

本教材の利用について

- 本教材は、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」（請負先：国立大学法人大阪大学 知的財産センター）に基づき作成したものです。
- 本教材の著作権は、第三者に権利があることを表示している内容を除き、特許庁に帰属しています。また、本教材は、第三者に権利があることを表示している内容を除き、クリエイティブ・コモンズ 表示 - 非営利 4.0 国際 ライセンスの下に提供されています。



- 本教材は、できる限り正確な情報の提供を期して作成したのですが、不正確な情報や古い情報を含んでいる可能性があります。本教材を利用したことにより損害・損失等を被る事態が生じたとしても、特許庁、国立大学法人大阪大学 知的財産センター及び執筆者は一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。

[本教材の利用に関するお問い合わせ先]
特許庁 審査第一部 意匠課 企画調査班
TEL : 03-3581-1101 (内線2907)

パート2

デザインと知的財産権

「デザイナーが身につけておくべき知財の基本」

- 02-01 知的財産法とは何か
- 02-02 知的財産と経済社会
- 02-03 産業財産権と著作権
- 02-04 なぜ知的財産権制度を学ぶのか

02-01 知的財産法とは何か

知的財産の保護と活用

盗用されると…



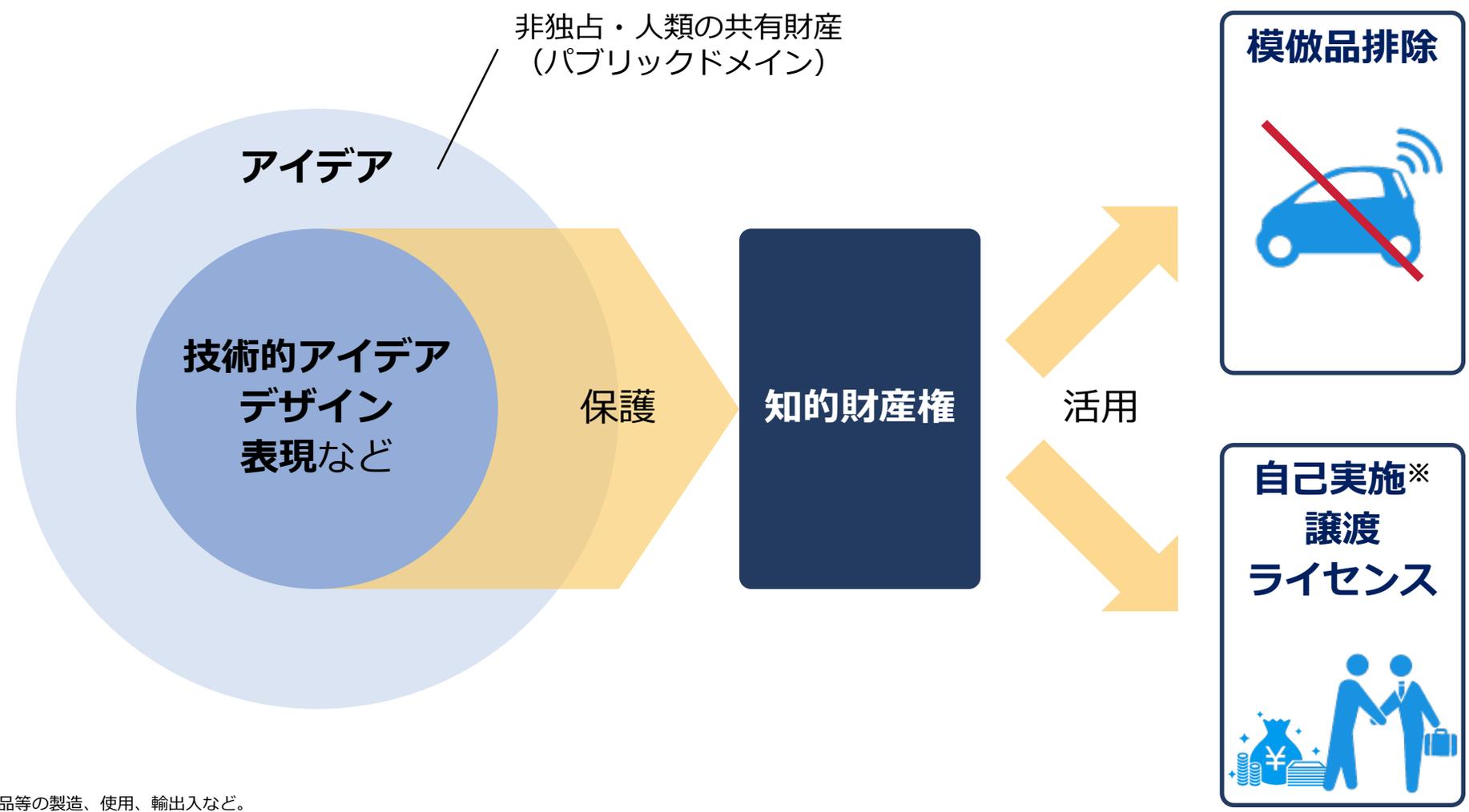
返還を請求できる



情報は誰に帰属するか分からない。加えて、複製も容易なため、盗用されても自分の情報だと主張するのが難しい

では、情報である知的財産はどのように保護されるのだろうか

知的財産の保護と活用



※：製品等の製造、使用、輸出入など。

特許権

- リチウムイオン電池に関する発明
- 画面操作インターフェイス（ズーム・回転等）に関する発明
- ゲームプログラムの発明

実用新案権

- 電話機の構造に関する考案
- ボタンの配置や構造に関する考案

意匠権

- 美しく握りやすい曲面が施された携帯電話機的设计
- 携帯電話機の操作に用いる画面デザイン



商標権

- 電話機メーカーやキャリア各社が自社製品の信用保持のために製品や包装に表示するマーク

著作権

- キャラクター、ゲーム、音楽などの創作（表現）

主な知的財産権法

	法律と権利の名称	保護対象	保護の趣旨	目的	権利取得のための審査	権利期間	権利の性格
産業財産権法	特許法 (特許権)	発明	創作の奨励	産業の発達	有り	出願から 最長20年	絶対的独占権 (客観的内容を同じく するものに対して排他 的に支配できる)
	実用新案法 (実用新案権)	物品の構造・ 形状の考案	創作の奨励	産業の発達	無し	出願から 最長10年	
	意匠法 (意匠権)	物品の デザイン	創作の奨励	産業の発達	有り	登録から 最長20年	
	商標法 (商標権)	商品やサービ スに使用する マーク	業務上の 信用の維持	産業の発達	有り	登録から 最長10年 (更新可)	
	著作権法 (著作権)	思想・感情の 創作的な表現	創作の奨励	文化の発展	無し (自動的に 発生)	創作から 創作者の 死後50年	相対的独占権 (他人が独自に創作し たものには自分の権利 は及ばない)

創作意欲を喚起

知的創造物についての権利等

特許権 (特許法)

- 「発明」を保護
- 出願から20年
(一部最大5年まで延長)

実用新案権 (実用新案法)

- 物品の形状等の考案を保護
- 出願から10年

意匠権 (意匠法)

- 物品のデザインを保護
- 登録から20年

著作権 (著作権法)

- 文芸、学術、美術、音楽、プログラム等の精神的作品を保護
- 死後50年（法人は公表後50年、映画は公表後70年）

営業秘密の保護 (不正競争防止法)

- ノウハウや顧客リストの盗用など不正競争行為を規制

⋮

信用の維持

営業上の標識についての権利等

商標権 (商標法)

- 商品・サービスに使用するマークを保護
- 登録から10年（更新あり）

商品等表示の保護 (不正競争防止法)

- 周知・著名な商標等の不正使用を規制

⋮

その他関係する法令

製造物責任法

- 製品に欠陥があった場合の製造業者等に対する賠償を定める

景品表示法

- 不当表示や過大な景品類から一般消費者の利益を保護

知的財産権制度説明会（初心者向け）テキスト「知的財産権制度入門」を基に作成

02-02 知的財産と経済社会

知的財産は経済社会にとってどのような意味や価値があるのだろうか

15世紀～19世紀

1980年代

2000年代

価値の変遷

1. 著作権と印刷技術
2. 産業財産権と産業革命
3. デザインの歴史ー産業革命
4. ICT（情報通信技術）の進化とデザイン

モノ

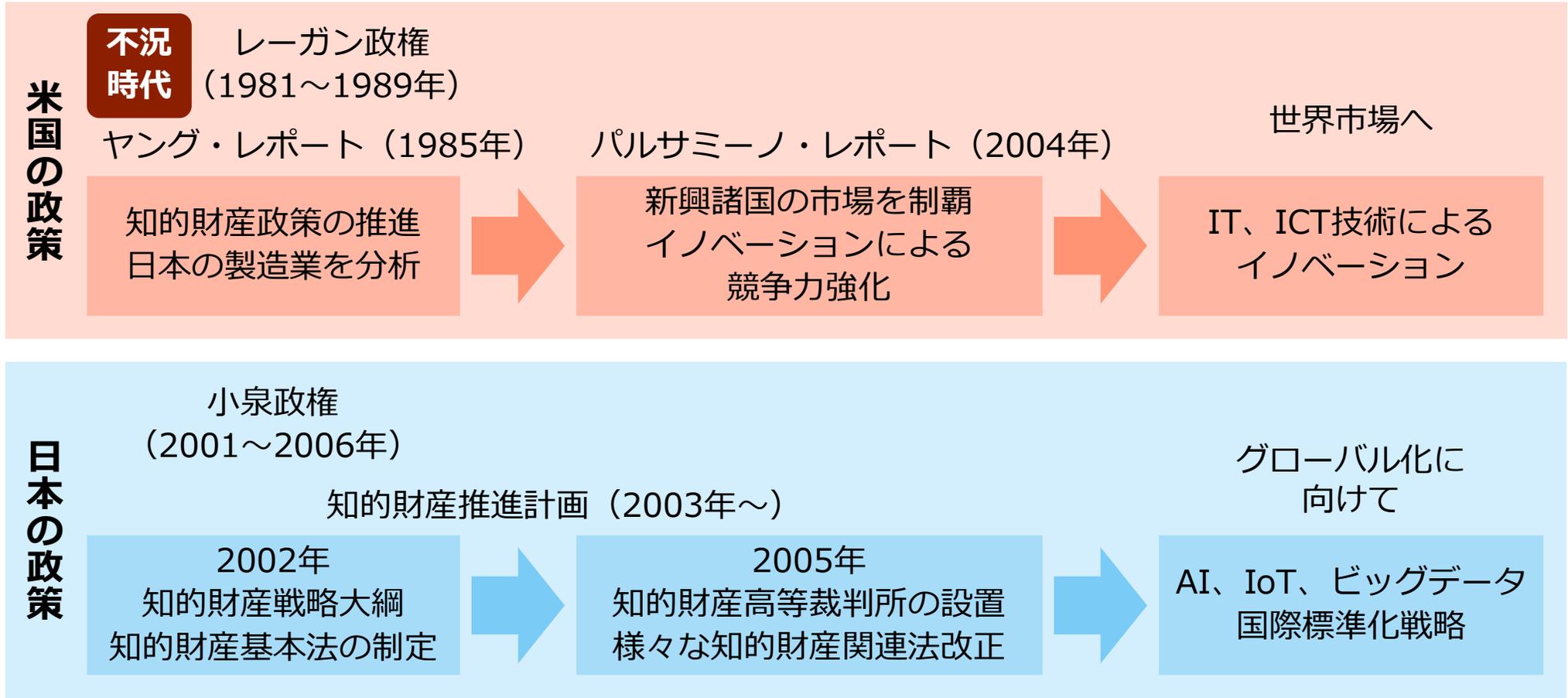
情報

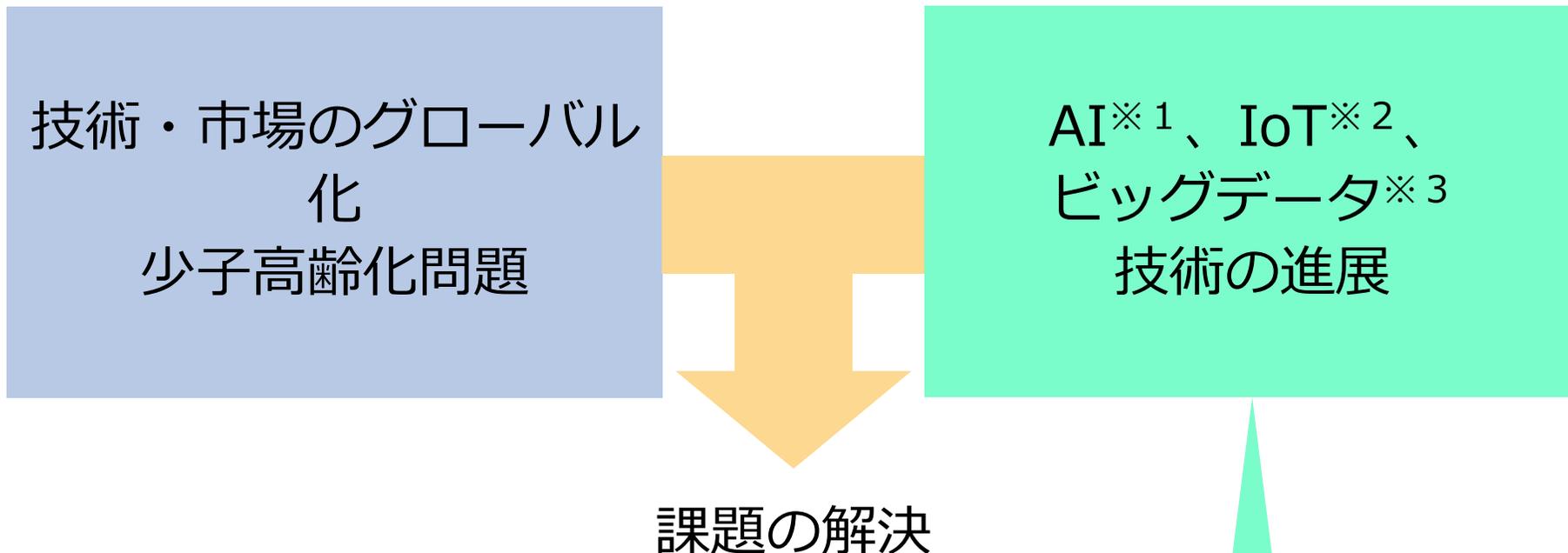
機能・用途・生産性・美

コミュニケーション

知的財産権に関する日米の比較

プロパテント政策 知的財産権重視へ



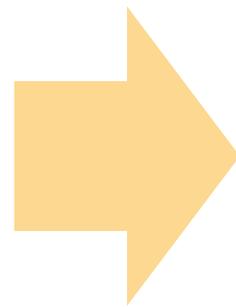


テクノロジーを活用した創作の例

- 例えば、Next Rembrandtプロジェクト。AIと3Dプリンタを用いて描かれたレンブラント。レンブラントの絵画を分析し、油絵を用いた3Dプリンタにより、AIによる新たなレンブラントの絵画を作成。
- <https://www.nextrembrandt.com>

※1：人工知能。
※2：モノのインターネット。センサーやインターネット接続することを意味する。インターネットに接続することにより、モノの状態を遠隔的に知ることができ、またそのモノを操作することができる。
※3：多種多量のデータ。情報通信技術の進展により、生成・収集・蓄積が容易になり、ビジネス等に活用することができる。

デザイン活動・ビジネス
のグローバル化



日本で保護された自分の
デザインは海外でも保護
されているのだろうか？

キーワード：属地主義

- ある国の産業財産権は、その国の領域内にしか効力がない。
- つまり、日本の産業財産権による保護は日本国内に限られる。
- よって、外国で保護されるためには、その外国法に基づいてその外国の産業財産権を取得しなければならない。

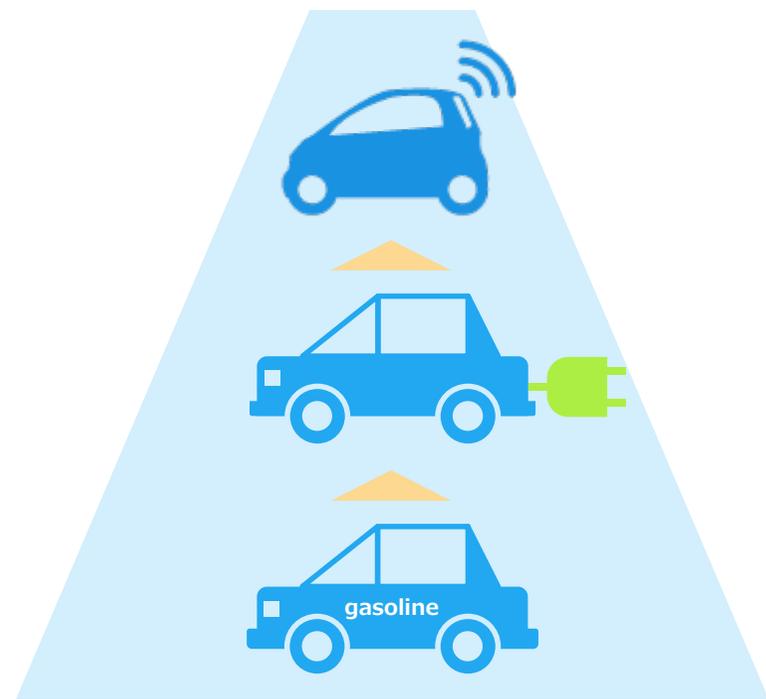
グローバルなビジネスを行うためには、
産業財産権を取得する国を選定する必要がある

02-03 産業財産権と著作権

産業財産権

目的…産業の発達

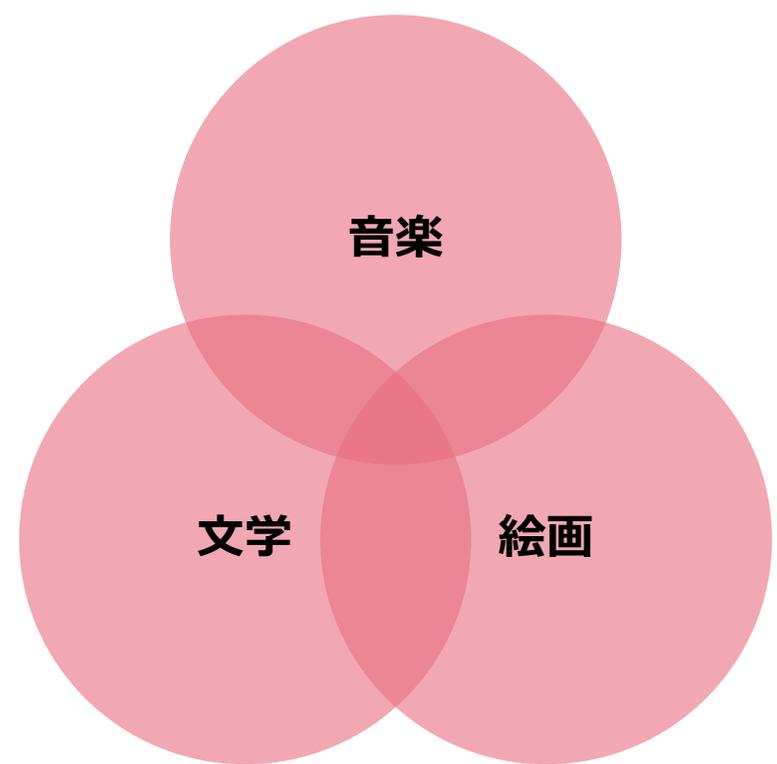
自動車の例



「積み上げ」

著作権

目的…文化の発展



「広がり」

産業財産権の基本用語 1

1. 創作→特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利、意匠登録を受ける権利
発明者、考案者、意匠創作者
2. 特許権等が及ぶ範囲（＝発明等の実施）
特許権、実用新案権、意匠権：物の生産、使用、譲渡、貸渡し、輸出入をする行為等
特許権：方法の使用
3. 商標
業として商品を生産、証明、譲渡する者・役務を提供、証明する者が商品・役務について使用するもの
4. 商標権が及ぶ範囲（＝商標の使用）
商品やその包装に標章を付する行為、商品やその包装に標章を付したものを譲渡、引き渡し、輸出入をする行為等

産業財産権の基本用語 2

	特許法	実用新案法	意匠法	商標法
①権利主義 例：意匠登録を受ける権利	○	○	○	
②登録主義	○	○	○	○
③審査主義	○		○	○
④先願主義	○	○	○	○
⑤属地主義	○	○	○	○

産業財産権の基本用語 3

	特許法	実用新案法	意匠法	商標法
①産業上（工業上）の利用可能性	○	○	○	○
②自然法則を利用した技術的思想	○	○		
③新規性	○	○	○	
④進歩性	○	○		
⑤創作非容易性			○	
⑥自他識別性				○

出所表示機能・品質保証機能・宣伝広告機能

著作権の基礎知識

1. 創作時点で著作権発生
2. 無方式主義
3. 相対的独占権（財産権）
4. 著作者人格権

デザインに関する著作権のキーワード

- 著作（財産）権
複製権・公衆送信権／伝達権・変形権・翻案権・二次的著作物
- 純粹美術と応用美術

意匠法と著作権法の概要の比較

	意匠法	著作権法
①目的	産業の発達に寄与	文化の発展に寄与
②保護対象	工業製品のデザイン	思想・感情の創作的な表現
③出願	必要	不要
④主な保護要件	新規性 / 創作非容易性	創作性
⑤権利発生日	登録日	創作日
⑥権利期間	最長20年	著作者の死後50年 公表後50年（法人）
⑦権利の性格	絶対的独占権	相対的独占権

02-04

なぜ知的財産権制度を学ぶのか

自分が創作したデザインは大切な財産

自分の創作が社会で適切に活用されるため財産として守るとともに、
他者の財産を尊重するため、
基本的な知識を身に付けておくことは重要



どのようにして自分が持っている財産を守ればよいのだろうか？

デザイナーが創作した財産を守るための手段
「知的財産権」