実施により、学生に興味をもたせることが必要ではないかとの意見が見られた。

(2) 検証結果の分析

講義内容や順序等をアレンジした講義ではあったが、概ね好評であった。この点は、受講生の受講動機とも合致し、また自由記述における、本調査研究で期待される受講生の反応が表れていることから窺える。

一方、受講生からの要望として、単語に関する説明が不十分であるとの指摘もあったことから、講義用資料・講義用シナリオにおいて単語の説明をより充実することが望まれる。

また、図形などを入れるスライドにおいては、見やすさをより高める必要性が見受けられた。

4. シラバス・講義用資料・講義用シナリオの改善点

上記分析結果から、理解が不足しがちな単語等については、講義用シナリオにおいて注意を促し、意味を記述することとした。

また、図面の見やすさについて、さらに改善を加えることとした。

V. 総合分析

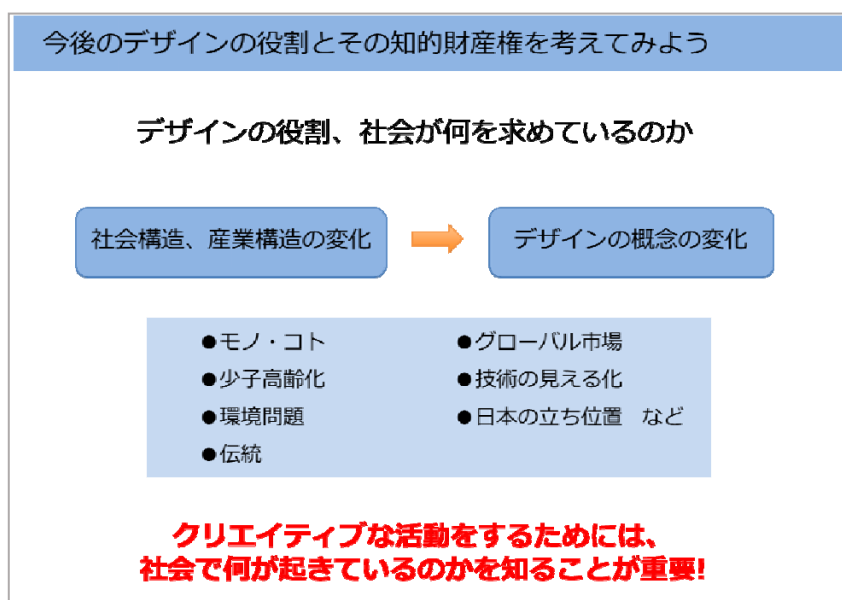
1. 検証講義を踏まえた成果物について

IV. 4. で得られた改善点にしたがい、講義用資料・講義用シナリオについて修正を行った。

一方、シラバスについては、特別に構成した検証講義であったこともあり、直接の影響はないものと考えられたことから、手を入れていない。

以下では、検証結果を受けて最終的に作成された講義用資料・講義用シナリオの一例を示す。

◆図表 16-1 講義用資料の例①



〔狙い〕

デザインの役割について考えさせる。

〔説明〕

今、社会において何が求められているか。
クリエイターとして社会に貢献していくためには、まず
社会で何が起きているのかを知ることから始まる。

技術の革新・最適化が進んだ高度情報化時代だからこそ、
柔軟な発想をもつクリエイターの活躍が期待されている。
デザインの概念は広がってきている。
社会で何が起きているのかを知り、課題を見つけ、解決
することもデザイナーの役割となってきた。

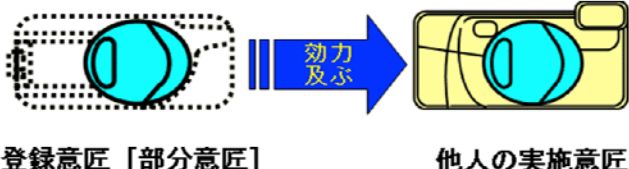
◆図表 16-2 講義用資料の例②

05-01 部分意匠制度

POINT

◆物品の一部分のデザインを対象とした保護認める制度

・ 1999年から意匠法に部分意匠制度導入



登録意匠 [部分意匠] 他人の実施意匠

「意匠登録を受けようとする部分」を実線で描き、
「その他の部分」を破線で描く

画面デザインなど物品の一部分のデザインが画期的な場合に有効

〔狙い〕
意匠保護のバリエーションとして、まず部分意匠制度について説明する。

〔説明〕
物品の一部分のデザインを出願することが可能である。物品の部分は、独立した取引の対象とはならず、一物品とは認められないが、デザインは物品全体を総合して行いながら、各部位ごとのデザイン開発も行われていることから、1999年に部分意匠制度が導入された。これにより製品の一部に特化したデザイン開発が可能となった。
(条文：意匠法2条1項括弧書き)

2. 本調査研究の成果物の活用方法

(1) 本調査研究の成果物の実施に係る活用方法や留意点

本調査研究は、デザイナー志望の学生が身に付けるべき最低限の知的財産権制度及びその他関連する制度を教育するための、一つの標準的な知的財産権制度講座を提案することを目的としたものである。

そのため、本調査研究の活用方法として、まだ知的財産権制度講座を開講していない大学等のデザイン教育機関において新たに開講するにあたって、本調査研

究の成果物であるシナリオ・講義用資料・講義用シナリオをそのまま導入してもらうことが考えられる（同時にこれは、講義を依頼された教員において、どのような講義を実施するべきかの指針にもなるものである）。また既に知的財産権制度講座が開講されている大学等のデザイン教育機関にあっては、その教員において、本調査研究の成果物を参考にしてもらい、授業内容の改善等に役立ててもらうことが考えられる。

もっとも、本調査研究の成果物については、あくまで一つの提案として、標準的なものを示しているに過ぎず、必ずしも一式をその通りに使用しなければならないというものではない。

例えば、本調査研究では、知的財産権制度講座が 2 単位の分量で実施されるのが適切であろうと考えて、15 コマの講義を用意したが、大学等のデザイン教育機関によっては、2 単位の講座を新たに設置することが困難である、あるいは他の講義の一部に入れ込む形で知的財産に関する教育を実施したいということも考えられる。そのような場合にあっては、当該大学等のデザイン教育機関で必要と考えられる講義内容を本調査研究の成果物から抜き出し、例えば新たに 8 コマの講義を編成するといった活用も考えられる。この場合には、(2) にも関連するが、イントロダクションを維持しつつ、例えば以下のようなバリエーションを提示することができるだろう。

- ・ プロダクトを専門領域とする受講生が中心である場合には、意匠を中心に組み立てる

◆図表 17-1 シラバス短縮版①

シラバス詳細90分×8コマ構成①

時限	区分	講義目的	講義の中身	講義についての留意事項	時間配分
第1時限	導入・基礎知識	デザインとビジネス イントロダクション(1) デザインと知的財産の関わりを勉強する前に、そもそもデザイナーの社会における活動やそのデザイン創作を含むビジネスのプロセスについて概観する。	・「デザイン」の領域の広がり ・デザイン創作を含むビジネスのプロセス ・デザイナーに求められる資質の変化	知的財産制度とデザインとの関係を理解する前提として、そもそもデザイン創作において様々な法律が関係することについて身近に感じてもらうために、自分たちの作品がどのようなプロセスを経て社会のなかで活用されていくのかについて説明する。実際のミクロな創作プロセスだけではなく、マクロなビジネス全体でのデザインの位置づけについても言及する。	90分
第2時限		知的財産と知的財産権 イントロダクション(2) デザイナーの創作環境をめぐる諸問題や、デザイナーがなぜ知的財産に関する学習をしておく必要があるのかを理解する。	・知的財産と知的財産権 ・ビジネスやデザインのプロセスの中の知財リスク ・属地主義	デザイン創作プロセスにおいて、具体的にどのような場面で法律が関係してくるのか、そして、デザイナーはどのような法的知識を持っておく必要があるのかについて説明する。知的財産制度が中心であるが、それを取り巻く制度についても言及する。	90分
第3時限	産業財産権	カタチを守る(1) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護するための意匠制度について理解する。主に保護の観点からの検討を行う。	・意匠の内容 ・保護要件	デザインを保護する制度として、意匠制度の概要について説明する。 どういったデザイン領域に意匠制度が馴染むか、また意匠がどのようにして保護されているのか、その要件について説明する。	90分
第4時限		カタチを守る(2) デザイン創作と意匠 創作したデザインを保護する意匠制度について、権利を活用する観点からの検討を行う。	・意匠権 ・権利侵害 ・権利の活用 ・デザイン寄託制度	意匠権の侵害事件についての事例をあげつつ、どのような場合に他人の権利を侵害するのかについて説明する。実際の事例を用いて、侵害となるかどうかで何で決せられるのかを体感してもらう。また、意匠権を活用することでデザイン創作を含むビジネスがうまく行えた事例について説明する。	90分
第5時限		権利を調べる デザイン創作にあたっての事前調査 先行する意匠権や商標権などの調査手法を習得する。	・J-PlatPat ・意匠分類 ・図形等商標検索	意匠・商標の検索技術を学び、他人の権利を尊重するマインドを涵養する。 事前調査をすることが、先行技術や意匠等を研究することとなり、また他人の権利を侵害するのを未然に防ぐ効果があることも改めて説明する。	90分
第6時限	著作権	表現を守る(1) デザイン創作と著作物 デザインと著作物の違いを学び、デザインと関係の深い著作権制度について理解する。	・著作権法 ・著作物 ・権利者 ・公証人制度を利用した創作日確定	産業財産権法と比較して、最も身近に存在する著作権法について概略を説明する。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。あるデザイン創作が著作権では保護でき、逆に意匠で保護できた実用品のデザインが著作権では難しい等、使い分けを意識したものとする。	90分
第7時限		表現を守る(2) デザイン創作と著作物 デザイン創作の過程で生じる著作物を保護する場面と、デザイン創作において他の著作物を利用する場面について理解する。	・著作物とデザイン創作物 ・権利の発生 ・保護期間	主に著作権の内容(勝手に行ってはならないこと)を示すとともに、その中でもなお許される行為についても簡単に説明する(詳細は次のコマ)。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第8時限		表現を守る(3) デザイン創作と著作物 デザイン創作に際して、特に注意すべき人格的利益の保護について理解する。	・著作者人格権 ・権利の制限	著作権の権利が制限される場面を示すとともに、著作権よりも実際上大きな問題のある著作者人格権について説明する。特に氏名表示はデザイナーにとって重要なものと考えられるため、重点的に説明をする。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
	・まとめ ・展望	デザイン創作と知的財産の今後 全体を復習するとともに、オープンデザインの動きなどについても説明し、知的財産の今後を展望する。	・今後のデザイン活動と知的財産	講義全体を振り返り、そのうえで、オープンデザインの流れや、クリエイティブコモンズの潮流といった、デザインと知的財産を巡る最新のトピックについて言及する。	90分

- ・グラフィックを専門領域とする受講生が中心である場合には、著作権を中心に組み立てる。

◆図表 17-2 シラバス短縮版②

シラバス詳細90分×8コマ構成②

時限	区分	講義目的	講義の中身	講義についての留意事項	時間配分
第1時限	導入・基礎知識	デザインとビジネス イントロダクション(1) デザインと知的財産の関わりを勉強する前に、そもそもデザイナーの社会における活動やそのデザイン創作を含むビジネスのプロセスについて概観する。	・「デザイン」の領域の広がり ・デザイン創作を含むビジネスのプロセス ・デザイナーに求められる資質の変化	知的財産制度とデザインとの関係を理解する前提として、そもそもデザイン創作において様々な法律が関係することについて身近に感じてもらうために、自分たちの作品がどのようなプロセスを経て社会のなかで活用されていくのかについて説明する。実際のミクロな創作プロセスだけではなく、マクロなビジネス全体でのデザインの位置づけについても言及する。	90分
第2時限		知的財産と知的財産権 イントロダクション(2) デザイナーの創作環境をめぐる諸問題や、デザイナーがなぜ知的財産に関する学習をしておく必要があるのかを理解する。	・知的財産と知的財産権 ・ビジネスやデザインのプロセスの中の知財リスク ・属地主義	デザイン創作プロセスにおいて、具体的にどのような場面で法律が関係してくるのか、そして、デザイナーはどのような法的知識を持っておく必要があるのかについて説明する。知的財産制度が中心であるが、それを取り巻く制度についても言及する。	90分
第3時限	著作権	表現を守る(1) デザイン創作と著作物 デザインと著作物の違いを学び、デザインと関係の深い著作権制度について理解する。	・著作権法 ・著作物 ・権利者 ・公証人制度を利用した創作日確定	産業財産権法と比較して、最も身近に存在する著作権法について概略を説明する。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。あるデザイン創作が著作権では保護でき、逆に意匠で保護できた実用品のデザインが著作権では難しい等、使い分けを意識したものととする。	90分
第4時限		表現を守る(2) デザイン創作と著作物 デザイン創作の過程で生じる著作物を保護する場面と、デザイン創作において他の著作物を利用する場面について理解する。	・著作物とデザイン創作物 ・権利の発生 ・保護期間	主に著作権の内容(勝手に行ってはならないこと)を示すとともに、その中でもなお許される行為についても簡単に説明する(詳細は次のコマ)。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第5時限		表現を守る(3) デザイン創作と著作物 デザイン創作に際して、特に注意すべき人格的利益の保護について理解する。	・著作人格権 ・権利の制限	著作権の権利が制限される場面を示すとともに、著作権よりも実際大きな問題のある著作人格権について説明する。特に氏名表示はデザイナーにとって重要なものと考えられるため、重点的に説明をする。特に学生の現在の生活にも身近な事例を用いることができる領域であり、その点に留意する。	90分
第6時限	契約・その他のルール	クライアントと契約する デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(1) デザイナーとして活動する際に、クライアントと円滑な関係を築くための、知的財産の取り扱いに関する契約、秘密保持契約、デザインの活用を推進するためのルール(下請法等)などについて検討する。	・契約と知的財産 ・権利の帰属に係る条項 ・秘密保持条項等、その他の条項 ・下請法	デザイナーにとって特に重要な契約条項を巡る説明を行う。特に、身近なコンペの募集要項等を題材に、特に注意すべき条項を中心に検討する。(また、グローバルに活躍するデザイナー志望学生を念頭に、国際裁判管轄や準拠法を定めた条項についても、注意が必要である旨を言及する)	契約法75分 下請法15分
第7時限		その他のルールを知る デザイナーが円滑にビジネスするための基礎知識(2) デザイナーの創作活動において注意すべき、パブリシティや肖像権、安全規制などについての社会的なルールを理解する。	・パブリシティ ・肖像権 ・製造物責任法 ・景品表示法	デザイナーがデザインをする際に注意しなければならない社会的ルールについて説明する。知的財産として制度化されていないものの、パブリシティや肖像権に関する問題に加えて、製造物責任や景品表示に関する意識についても取り扱う。	パブリシティ・肖像権45分 製造物責任法・景品表示法45分
第8時限	・まとめと展望	デザイン創作と知的財産の今後 全体を復習するとともに、オープンデザインの動きなどについても説明し、知的財産の今後を展望する。	・今後のデザイン活動と知的財産	講義全体を振り返り、そのうえで、オープンデザインの流れや、クリエイティブ・コモンズの潮流といった、デザインと知的財産を巡る最新のトピックについて言及する。	90分

また、既に実施されている知的財産権制度講座において、例えば契約法の知識を新たに教育する必要があると考えられた場合に、本調査研究の成果物である講義用資料と講義用シナリオの該当部分のみを抜き出して、当該講座のアップデートを図るといった活用方法も考えられる。

このように、本調査研究の成果物については、そのまま導入するだけでなく、大学等のデザイン教育機関のニーズに応じて、様々な形で活用されることが期待される。

なお、上記のような利用が想定されることに鑑みて、本調査研究のシラバス・講義用資料・講義用シナリオについては、他者から許諾を得て利用している部分を除き、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスでの公開を念頭に置いている。

(2) 学生の専門領域・関心

本調査研究は、特に受講者であるデザイナー志望の学生の専門領域を限って実施されたものではなく、その成果物についても、特定のデザイン領域を対象としたものとはなっていない。

そのため、受講者の専門分野が特定のデザイン領域に集中している場合等には、受講者の興味を惹くことが重要であることに鑑みて、本調査研究の成果物を活用する場合にあっても、更に当該特定のデザイン領域における知的財産をめぐる事例等（例えば、関連する領域での著名人と知的財産の関わりや、研究室での知的財産をめぐる事例）を追加することが望ましい。

また、講義順序についても、本調査研究の成果物はあくまで一例であり、例えばグラフィックを専門とする学生が受講者の多くを占める場合には、受講者の興味によっては、イントロダクションの後に、著作権法のコマから講義を始めることが考えられる。また、コンペへの参加等を介して社会との接点を持つ学生が多い場合や、社会人経験者である受講生が多い場合には、イントロダクションの後に、契約法等から講義を始めることも考えられる。

このように、本調査研究の成果物は、受講生の専門性や興味がまちまちである場合等、そのまま実施することが有効である場合も多いが、講義対象であるデザイナー志望の学生の専門性や興味が集中する場合には、アレンジを加えることで、より有効な教育を行うことが可能となろう。

その意味で、知的財産権制度講座を担当する教員は、受講者であるデザイナー志望の学生の専門・関心を十分把握ことが重要である。

3. 今後に向けて

本調査研究では、上記の通りデザイナー志望の学生に向けた知的財産権制度講座の在り方をめぐる調査研究を行い、成果物としてシラバス・講義用資料・講義用シナリオの作成を行った。

しかし、デザインの創作・活用をめぐる現状と、デザインの創作・活用に関与する者への知財教育の在り方をめぐって検討すべき事項は、本調査研究の内容によって尽きるものではない。

以下では本調査研究において残された課題や、今後の知的財産権制度講座の在り方等をめぐる提言等を示して、本調査研究のまとめとする。

(1) デザイナー志望の学生に向けた、活用への意識付け

デザイナー志望の学生は、デザインの創作のための専門性を高めることが重要

である。

しかし、国内ヒアリング調査でも、編集委員会での議論でも指摘されたように、現在では優れたデザインの創作それ自体だけではなく、知的財産権制度の取得・活用も含めた、ビジネス全体を見渡すトータルなデザイン活動が求められるようになってきたと考えられる。本調査研究の委員会における、現役のデザイナーである田子委員、根津委員、廣田委員からの報告には、まさにこのような視点が表れていたように考えられる。いわば、デザイナーが従であった状況から、デザイナー自身が最初からビジネスに関与し、ビジネスの主役として活躍することができ、また活躍することが求められる時代となってきたものと考えられる。

そういった現状に鑑みた場合、知的財産権制度講座にあっても、知的財産権による、デザイン創作への制約的側面（デザイナーを萎縮させるような側面）だけでなく、デザイナーが主体的にビジネスに関与していく中での、知的財産権の活用が有する意義やメリット等積極的な側面も教育していく必要があり、この点は編集委員会でも共有されたところである。

（２） デザインを取り巻く状況の変化

本調査研究では、例えばファッションデザイン等、知的財産に関する特別な考慮故に本調査研究では対象としなかったデザイン領域も残されている。

また、国内ヒアリング調査でも見られたとおり、現在の「デザイン」の示す範囲・分野は、拡大・複雑化の一途をたどる状況にある。

加えて、3D プリンタ・3D スキャナの普及・デジタルファブリケーションの発展や、AI を活用した創作活動の登場といった技術的な動き、またオープンデザインやクラウドファンディング等、デザインの創作・活用をめぐる実務的な動きも目覚ましいものがある。

今後の検討事項として、更に効率的な、デザイン領域に特化した知的財産権制度講座や、新たなデザイン領域・新たなデザイン創作・活用の在り方に対応する知的財産権制度講座の検討が求められることになるろう。

（３） 本調査研究の成果の普及

デザイナー志望の学生に向けて、必要最低限の知的財産に関する知識を教育する必要があることは、本調査研究でも明らかにされたところである。しかし、公開情報調査でも明らかになったように、大学等のデザイン教育機関において、体系化された知的財産権制度講座が開講されている割合は、一定数に留まっている

状況にある。

その原因の一つとして、国内ヒアリング調査でも指摘されていたように、大学等のデザイン教育機関における教員の知的財産に関する意識が、必ずしも高くないことが挙げられよう。この点は編集委員会でも議論となったところであり、例えば関連する教員を集めた研究会を立ち上げ、そこで実際に本調査研究の成果物を用いた模擬講義を実施する等して、啓発活動を進めていくことが考えられる。

また、本調査研究の成果物を使用する・しないに拘らず、大学等のデザイン教育機関における知的財産権制度講座を効果的なものとするためには、デザインと知的財産の両方を理解している者が担当する必要があるのではないか。實際上、大学等のデザイン教育機関においては、一定の専門性を有する弁護士や弁理士等が知的財産権制度講座における教育を担当することが多いが、上記のような視点を有した上で、バランスの良い教育がなされる必要があろう。

その上で、デザイン創作・活用における知的財産権制度の重要性に鑑み、大学等のデザイン教育機関の個々の事情が許す範囲で、知的財産権制度講座の必修化も考慮されるべきであろう。

(4) デザイナーと関わる職業への知財教育

国内ヒアリング調査においては、デザイナー自身だけでなく、デザイナーと関わる職業への知財教育の必要性が指摘された。デザイナー自身が知財に関する知識を身につけても、協働する営業職や経営職等が知的財産に関する知識を身につけていないと、デザインの創作・活用にあたって、十分に知的財産による保護・活用を期待することができなくなってしまうおそれがある。また、ベンチャー企業において、知的財産をめぐる問題が足かせになる場合もあるとの指摘がなされたところである。そのため、デザイナー志望の学生に対するだけでなく、将来協働する職業に就く学生についても、知的財産に関する問題で躓くことのないように、知的財産に関する教育を行うべきであると考えられる。

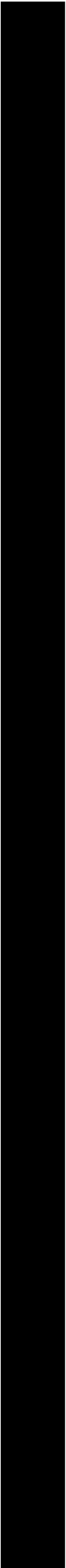
(5) 国際的なデザイン活動と知的財産

デザインのグローバル化、及びデザイナーの活躍範囲の拡大に伴い、デザイナーが海外で活動する上での知財教育も必要と考えられる。本調査研究の成果物においても、属地主義に関する説明や、海外クライアントとの契約上のやり取りといった事項において、若干の指摘はしているが、本格的に国際的なデザイン活動をする上で必要となる知的財産をめぐる基礎的な知識を、デザイナー志望の学生

向けに教育する機会も必要ではないかと考えられる。

一方、外国におけるデザイナーの知的財産に関する意識がどの程度であるかといった情報や、どのように知的財産を活用しているかといった事情も、国際的に活躍しようとするわが国のデザイナーの参考になると考えられる。そのため、そういった情報の調査も必要があると考えられる。

資料編



資料 I

I. 掲載図表索引

要約編

図表 1-1	知的財産権制度を開講している大学数	vii
図表 1-2	大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳	vii
図表 1-3	シラバス詳細	x
図表 1-4	講義用資料の一例	xi

本編

図表 1-1	デザイン教育機関に該当する大学の内訳	10
図表 1-2	知的財産権制度講座を開講している大学数	11
図表 1-3	知的財産権制度講座を開講している大学の内訳	11
図表 2-1	知的財産権制度講座を開講している国立大学	12
図表 2-2	知的財産権制度講座を開講している公立大学	12
図表 2-3	知的財産権制度講座を開講している私立大学	13
図表 3-1	デザイン教育機関に該当する短期大学の内訳	15
図表 3-2	知的財産権制度講座を開講している短期大学数	16
図表 3-3	知的財産権制度講座を開講している短期大学の内訳	16
図表 4-1	知的財産権制度講座を開講している私立短期大学	16
図表 5-1	デザイン教育機関に該当する高等専門学校	17
図表 5-2	知的財産権制度講座を開講している高等専門学校数	17
図表 5-3	知的財産権制度講座を開講している高等専門学校の内訳	18
図表 6-1	知的財産権制度講座を開講している国立高等専門学校	18
図表 6-2	知的財産権制度講座を開講している公立高等専門学校	18
図表 7-1	調査フォーマット	19
図表 8-1	大学における対象学生について	19
図表 8-2	短期大学における対象学生について	19
図表 8-3	高等専門学校における対象学生について	19
図表 9-1	大学における知的財産権制度講座の単位数	21
図表 9-2	短期大学における知的財産権制度講座の単位数	21
図表 9-3	高等専門学校における知的財産権制度講座の単位数	22
図表 10-1	産業財産権法について開講している学校の割合	23
図表 10-2	大学における産業財産権法開講内容の内訳	24
図表 10-3	短期大学における産業財産権法開講内容の内訳	24
図表 10-4	高等専門学校における産業財産権法開講内容の内訳	25

図表 11-1	著作権法について開講している学校の割合	26
図表 11-2	不正競争防止法について開講している学校の割合	25
図表 11-3	大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳	28
図表 11-4	短期大学の講義で扱っている知的財産権制度内訳	28
図表 11-5	高等専門学校で扱っている知的財産権制度内訳 ...	29
図表 12-1	シラバス案	35
図表 13-1	科学技術と社会[学部生のための知財入門]（山口大学）・	51
図表 13-2	特許法（山口大学）	52
図表 14-1	知的財産権論（長岡造形大学）①	53
図表 14-2	知的財産権論（長岡造形大学）②	54
図表 15-1	シラバス詳細	62
図表 16-1	講義用資料の例①	71
図表 16-2	講義用資料の例②	72
図表 17-1	シラバス短縮版①	74
図表 17-2	シラバス短縮版②	75

資料Ⅱ

II. ヒアリング調査票



調査研究概要

平成28年度産業財産権制度問題調査研究 「デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識修得の在り方に関する調査研究」

大阪大学知的財産センター

IPrism



本調査研究の背景

工業製品・ブランド等において、デザインは製品・サービス等の付加価値を高める機能を有し、**デザインの果たす社会的役割が増している。**

知的財産推進計画2016
知財教育を進めるための基盤整備の重要性

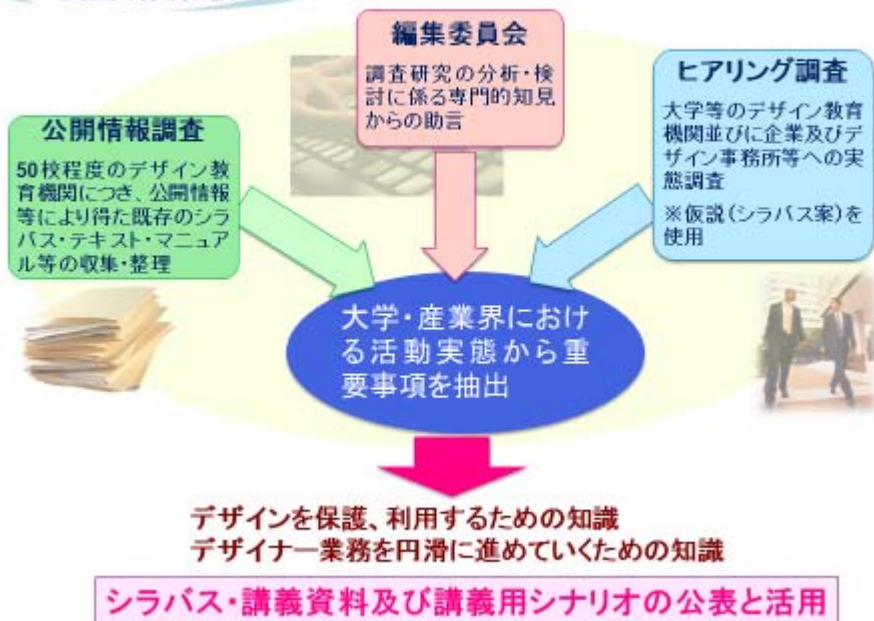
他のデザインとの類似により、一度採択されたデザインが取り消されるといった出来事がニュースになる等、デザイナーと知的財産をめぐる問題が社会的に大きくとりあげられるようになっている。また、契約が適切でないためにアイデアを不当に利用される等、個々のデザイナーの保護が十分でないケースがみられる。

このような中、将来デザイナーとして活動する学生にとっては、自ら生み出したデザインを社会に創出していくために、**デザインを保護、活用するための知識、及びデザイナーの業務を円滑に進めていくための知識**を身に付ける必要がある。

現在の大学、短大、専門学校(デザイン教育機関)における教育では、デザイナーとして社会で活躍するために必要とされる法的知識に関する十分な教育カリキュラムは存在しない。

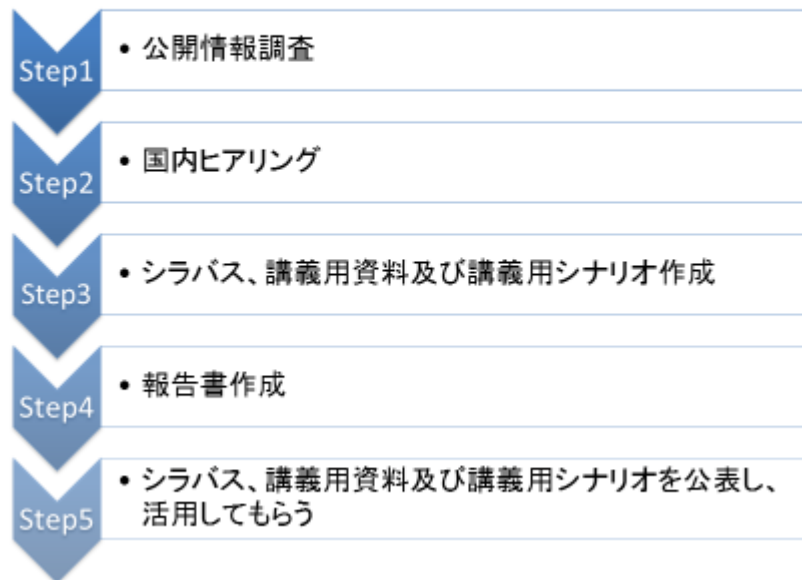
3

調査研究概要



4

本調査研究の手法



5

(案) デザイン分野と対応するコンテンツの重要度

			デザインの領域							
			モノ				情報	空間		
			プロダクト	パッケージ	クラフト	ファッション	グラフィック	インテリア	建築	都市・景観
コンテンツ(学習項目)案	A	契約								
	B	特実								
	C	意匠								
	D	商標								
	E	不競法								
	F	著作権								
	G	PL法								
	H	景表法								

The diagram illustrates the legal considerations at each stage of a product's lifecycle:

- 企画 (Planning):** No specific legal topics are listed.
- 契約 (Contract):**
 - ◆契約の種類
 - ◆権利の帰属
 - 契約法
 - 下請法
 - ・事例○
 - ・事例○
- デザイン/設計・試作 (Design/Designing/Prototype):**
 - ◆技術、デザインの漏洩
 - ◆先行技術・意匠・商標の存在
 - 不正競争防止法
 - 特許・意匠・商標法
 - 著作権法
 - ・事例○
 - ・事例○
- 展示/営業 (Exhibition/Sales):** (Dashed border)
 - ◆技術、デザインの公表
 - ◆権利のアピール
 - 特許法
 - 意匠法
 - 商標法
 - ・事例○
 - ・事例○
- 商品化 (Commercialization):**
 - ◆商品・サービスの表示
 - 商標法
 - 不正競争防止法
 - ・事例○
 - ・事例○
- 製造 (Manufacturing):**
 - ◆製造物の欠陥
 - PL法
 - ・事例○
 - ・事例○
- 展示/営業・販売 (Exhibition/Sales/Marketing):**
 - ◆技術、デザインの公表
 - ◆権利のアピール
 - ・事例○
 - ・事例○

製品から見る知的財産制度

実用新案権
電話機の構造に関する事項、ボタンの配置や構造など
権利の保護：形状の専有を保護（出願から10年）

特許権
新しい発明を保護（出願から20年）
リチウムイオン電池に関する発明や、携帯電話用マイクロプロセッサ（ズーム・回転等）に関する発明、ゲームプログラムの発明など

商標権
商品やサービスに付与するマークを保護（登録から10年、更新可能）
携帯電話メーカーやキャリア会社が自社製品の識別用のため製品や包装に表示するマーク

著作権
創作的な表現を保護（死後50年まで）
音楽メロディ、マンガのキャラクター、ゲーム、音楽などの創作（表現）

意匠権
電話機をスタートにした形状や模様、色彩に就くデザイン、画面デザイン（メニュー画面、数値入力画面、キーボード画面等）など
製品のデザインを保護（登録から20年）

半導体集積回路の回路配置権
半導体集積回路の回路配置や回路の配線パターンなど
回路配置の権利を保護（登録から10年）

身近な事例を例示し、図を用いて、分かりやすく説明
デザインを創作した場合に、その保護について何をまず考えるか、デザイナー等の创作者の立場に立ったうえで、

講義用シナリオとして、〔狙い〕と〔説明〕をわかりやすく、教員に的確に伝わるよう記載

【3】
デザイナーとして想定すべき最終製品に関しては、具体的な物品を念頭に、知的財産にまつわる色々な制度、権利が関係していることを理解させる。

【説明】
知的財産にまつわる色々な制度が存在すること、及び各々の制度の目的・保護対象が違ふことを前提に、一つの物品に多数の制度による保護が及び得ること（保護が重なること）について説明する。
現実にはひとつの製品に多数の権利が絡んでおり、一つの製品が生み出されるまでに、実際は宮匠権や著作権等、様々な権利が生じている可能性が高い。権利のクリアランスに関して同様である。

国内ヒアリング

- 仮説(シラバス案:別紙)に基づく20件程度のヒアリングを行い、過不足等意見聴取を行う。それに基づき、講義用資料及び講義用シナリオを作成する。
- 対象:大きく以下の3者の観点を想定。
(別紙ヒアリング事項案参照)。
 - ①デザイン教育機関(国立/私立・総合/単科)、
 - ②企業やデザイン事務所
(大/中小・インハウス/独立系デザイナー)
 - ③学識経験者
- 定性的分析の対象。

9

大学等のデザイン教育機関

ヒアリング項目

- 知的財産権制度講座の導入の経緯、現状及び課題
(講義の内容・手法・時間数等、デザイナー志望学生の興味)
- (講義をされている場合)不足を感じている点や学生の反応等
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度
- (一部のテーマについて開講してない:優先順位をつけている場合)その理由
- (可能であれば)講義資料のご提供のお願い

11

- 企業or独立デザイナーのデザイン創作プロセス
それに合わせた知財の位置づけ
- 知財人材育成の取組
(知的財産教育の内容、方法、講義時間、レベル等)
- 大学等のデザイン教育機関に所属する学生に期待する知財リテラシー(可能であれば、関連する事例のご紹介)
- デザイナー志望の学生が卒業・修了までに修得しておくべき知的財産に係る知識(企業等が期待する内容)
- コンペにおける応募作品の知財に関する取り扱いや問題等

10

- 知的財産権制度にまつわる将来的な課題
(現在問題となっている重要な論点、今後の技術の革新によりデザイン創作において生じる問題)
- 有識者が仮にデザイナーへの知的財産教育にあたるとすれば、どのような点を重視するか。
- (講義をしている場合)不足を感じている点、学生の反応等
(特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して)
- 学生が身に付けておくべき、デザインの創作活動の特性に応じた知的財産権制度及びその他法域、法的保護以外のデザイン保護に資する制度(特に美大やデザイン系大学で講座を持つ有識者に対して)

12

資料Ⅲ

(5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)

[4]全体的に

Q9 知的財産制度が自分のデザイン創出活動において重要だと思いましたか。

(そう思う ややそう思う 普通 あまりそう思わない 思わない)

Q10 自分のデザイン創出活動に必要な知的財産制度はどれだと思いましたか。

1. 著作権 2. 意匠 3. 円滑にビジネスするための基礎知識

Q11 知的財産につき自分に関わるものとして興味・関心が高まりましたか。

(そう思う ややそう思う 普通 あまりそう思わない 思わない)

○その他授業に対する意見や感想(良い点、悪い点等)、希望などがあれば書いてください。

ご協力ありがとうございました。

平成28年度特許庁産業財産権制度問題調査研究
「デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の
知識修得の在り方に関する調査研究」
事務局：大阪大学知的財産センター

資料Ⅳ

IV. 参考文献一覧

- ◆ 麻生典、Christoph Rademacher『デザイン保護法制の現状と課題—法学と創作の視点から』（日本評論社、初版、2016 年）
- ◆ 一般社団法人日本デザイン保護協会『あなたの作品は知的財産です』（一般社団法人日本デザイン保護協会、2014 年）
- ◆ 糸井久明『デザイン知財マネジメント - デザイナーのための知的財産立国入門』（海文堂出版、2004 年）
- ◆ INPIT『特許情報プラットフォームガイドブック、マニュアル』（INPIT、2016 年）
- ◆ 小川進『ユーザーイノベーション - 消費者から始まるものづくりの未来』（東洋経済新報社、初版、2013 年）
- ◆ キャスリーン・ベスト『デザインマネジメント - デザインをビジネス戦略に活かす基礎知識 戦略・プロセス・実践のすべて』（美術出版社、2008 年）
- ◆ 公正取引委員会『コンテンツ取引と下請法』（公正取引委員会、2010 年）
- ◆ 公正取引委員会『知るほどなるほど下請法』（公正取引委員会、2017 年）
- ◆ 宣伝会議編集部『デジタルで変わる宣伝広告の基礎』（宣伝会議編集部、初版、2016 年）
- ◆ 篠原稔和、上野学『SEのためのUIデザインの教科書』（日経BP社、2015 年）
- ◆ 消費者庁『事例でわかる景品表示法』（消費者庁、2016 年）
- ◆ 杉野格『デザインマネジメント 事例で学ぶデザインの効果と活用術』（丸善出版、2013 年）

- ◆ 田子學、田子裕子、橋口寛『デザインマネジメント』（日経 BP 社、2014 年）
- ◆ 茶園成樹『意匠法』（有斐閣、2012 年）
- ◆ 茶園成樹『知的財産法入門』（有斐閣、2013 年）
- ◆ 著作権情報センター『著作権って何？（はじめての著作権講座）』（著作権情報センター、2015 年）
- ◆ 特許委員会第 4 部会『知的財産分野における公証制度の利用について』パテント 56 巻 9 号 15 頁（特許委員会第 4 部会、2003 年）
- ◆ 特許庁『意匠権 ものづくりの強い味方』（特許庁、初版、2009 年）
- ◆ 特許庁『知的財産権制度説明会（初心者向け）テキスト』（特許庁、2017 年）
- ◆ 特許庁『なるほど、日本の素敵な製品 デザイン戦略と知的財産権の事例集』（特許庁、2011 年）
- ◆ 特許庁『なるほど、日本の素敵な製品 デザイン戦略と知的財産権の事例集 - 2』（特許庁、2012 年）
- ◆ Bas Van Abel 他編『オープンデザイナー参加と共創から生まれる「つくrikataの未来」』（オライリージャパン、初版、2013 年）
- ◆ 日経 BP ムック『この 1 冊でまるごとわかる 人工知能&IoT ビジネス』（日経 BP 社、2016 年）
- ◆ 福井健策『ビジネスパーソンのための契約の教科書』（文藝春秋、初版、2011 年）
- ◆ 福井健策『18 歳の著作権入門』（筑摩書房、初版、2015 年）

- ◆ 文化庁『著作権テキスト』（文化庁、2016 年）

- ◆ 野口祐子『デジタル時代の著作権』（筑摩書房、初版、2010 年）

- ◆ 野城智也『イノベーション・マネジメントープロセス・組織の構造から考える』（東京大学出版会、2016 年）

- ◆ 水野学『デザインの誤解ー今求められている「定番」をつくる仕組み』（祥伝社新書、2016 年）

- ◆ 森永泰史『経営学者が書いた デザインマネジメントの教科書』（同文館出版、2016 年）

- ◆ 守山久子『バルミューダ 奇跡のデザイン経営』（日経 BP 社、2015 年）

- ◆ 山中俊治、脇田玲、田中浩也『x - DESIGN - 未来をプロトタイピングするために - 』（慶応義塾大学出版会、2013 年）

- ◆ 鷲田祐一『デザインがイノベーションを伝える - デザインの力を活かす新しい経営戦略の模索』（有斐閣、2014 年）

- ◆ 鷲田祐一『日本企業は次に何を学ぶべきか』（同文館出版、2016 年）

- ◆ 渡邊知子、龍村全『知的財産権とデザインの教科書』（日経 BP 社、初版、2009 年）

禁 無 断 転 載

平成 28 年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書

デザインの創作活動の特性に応じた実践的な
知的財産権制度の知識修得の在り方に関する
調査研究報告書

平成 29 年 3 月

請負先 国立大学法人大阪大学知的財産センター

〒560-0043 大阪府豊中市待兼山町 1－6

電話 06-6850-5007

FAX 06-6850-6593

URL <http://www.iprism.osaka-u.ac.jp/index.html>

E-mail ipjim@iprism.osaka-u.ac.jp