

資料編

■研究体制

1. 研究会開催の目的

デザイン分野の産学連携について専門的な視点から検討、分析を行うため、大学、企業、弁理士などのさまざまな分野の有識者から構成される研究会を設置して議論・分析を行った。

2. 研究会委員名簿

(敬称略、所属・役職等は平成23年2月)

(1)委員

委員長	森田 守	長岡造形大学	教授
委員	石塚 昭彦	富士通デザイン株式会社	グローバルデザイン事業推進室 室長
委員	岸本 泰洋	九州大学知的財産本部	総合調整グループ シニアコーディネーター 特任教授
委員	下村 義弘	千葉大学大学院	工学研究科 准教授
委員	名見耶 秀美	アッシュコンセプト株式会社	代表取締役
委員	日高 一樹	日高国際特許事務所	所長・弁理士
委員	矢島 進二	財団法人日本産業デザイン振興会	事業部 部長
委員	渡部 博光	三菱UFJリサーチ&コンサルティング	知的財産コンサルティング室 室長
オブザーバ	蘆澤 雄亮	財団法人日本産業デザイン振興会	国際・デザイン・リエンゾセンター
オブザーバ	日比野 香	社団法人日本デザイン保護協会	専務理事・事務局長
オブザーバ	保谷 成樹	社団法人日本デザイン保護協会	企画調査部 参与
オブザーバ	鶴田 泰明	アッシュコンセプト株式会社	開発 Div.プロダクション チーフ
オブザーバ	小林 佑二	経済産業省	デザイン・人間生活システム政策室

(2)特許庁

川崎 芳孝	特許庁	審査業務部	意匠課長
天野 斉	特許庁	総務部	企画調査課 知的財産活用企画調整官
柴田 昌弘	特許庁	総務部	企画調査課 課長補佐
佐藤 光昭	特許庁	総務部	企画調査課 大学特許管理専門官
藤澤 崇彦	特許庁	総務部	企画調査課 活用企画係
山永 滋	特許庁	審査業務部	意匠課 企画調査係

(3)事務局

渡部 博光	三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング	知的財産コンサルティング室	室長
森口 洋充	三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング	知的財産コンサルティング室	主任研究員
肥塚 直人	三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング	知的財産コンサルティング室	副主任研究員

3. 研究会開催日程

(1)第1回委員会

2010年11月26日(金)10:00～12:00

(2)第2回委員会

2010年12月20日(月) 15:00～17:00

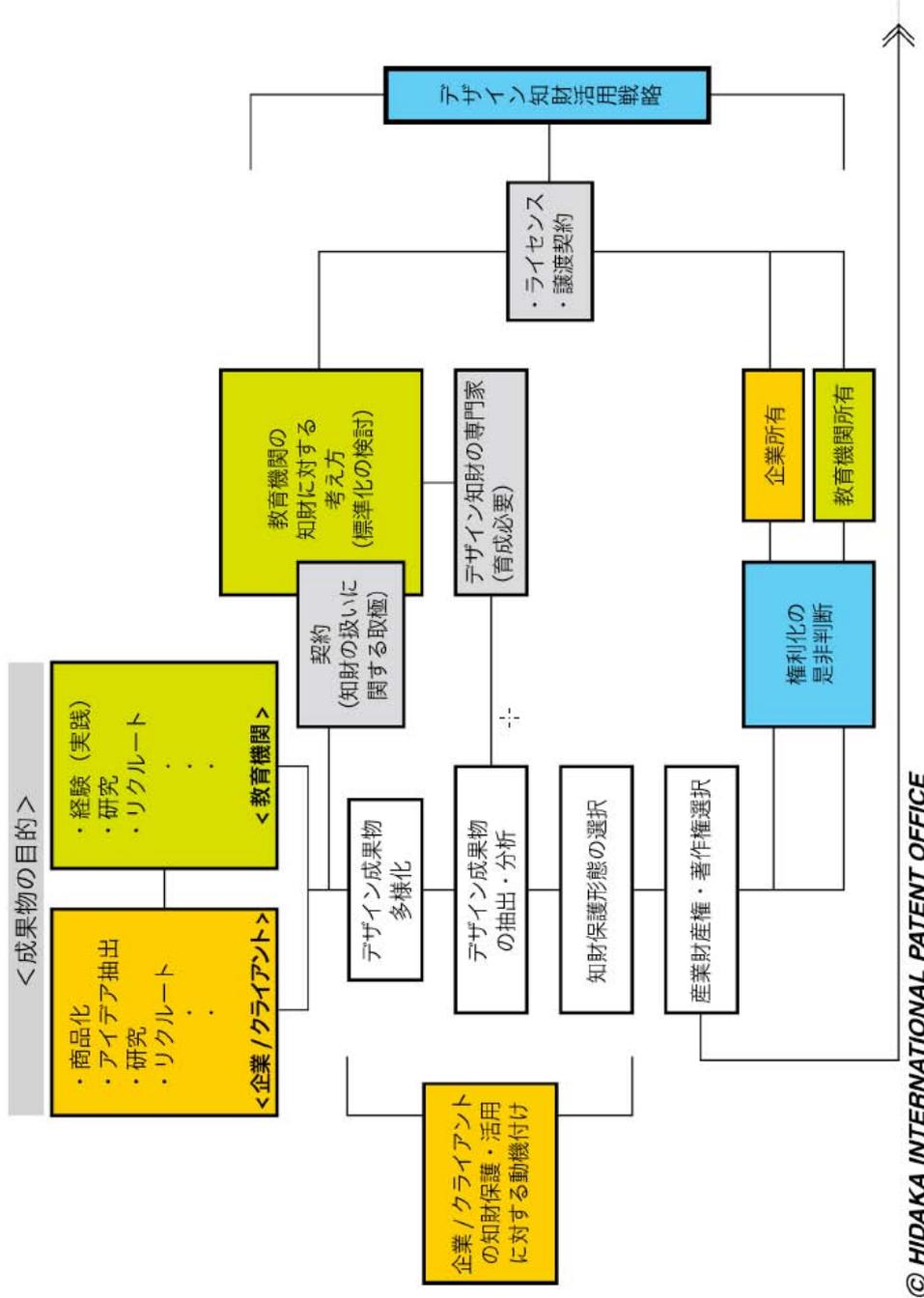
(3)第3回委員会

2011年1月27日(木) 15:00～17:00

(4)第4回委員会

2011年2月18日(金) 15:00～17:00

産学連携における意匠制度の課題



© HIDAKA INTERNATIONAL PATENT OFFICE

■研究会議事要旨

ここでは、研究会において、議事中に重要な事項や今後に向けた示唆が含まれており本報告書で扱うべきである、という指摘を受け、研究会における各委員等の発言から、主要部分を抜粋して掲載する。

(1)第1回研究会

■日時：平成22年11月26日（金）10：00～12：00

■出席委員：森田守委員長、石塚昭彦委員、岸本泰洋委員、下村義弘委員、日高一樹委員、矢島進二委員、渡部博光委員

■議事：

(1) 研究内容の概略

【資料説明（事務局）】

- この調査のスタンスについてであるが、成果物の知的財産化や、そういったものをいかに土台化させるかが、たぶん主たるポイントなのではないかと思う。その上で、産学連携プロジェクトを研究するとか、海外の状況を研究するというものであって、場合によっては、そういうものを可能にするために、プロダクトデザインプロモーションまで踏み込んで考えていく必要があるのではないかと思う。
- 世の中でデザインに係る産学連携があることが殆ど認知されていない現状を踏まえ、まずは、事例を示すことが第一目的であると考え。また、そのプロセスや実態を把握して、産学連携において何が課題かを浮き彫りにしたい。その上で、意匠権などの知的財産権が産学連携をスムーズに行う上で手助けになることはないかということについて言及したいと考えている。そういう目的は外さないことを念頭に置きつつ、プロモーションという視点での分析もあってよいと思う。
- 最終的には意匠権ということになると思うが、デザインの産学連携は、特に大学における産学連携というのは、意匠権につながるものは本当にわずかである。1の「大学における産学連携の実態」を出してみると、企業が大学に期待しているのは、デザインをしていく上での客観的な事実とか大学の先生が研究されている客観性である。それが最終的

な形になって出てくることで意匠が出てくる。いきなり意匠ありきだと、例が少ないので、どういう風に縮めていくのか、前半で産学連携のものを広げて、最後に意匠権を扱って行く上で、何かつなげればいいが、現実的には、デザイン=意匠ではないので、難しいところはあるとは思う。

○実態としては、大学で扱うものが最終製品になるようなものであれば意匠制度が使えるというのが、一般的な考えだと思うが、その辺りも、部分意匠制度についてもまだ知らない人が多い。特許制度と補完的に意匠制度を使うといったことも、わかっていないことが多い。

○遡っていくと、それは大学だけの問題ではなくなる。私のところには稀に、意匠などについて大学が扱ってくれないから、生徒自身が出願したいという相談がくる。生徒自身が、コンペに出したいとか、大学を通じてではなく自分が展覧会をやるといった場合、どうしても意匠権をとっておきたいという学生からの相談からみて、多くの大学が意匠出願などに対応出来ていない実態を窺い知ることが出来る。

○アンケートを取ると、産学連携組織がしっかりあるようなところと、学校としては手付かず状態になっている大学とが存在する。この後、リストをみると出願者の名前が出てくるとは思うが、名前の出てこない学校は、ほとんど産の方の名前で出されている。これはその学校が契約上、手放してしまっている。学校自体が、デザインについて、共同で行う時の外との契約、または、学校と先生、学校と生徒という関係の契約について未整備の状況にある。

○今は資本金がなくても起業できるので、学生に勧めているのは、会社を起業して、会社で出願するように勧めているくらいである。全体を調べ、意匠権にフォーカスしていくと、今私が述べたような実態を前提とした上で、意匠権の活用を促すには、根本の問題に踏み込まざるを得ないといえる。それはそれで、その実態があぶりだされるのはいいことではないかと考える。

○産学連携とは違うものの、産も入って自治体のプロジェクトを行ったという事例で、一番先行的なのは、日本産業デザイン振興会が行った日本優秀商品開発事業とか、チデ開発事業とかそういったものがあると思う。もちろん学が入っていないということもあるが、新しい商品を開発したところで、商標登録とか、デザインのプロテクトであるとか、必要な内容がすべて入っていると思う。資料があれば、文献調査の方に入れていただきたいと思う。

(2) アンケート調査について

【資料説明（事務局）】

- 意匠制度とプロダクトデザインと書いた点で既にゆがんでいると思う。実際には、企業の中では、1：3位の割合でコミュニケーションデザインのデザイナーの方が多いのが実態である。私の知っている大学で、産学連携のデザイン分野でも、コミュニケーション系が多い。
- 意匠制度がすべてフォローアップできていないところが、そもそもの問題なのであるが、このアンケートのプロダクトの中にインターフェースのデザインというものを深読みできる回答者がいるかどうか疑問である。

(3) ヒアリング調査について

【資料説明（事務局）】

- プロダクトデザインは、減ってきている。企業も限られている。目的を明確にして、企業を絞った方がよいと思う。ヒアリングに行っても、問題は、意匠登録をもっとやりやすくしてほしいなどが中心になってしまっていて、プロダクトデザインは絞っているので、あまりいい答えが出てこないと思う。そのような印象を持っている。
- A社とB社は、何年前に、まったく同一内容で、日本の複数の大学に交渉を仕掛けていた。たまたま、X大以外の大学からは、我が事務所で契約をみたのであるが、X大学さんは内容がひどいということで仕事を請けられなかったのであるが、他の二校は請けていた。一校はぎりぎりのところで修正をかけていたが、もう一校はそういう予算もないのでそれでいいということで契約をしてしまった。その結果、産学連携の時に企業にとって有利な契約になっている。知財センター等がある大学ではある程度、学校に不利にならないように交渉しているが、そうでない大学では、海外企業との契約内容はひどいものとなっているケースが多い。一方で海外企業の多くは欧米大学と契約する際にはまともな契約内容となっており、内外不平等が起きているという。これには、日本企業がそのようなひどい契約内容で大学と付き合っているから、海外企業が日本の大学へそのように契約してくるという背景もある。こうした状況は、企業でもそうだし、個人のデザイナーも同じ状況となっている。

- 大企業は交渉しても中々契約を直してくれないのが現実である。地域の中小企業であれば、大学が主導して契約交渉できる場合も少なくない。デザインなどは、共同研究費がデザイン料であるといった感覚であるので、知的財産が出たとしてもわからないようなものが多い。
- 一般のデザインの業では、それをデザイン料として受け取っているのであるが、そこには創造的価値がある。それを何らかの形で知財として契約したいのであるが、意匠として権利化されているものはまだマシであるが、そうでないものは難しい。なんとか、契約上知的財産と認めてもらえないかと交渉するのであるが、それは何の知的財産かということになってしまう。結局は、共同研究費がデザイン料という形で終わってしまうケースが多い。意匠権は権利なので、それを取っていれば、契約上交渉はしやすい。
- 文化庁のホームページにおいても、ビジネス上は『著作権法 27 条、28 条を含むすべての権利を譲渡する』、『人格権を行使しない』などを契約書には書いておくべきであるといった指導がなされている。
- 実際にそうでないと商売はできないのだろうか。そういう規定を契約書に盛り込む実務は、クリエイターが権利を濫用するケースがあるので、その対応として厳しくなっている側面はあるかもしれない。ちょっとしたドアノブの面取りであつてもダメとするケースもある。安全のために角を削りますといつても、建築物の付属品などの場合、著作権法上、私の権利があるからダメだということと言われることもある。
- 実態としては近年、プロダクトデザイン分野でも、もののデザインよりユーザーインターフェースなどの方が重要になってきており、プロダクトデザインという言葉で妥当かということも話し合つて頂き、一定の共通認識を得たい。デザインという言葉を広義に捉えすぎると、そもそも意匠制度がデザインの実態にあっていないというところばかりに議論が集中してしまう懸念もある。それも踏まえ、デザインとは何かということ、話し合つていただければありがたいと思う。
- 広義のデザインという話ではなく、せめて、インターフェースとかコンピューター上の画面という領域を含んでもらいたいということである。
- 制度の根幹部分ではあるが、逆に調査の結果、産学連携を見ても意匠制度は、その部分についていっていないと言えるのではないか。今更プロダクトデザインといつても、みんなが理解できるか疑問である。

- ハードとインターフェースがあるが、両方を併せてプロダクトデザインと呼んでいる。デザイナーのスキルがハードウェアなのか、ソフトウェアなのかということで分けている。産学連携で頼む時も、ハードもソフトウェアもある。
- しかし、意匠という領域では、ハードは減ってきていると思う。我々としては、インターフェースでどうにかしようとしている。iPhoneを見ていただければ解るが、スマートフォンなどはハードで工夫のしようがない。ハードで攻めることができればイノベーションになると思うが、現実の問題はインターフェースのレイアウトやデザインとなってきた。
- その辺りのところは、意匠登録出願数の経年変化を見ればわかる。自動車の意匠出願数は激減している。意外と家庭内の什器や雑貨などのプロダクトの出願数は若干の減少で維持している。そういう家庭内の雑貨などのプロダクトには従来のデザインに相当する部分は残っていると思う。しかし、今の電子・電気、情報機器、自動車なども含めて、その部分については、従来のプロダクトデザイン概念を当てはめると大間違いをする恐れがある。
- それは大学でも同じで、例えば産学連携の組織が整備された大学と地方大学などでは、産学連携の内容も大きく異なっていると思われる。前者では、地方大学ではやれないような内容が多く、ソフトに係るデザインが多くなっている。一方で、地方大学の連携は、明日儲かるかどうかという商品のデザイン、つまり伝統的な意匠を問題にしているケースが多い。それを一緒にしてしまうと、間違える可能性もある。

(4) 大学におけるデザイン保護の取り組み

【資料説明（事務局）】

- あえて部分意匠で出しているのは、デザインの形態が変わっていたりとか、機能的であったりとか、アイコン的であったりとか、商品が変わっても長く使っていけるものであれば意義がある。大学の産学連携の内容は雑多であるが、大学としては長期にわたり学生と先生と研究をして、企業としては、自社でやっている明日の商品を作るようなものではないものをやりたいという時に大学にお願いすることがある。明日の商品のデザインをお願いする時もあるが、部分意匠の中には、よりファンダメンタルな開発をして結果として部分意匠をとっている事例もあると思う。

- 出願人は大学であるのだが、創作者の所に学生の名前が入っているかと思う。海外の大学と冠講座を設けてやっているのであるが、その大学では、学生に権利を与えてしまって、アウトプットに関しては大学としては学生と企業で直に交渉してもらい、大学は一切権利を持たないという契約となっていた。
- 学生は職務規定の対象外である。大学が承継する対象になっていない。日本の大学でも、学生から、自分がやるのが嫌だから対応を大学に頼んでくるので、大学側でやるといった状況である。また、教員が関わっている場合もある。例えば、20%分について先生に権利があるとしたら、先生の分は承継しなければならないことになり、学生の持分についても話し合っただけで承継するといったケースも多い。
- イギリスなどでは大学が間に入ることが多い。大学が、先生の分、学生の分をコントロールしており、場合によっては50%とか大学が持っていくという実態もあり、取りすぎという話もある。一方で、学生の場合には、個人ベースであり、産学連携をする時に、企業側から見ると難しいこともある。イギリスの大学のように、がっちりと言っていると、逆に、企業も安心して連携出来るというメリットもある。
- 大学との共同研究というと、個人が入ってこない。大学との共同研究の契約書に、知財の移転の仕方が書いてあるが、その場合、独占実施契約を結ぶときに、学生が入るとどうしようもなくなる。そういう時には、任意に学生が入る前に、同意書を取っておくなど、大学側がコントロールできるようにする。そういうものを必須の授業でやってはいけないとか、大学側の制約もある。
- 産学連携のあり方は大学によって大きく異なると思う。例えば、学生にはお金を出さないということもある。大学によっては教育なので、単位は出すが、お金を出さないということにしている。

(5) 大学発デザインの産学連携に係る具体的事例

【資料説明（事務局）】

- 一般的な産学連携は、大学の立場でいうと研究成果を世の中に還元するという使命である。これを見ていると、意匠という話が前提ではあるが、どうも、教育者としての成果だけしか表現されていない。デザイン分野においても研究成果を世の中に還元するという意識は高いとは思っているので、教育者としての成果だけではなく研究者としての成果としても見えるようにまとめていただければありがたいと思う。それが意匠に結びつけられ

一番いいのではあるが。そのようにまとめていただけると、大学の意識が伝わる。企業なども、斬新なデザインを望むのであれば学生でなくても若い人を選んで出させてもいいのである。何を大学に求めているかという点、研究者がどのようなことをしているのかという点を重要視しているのではないか。そこが分かるようにまとめてほしい。もちろん、若いデザイン、斬新なデザインを学生に求めることもあるとは思いますが、それだけではないことを示してもらいたい。

○ヒアリングを受けた時に、こういう話をしてもらえるとありがたい。産学連携でやったものをダイレクトに製品にもってくるというのはまれである。アイデアやエッセンスを大学からもらって、実施化するのに手を加え、プロダクトにすれば製品化するのに条件が加わって意匠出願となる。ダイレクトに意匠出願というのは、直に製品開発をする話であり、地方の中小企業ではそういうことはあるかもしれないが、実際にはあまりない。もらったアイデアやデザインを変化させて、企業で出願するということが多い。

○学生のものを意匠登録するときは、おそらくメディアに発表するような場合である。学生とこういうプロジェクトやりました、その結果、これができましたとメディアに出す場合で、保護のために一応出願しておく程度のことである。おそらく、商品化の時には、正直学生が出すようなものに期待をしない。どちらかというと、先生とのコネクション作りや、よい人材を確保するためという目的である。

○大手の企業のモチベーションはこのようなものである。地方の大学であると、明日あさっての製品の直前にデザイン依頼を持ち込むというような話である。そういうケースのほとんどが、産学連携というよりはデザイン事務所に依頼するような話である。明日あさってに出すようなものをデザインする時には、精度を上げなくてはならない。そうすると、学生には任せておけない。たまたま教員をやっているが、デザイナーならお願いしますというパターンである。これは、厳密には産学連携とは言わないであろう。職務制限云々もあるが、そのギリギリのところで行う。地方にはプロダクトデザイナーはいないので、大学がそれを担っているケースもある。地方にはビジュアルのデザイナーは大勢いることから、民業圧迫になるのは、ビジュアルが関わるプロダクトデザインでの産学連携である。ここには出てこないが、産学連携で、意匠に一番繋がりやすいのはパッケージ、ポスターなど、ビジュアル系のものである。ビジュアル系も押さえる必要もあるかもしれない。

○本研究の目的は、効果的な産学連携のあり方について提言することとなっているが、企業としては、この部分の内容については、関心がある。実態把握ばかりで提言が見えないところもあるのだが、そういうよいやり方があれば教えてもらいたい。企業としては

産学連携については、先ほど言ったような先生のコネづくりと人材確保だけでなく、他にもメリットはあると思うので、それをしやすくなるようなやり方を言って貰えると、今回の研究は意義があると思う。

- 今は、いろんなものに対して、日本の民間企業は判断能力がなくなっている。指針があると、それをやればいいので、現場の人は、仕事がやりやすくなる。
- 大学によって、やり方が異なっているというのが一番困る。一律でこうであると決めてもらえるとやり易い。
- 今まではプロダクトデザインというものは、教育の関連のところではほとんど関与していない。そういう意味でも産学連携というのも、地方商品デザイン開発推進事業など、実態に近いところを担ってきた。しかし、そういう意識は、昭和 60 年代にはなかった。しかし、今は、日本国内の意匠出願数やプロダクトのデザインは、最盛期の半分くらいに市場が小さくなってきているので、大学も具体的なデザイン開発チャンスの獲得に出ていかなくてはならぬ。どういう風に大学ができればいいのかといった点においても提言できればと思う。デザインプロダクトプロモーション的なものも必要であると思う。

(2)第 2 回研究会

■日時：平成 22 年 12 月 20 日（月）15：00～17：00

■出席者：森田守委員長、石塚昭彦委員、岸本泰洋委員、下村義弘委員、名児耶秀美委員、日高一樹委員、矢島進二委員、渡部博光委員

■議事：

(1) 講演と意見交換

○本日は、産学連携の具体的な事例をというようなお話をいただいているが、産学連携というやや堅苦しい印象がある。産学連携では、大学と企業が一緒に取り組みながら何か物を作っていくという部分を捉えるのだと思うが、私どもの会社は普段着のような会社で、さまざまな連携を支援している。もっとも、デザインに対する考え方は自分たちなりにしっかり持っており、やはり権利についてはデザイナーに帰属すべきであると考え、必要な対応を行っている。実際に産学連携の中から商品化に結びついた事例というのは、それほど多くが知られているわけではなく、特許庁の方からもぜひ事例紹介をして欲しいというご要望をいただいている。

○最初に、A 大の方と一緒にやらせていただいた事例をご紹介させて頂く。私の知り合いの B 教授が A 大で教鞭をとっていた際に、大学の授業で「C社について」という授業をやった。デザインを学んでいる学生たちの間で私どもの会社は有名になってきており、当時 40 名位の学生が C 社に向けてデザインの提案を検討してくれたのだが、学生の考えていることなので夢物語みたいなものから良く考えられたものまで、さまざまなものがある。その中でこの曲がってしまっているルーラーが唯一商品化されたものである。

○普通、曲がっているルーラーというと不良品扱いになってしまうが、その学生は授業の中で「普通のルーラーは机の上に置いてあると手に取りにくい、曲げた形状にすることによってすべてが解決するのではないか」という趣旨で提案していた。実際に商品化された商品は、立体になっているのですぐ取れる上、線を引く際にルーラーをおさえることで 2 点が定まるため直線が引きやすく、線を引いた後も手を離せばルーラーが反発して紙から離れることから、インクのにじみも無いという使い勝手の良いものになっている。

- 授業で提案を聞いた際には、単に発想が面白いということでそれ以上の進展は無かったのだが、その後、授業外の活動として、会社はその学生に遊びに来ていただき、一緒にサイズの検討や素材の検討、更にグラフィック的な処理などについて検討を行い、最終的に商品化に漕ぎ着けた。結果として、その学生はロイヤルティの契約を締結し、ロイヤルティ収入を得ることになった。(学生の立場ということで一般的なレートより若干安いレートとなった)

- 産学連携というと、本当に産学が共同して研究を行い、色々なものを組み立てていくというイメージがあるが、このように意匠に係る産学連携はもう少し気楽な感じでよいと思う。学生のデザイナーというのは一般に活躍しているデザイナーよりも頭が柔らかく、提案力もある。また学生デザイナーはアイデアも豊富であると感じている。自分は複数の大学で特別授業のような形で授業に参加させて頂いているが、学生にデザインのいろいろなことをレクチャーすると同時にワークショップを実施している。私の意見として、客観的なユーザーサイドのニーズとデザイナーの発想がうまく交わったときに良い商品が出来ると考えており、ワークショップでは学生にユーザーの立場からも積極的に意見を出してもらっている。

- 第 2 の事例はこのようなワークショップの中から生まれたもので、バナナの皮の形をしたドアストッパーである。ワークショップの際には、すごくラフな絵であり、落ちているバナナの皮でドアを止めようとものであった。普通であればこのアイコン（バナナの皮という形状）だけで滑って危ないものというイメージが沸くと思うが、逆にそれで扉を止めてしまうというのは非常に面白いアイデアだということで、授業が終わった後に先ほどの事例と同じように当社に来訪してもらって、一緒に立体の模型を削ったり、モデルを自分で作って来いといったやり取りしながら商品化させた。これはニューヨークでも販売されたアイデア商品で、類似のドアストッパーなど存在しないと思っていたが、中国で模倣品が出た。

- 企業では学生と連携して商品化する場合であっても、世の中に出す際には必ず意匠権などを押さえるようにしているものの、商品だけでなくパッケージまで全く同じような形状の模倣品を出されており、商品パッケージを変更する対応を取っている。本日、模倣品も持参しているが、素材感に多少の差異はあるが、同じ型で取ったとしか思えないような形状となっている。国内で意匠登録していたことで、税関において水際で国内への模倣品流入は防ぐことが出来たが、このようなことも現実には起きている。このようなことがあるため、大御所のデザイナーと仕事をする時も、学生デザイナーと仕事をする時も意匠権などは大事にしている。学生の場合、自分で出願費用を負担することも大変で

あるし、学生が権利を持っていても救済に繋がらないことが一般的であることから、意匠権としては企業で管理をしている（その場合でも商品にはデザイナーの氏名を入れるようにしている）。

- その他、大学の卒業制作展などに赴き、良いものがあればデザイナーを尊重しながら商品化を検討するというも行っているが、こうした行動も産学連携の一例であろう。産学連携というと、研究の段階から連携して、それこそ環境問題に取り組むといった事案がイメージされると思うが、意匠権に関する産学連携はデザイナーの発想を守ってあげるといった形で企業が関わっていくことが大切なのではないかと考えている。

(意見交換)

- 紹介していただいた事例は、個別の授業の枠組みの中でやっているものであり、大学に権利などが承継するものでもなく、大学としてはこのような事例には関わりにくい。

- 大学が関わりにくいというご指摘はその通りだが、大学は知的財産権の権利を取得するかどうかという話だけではなく、学校教育の観点から必要があれば関与していくことが望ましいと思われる。例えば、ご紹介頂いた特別授業のような形でこのような連携が行われており、そのような授業を大学が有意義であると考えるのであれば、そうした授業を増やしていくといった関与の方法もあるだろう。

- 産学連携にはさまざまな形があると思うが、企業の商品開発に大学が関与するという訳ではなく、教育機関としてどのように関与していくのかということであると思う。そのような観点から学校としては、企業の方に授業に来ていただくのであれば、その旨把握していなければならないというのが本来の姿ではないか。

- 多くの大学ではあまり考えていないとは思いますが、大学はそうした授業の中から生まれた成果物について、どのように取り扱うべきかについて考えていく必要がある。大学の立場から言えば、学生の権利が適切に保護されているのかという点についてはちゃんと管理をしていくべきであると思われる。

- 教授と先ほどの曲がったルーラーの事例の契機となった授業をもう少し発展させた形でやろうという話になった。レクチャーを学生にするだけでなく、企業のネットワークも活用して、ゴミ箱などを作っている企業を巻き込んで取り組みを行ったことがある。その際に、ユーザー側の立場に立って、ゴミ箱などについて具体的な研究課題を学生に提供しながら商品化を目指すという方向で学生に検討を促し、その取り組みをマスコミが

取材するという舞台まで用意したのだが、いざ計画的に事を運ぼうとすると、全く面白いものが出てこなかったという経験がある。

○形を整えようとする面白くない点については、課題の1つであろう。産学連携は計画的に商品開発をしていくというよりも、授業の中でさまざまな発想が出てくるものを具体化してあげるといった点がポイントなのかもしれないと感じた。

(2) とりまとめの方向性と調査研究方針

【資料説明（事務局）】

○私どもの理解としては、そもそもどのようなことが問題となっているかという点が少し明らかになるという程度の成果しか出てこないと考えている。しかし、前回の委員会でも指摘したように、今回のようなテーマ設定をしている調査というのは、私が知っている過去30年の間にはなかったため、実態は全くわからない状況となっている。産学連携が、イノベーションやデザインの研究にどのように関わっているのか、デザインとイノベーションがコンフリクトした場合などを把握したいとは思いますが、全く関係ないような産学連携をしている大学もある。

○例えば、学生たちとどれだけ遊んで、どれだけデザインの発想を取り上げていけるかということをやっている学校も多い。このような大学に対して、意匠権といっても話にならない訳で、もっとわかりやすい著作権であるとか、あるいは、だれかが作ったものであるから尊重すべきだという程度の理解なのかもしれない。そうした大学や学校において知財を学生に意識付けをしていく上での課題などが少し見えてくるといった程度ではないかと思っている。

○想定している類型の①について、人間工学などの大学の研究成果などを活用してデザインの創作を行う大学で、意匠権を出しているケースの中には、医学部や工学部だけの大学などもあったと思われるが、このようなケースでは特許権を出願する際に、意匠権も一応出しておくという行動もあるのではないか。このような行動の結果、意匠権が増加している側面もあり、それが本当に大学の研究成果を活用してデザインの創作を行う大学と捉えて良いのかという問題がある。

○総合大学であってもデザインに特化した産学連携があるところだけを入れるのかについては検討が必要であろう。集計する対象が、意匠権を核とした産学連携なのか、本当に「デザイン」を基にした産学連携なのかといった違いで、結果が変わってくると思われる。

る。それをどのように考えているのかについて明確にした方が良いのではないか。

○仮説設定そのものについて、もちろん最初にビジョンがないと分類が難しいことも事実であるが、最初に分類ありきで話をしているように感じる。分類はまずはデータありきで行うものであり、データの分析を基に分類がなされるのではないか。恐らく仮説が 2 段階の構造になっていて、1つ目が、分類が成立するという仮説、2つ目がその分類内において例えば、学生の立場、教員の立場、企業の立場、知財の立場といったさまざまな立場の人の意見があるという分類の中のサブ分類ができるであろう。つまり、二段階構成があるということで、仮説全体を統合するような仮説、ピラミッドの頂点のような仮説が必要なのではないか。

○データに対して分析を行うとマトリックスのようなものが出てくるとは思うのだが、例えば、表があつて、縦方向にあるのが①～③にあるような大分類であり、横方向に並んでいるのが、絡んでいる人々の立場、大学、企業、法務関係者などが並んでおり、一対一対応になっていると、それは後から使いやすいものになるのではないか。

(3) デザイン産学連携事例を収集するための文献調査について

【資料説明（事務局）】

○15 年くらい遡ると、同じ企業でも産学連携の対象となっている先が変わってきていることがわかる。恐らく、産学連携の相手が、地元へ地元へと固まってきている傾向が 10 年くらいの時系列でみるとであるのではないか。全国規模の企業は、首都圏などの学校をみている。企業からみるとそうだが、大学から見れば異なった見方もできるだろう。

○デザインをしていく上で、客観的なものを研究されている研究者の方は多い。デザインという人と接するところで、どう客観性を持たせるのか、そういうものをどのように落とし込むのかを研究されている研究者の方は多い。そこは企業も産学連携の相手としてモノを求めたいが、大学の資源を使うということで産学連携を重要視しているところでもある。某大学でも人間工学とか、音、戦略的デザインなどについて共同研究はたくさんなされている。

○米国のオートバイのデザインでは、記憶の限りでは、音を商標登録しているものがある。…(中略)…ただし、当初は、音がメインではなくて、デザイン云々をやっていく中で、音に関わってきているということがわかり、それについて何かしなければならないということが出てくるのである。こういうやり方しか、今のところはわからないのではないか。

- 逆にいうと、「デザイン」の定義がきちんとされているかということである。この間の議論でも出たが、それぞれがバラバラの考え方を持っており、バラバラの立場で話しているので、デザインの産学連携というのをきっちり定義した方がいいのではないか。
- 今の段階では、良いか悪いかは別として、ものに関わるデザインの産学連携のということではないか。
- 「もの」でも、「もの」を開発するプロセスには色々あり、さまざまな情報を集めたり、分析したり、そこから必要条件を求めていくという、ものを作る前のプロセスもデザインであると思う。そこを専門に研究されている研究者もいる訳で、そこが必ずものに行くとは限らず、ものを出さないとデザインでないということもない。ものを出すための必要条件をしっかりと出すというデザインもある。そういうものもデザインに含めるのか、最終的な造形だけをデザインというのか、その辺りもはっきりさせた方がよいのではないか。
- その辺は、ここでは答えは出てこないのではないか。必ずしも意匠に関わらなくても、デザインであるということについては大方、皆さんの合意が得られていると思われる。今回はどこまでデザインといえるかという話はできるが、それを定義するとか、定義したところが妥当かどうかというのは違う次元の話ではないか。
- デザインの産学連携と言った時に、工学的な話のモチベーションをつける話から、授業で生まれたアイデアを商品化していくものまで千差万別である。デザインの産学連携と呼べそうなものを、全部集めて把握することが、今回の調査として一番意味があることではないか。デザインの定義などを論じる前に、そういう実態があるということを明らかにすることが重要であると思われる。
- ある時には医療機器に行つて形のないところで使われたり、商品開発のキックオフとなるモチベーションを作るための産学連携もあるとか、連携にはさまざまなバリエーションが存在することが明らかになってくるのではないか。実際、C大などはD大の工学部などと一緒に研究をしており、モチベーションをつけるための研究を行っている。ある段階以降になるとD大の工学部の方がその研究を引き受けている。こういうことを明らかにすることがまず重要である。
- そして、その次の段階として、国立系の大学は知財本部がほとんどあるので、問題はないが、それ以外の美術系の大学などはしっかりしていないので、体制も未整備であると

いった、属性の違いによる差異を分析することになるのではないか。

- さらにその次の段階として、今の物品を中心として意匠制度の中で、せめてそれをフォローアップしなければならないような分野がでてくると思われる。先ほど出た音のような話は、場合によっては商標や特許になるかもしれない。
- 知財としてどこに分類するのかという点については色々ある。少なくとも、自分たちの制度の中で抜け落ちてフォローすべきところはどこかということ、洗い出すことが非常に重要であると思う。
- 最初に言われたような課題を見つけることが重要であり、実際には課題が多い。関係者が、産学連携の中でデザインという言葉一つをとってもどういうものを世の中の人が事例で言っているのだろうということ、明らかにすることだけでも、非常に意味がある。実際、デザインと言わなくても、私の知っている医学部では、付属病院があるので、点滴などの器具の開発をやっている。そこにはデザイナーはいないが、やっぱりそれは、今後の社会においてはデザインと呼ぶべきでことあると思う。デザイナーが行うからデザインであるとしなくてもいいと思う。医者でも誰がやろうがデザインだと思ふ。ジーンバンクなどは、明らかにそちらの分野を取り込んでいるので、これはすばらしいというものが多い。
- そういうところは、逆に仕切りをつける必要はないのではないか。意匠を中心に考えてもらいたいと思うが、それを大学としては特許としてもっていけるとか、そっちの方にもいけるといふアドバイスが必要であろう。すでに知財センターがあるところは問題ないと思われるが、特にそれがないところなどは、成果に対して知財というものを考える時に、参考にできる事例が整理されているということで良いのではないか。今回の調査では、このレベルの話ではないかと思われる。
- ここで、デザインの定義について議論することは重要ではあるが、それを実態調査から明らかにすることがこのレポートにとって一番大事ではないかと思う。
- 大学には 2 つの側面があると思われる。教育と研究の側面である。それが産学連携を行った場合に、教育の面では、産業とぶつかるのはリクルートとなる。研究からみると、産業とぶつかるのは新しい何かを目指すきっかけとなるものである。そこでデザインというものが、2 つの側面とオーバーラップしながらあるのであるが、そこに知財という特許庁の事業ならでの観点が出てきているという状況である。

○知財というのは、私は一言で言えばモラルだと思っている。モラルがちゃんとしていれば、特許をとらなくてもその人の権利であることがわかるので、その活用をどのレベルでやるのかがわかるはずなのであり、そのモラルのレベルをこの範囲でやるべきであるというものを示してあげればいいのではないか。いろんな立場があるとは思われるが、そこではどんなモラルが正しいかということを示せばよいのではないか。

(4) 意匠出願データ分析状況

○高々、50件くらいで、増えているとは言えないのではないか。重要度は増しているくらいしか言えないのではないか。

○2000年以前はなぜなかったのかという方が興味深い。産学連携では意匠登録は考えたことがなかった。大学の先生がそもそも意匠登録について知らないというケースも多いことではないかと思う。

○大学でも知財本部ができ始めたのが、ちょうどそのころであると思う。それが関係していると思われる。

○知財本部の設立が関係しているのは、主に特許の分野でないか。

○特許も意匠も選択肢の一つである。立派な産学連携の組織がない大学で、意匠についてどのくらい認識されているのかは疑問である。ほとんど専門の方がいない状況である。まずは、そういう人がいないので、選択の一つにすらなっていないのではないか。

○日本の企業の特許出願は、65%以上が川下産業によるものである。産学連携というのは、川上の時点で考え、出してくるものである。川下でないので、実施化率が低くなっても仕方がない。

○また、地方のように、明日からのデザインを得たいというところと、そうでないところでも事情が違って来るだろう。

○データに出てくるかどうかはわからないが、最近大学でよく聞く話が、産学連携や学校内発表とかで、オープンに見せるケースがあると、留学生などもみており、情報が海外に漏れて、中国で全く同じものが発表されているというケースである。

○今は、意匠の話について実施化率でみているが、実は、長い目で見たときに、日本の経

営資源、日本の資産としてデザインをどう扱っているかというのは、岐路に立たされている。先ほどモラルの話がされたが、日本人同士であればモラルをあげようという話ができるかもしれないが、異文化、違う価値観の方には、そこは難しい部分もあるので、制度でしっかり押さえている必要がある。

- 今、大学の中での展示会などを見ていると不用意であると感じている。実際に展示会で見たものを自分のものとして海外で発表されるケースも出てきている。これは大きな問題である。
- 留学生の増加は仕方がない話であり、それを食い止めることはできないので、知財により防ぐことを考えていかないといけない。
- たしかにすばらしいものであると、掲示して拡散させていくことも必要である。日本の知財で守っても、世界で作られると守りきれないのも事実である。

(5) アンケート調査分析方針

【資料説明（事務局）】

- 米国で真似をされたというような話はどうか。産学連携で行ったものが、海外で真似されることについては、海外をいつも監視する能力がある企業が相手であれば防げるが、そうでない企業の方が圧倒的に多いので、盗まれ放題という状況に対してどうするのかといった課題については、アンケート結果から出てくるのか。誰がどのように考えた方がいいのか、誰にどう頼めばいいのか。たぶん、今の段階ではそのようなシステムはなくて、結局自分たちでやるしかない状況である。そういうものが課題として挙げられないか。
- 学生時代には、真似されて本望くらいの捉え方であった。
- それはみなさん、そのように考えるようである。年齢の高い方でもそう考える人は多い。優秀な方に限ってそういう言い方をする。デザイナーは盗まれるくらいじゃないとだめといった言い方である。しかし、絶対、後で泣くのは自分である。
- 学生のころは、自分が資金を持っていない、大学側もそのような動きをしない、その中で、優れたものでないと費用対効果で動かないので、それよりはむしろどんどん出していく方がいいと思っていた。守るという考えができなかった。

(3)第 3 回研究会

■日時：平成 23 年 1 月 27 日（木）15：00～17：00

■出席者：森田守委員長、石塚昭彦委員、岸本泰洋委員、下村義弘委員、日高一樹委員、名見耶秀美委員、渡部博光委員、

■議事：

(1)講演と意見交換

- 「創作デザインの寄託」についてご紹介させて頂く。本研究は産学連携の実態の把握と、デザインの適切な保護のあり方の提言とあるので、その中に「創作デザインの寄託」が有効であることをご認識頂ければという願いを込めてご説明させて頂きたい。
- デザイン保護の中核は意匠権、意匠制度であるが、意匠出願・登録には相当なお金と時間、そして手間がかかり、実際に活用する場面はある程度具体的な事業効果が期待できるものに限られると思われるので、学生においては、そう簡単に意匠登録ができるものではないと認識している。
- そのため、意匠登録に至らないデザイン等を、より簡便な方法で保護できないかというニーズがあり、平成 2 年に当該制度をスタートさせている。特に大学においては、デザインの成果物はほとんど製品化に至らないという現状があることから、このようなニーズは高く、実際にこれまでにいくつもの大学でこの寄託の利用を頂いている。
- 「創作デザインの寄託」とはが寄託者、申請者から創作したデザインの寄託を受け付け、預かって秘密を保管し、そしてその寄託者の請求に応じて預かった事実、つまりいつ誰がそのデザインを創作したかという事実証明や、また公開した時においては公開日の証明をする制度である。
- これは知的財産権のように法律的な根拠がある訳ではないものの、「証明書」は紛争等においても有用な証拠資料になると考えている。デザインに係る権利を巡るトラブルを回避する有効な手段として、デザイナーやコンペ応募者、学生等にも多く利用を促している。
- 利用実績としては、昨年末までに約 4,700 件ある。うち HP 上で公開したものが、3,500

件になっている。平成2年に制度がスタートしてから12年間は年に1件から20件という状況で、特段の宣伝もしていなかったため、年間平均13件という状況であった。平成14年に産デ振のグッドデザイン賞の一次審査が合格したものすべてにおいて利用を頂いたお陰もあり、この3年間は年間1,000件を超える件数となっている。

○大学の利用状況では、平成10年からN大学の卒業制作を、3年間に渡って計180件の利用を頂いている。直近ではO大学、T大学などから学生の卒業制作の寄託を頂いている。

○次に「創作デザインの寄託」の主な効果を8つを説明した。

○まず1つ目はデザインの内容や創作者、公知日を明確にして、創作の事実の証拠とすることができるという点であるが、これは証明書等でその事実証明を行うことである。

○2番目は、デザインの模倣等のトラブルが発生した際に、この証明書を活用することが出来る点である。デザインを秘密保管した場合、当該デザインを他人が知ることは無いため、他人から模倣を指摘された場合に「何年何月に当協会に寄託してあります」という寄託証明書を根拠に模倣を否定することが可能となる。

○3番目は、現在、意匠法で保護されないイラストやアイコン・キャラクターなどのデザインの保護手段になる点である。このような著作物であっても、寄託をして証拠を残すことで権利を主張したり、防御したりすることが可能となる。

○4番目は、寄託したデザインについて創作者の名前と併せて公開することによって、そのデザインが自己の創作によるものであることを社会に広く知らしめることができる。

○5番目は、ホームページで公開した画面が事業者も広く見ることができることから、ビジネスマッチングの可能性がある。公開画面には住所や名前も入っていることから、直接創作者と連絡を取ることが可能となっている（このような活用事例がどの程度あるのかについては、当事者間の話しなので十分把握していない）。

○6番目としては、公開されたデザインの多くは意匠審査資料としても利用頂くことになっており、類似のデザインの意匠登録を防止する効果が期待される。

○7番目、他人が公開の後に模倣したデザインを意匠登録してしまった場合に、その権利の無効を争う際の証拠にすることもできる。

○8番目は、意匠制度と連携した最も望ましい利用方法と効果である。まず寄託デザインを公開することで、公知日を確保する。そして、そのデザインの事業性を検討したり、デザインを実施してくれる企業を探す。その後、事業化やビジネスになることが確定した時点で、新規性喪失の例外規定（6月以内）を用い、意匠出願をする。そのとき、「公知日証明書」はこの規定の適用を受けるための証明書になる。

○次に、利用の促進・啓発の状況であるが、過去何度かパンフレットを作って、デザイン関連団体、全国のデザイン系大学等にも送っているが、それほど利用は伸びていない。コンペ主催者や大学などでの利用をさらに期待して、昨年、お手元にある新しいパンフレットを作成した。また昨年度から学割制度（一般料金の半分）も導入し拡大を図っているところである。

○ご紹介頂いた制度の根拠法となる法令などについてご説明をお願いしたい。

○基本的には著作権をベースとした制度設計となっている。著作権侵害について争いが生じた際には、誰がいつ創作したかという事実を証明する必要がある。著作権については文科省が登録制度を設けているが、現在登録自体はほとんど行われておらず、結局自分の制作した著作物に係る権利をどうやって主張するかというと、自分がいつ、どのようなものを創作したのかについて、自ら主張していく必要があり、立証が困難な場合も多い。そこで第三者機関がそれを証明することによって立証の負担を軽減するという点に主眼がある。

○このような仕組みは、例えば大学の学生が卒業制作に取り組む際に、知的財産の保護と活用について基本的なことを考えるきっかけになるのではないかと考えている。またデザイナーが個人で創作デザインとして寄託されているケースが徐々に増えている。デザイナー関連団体にも制度の特徴をご理解頂き、会員の方にも勧めて頂いている。

○あと根拠法としては不正競争防止法があげられると思われる。後は民法の領域に係る事項も多いのではないかと。

(2) 講演と意見交換

○産学連携の事例を数多く見ているが、なぜ意匠含め権利出願に結びついていないケースが多い。これはそもそも産学連携にはさまざまな目的があり、以前指摘があったように企業側にもリクルートといった目的があったり、大学もリクルートの意義を期待して産学連携を行っている場合もあって、必ずしもすべてが出願をゴールにしている訳では

ない。しかし中小企業などの場合、本当に目の前の事業との関連で良いアイデアを強く求めている場合も多い。恐らくアンケート調査の結果にも現れてくるのではないかと思うが、K大やC大のように、独法化されてTLOが組織されているような大学では、ある程度の基盤が整備されているが、それ以外の学校ではそもそも産学連携の前提となるような機能すら十分ではないというのが現状ではないか。つまり企業と連携する際に権利の取り扱いをどのようにしていくかという契約も適切に出来ていないことも多い。地方においては「いやあ、やりましょうか」ではないが、いつの間にか産学連携を始めていることが多いが、例えば企業が勝手に出願をしたり、色々な問題もある。こうしたことも産学連携の前提となるインフラが欠けていることによるものであろう。

○さらに「デザインの知財の専門家」がほとんどいない。例えば教員の方が私の講演を聴講してくれることも多く、それぞれに意欲をお持ちなのだが、後に大学の現場でお会いすると大抵の場合、教員として大変多忙であり、デザインの保護まで手が回っていない。このような体制不備という状況に大半の学校があり、学校の中で専門家の育成にまで手が回っていない。このような中、デザインの成果物は多様化しているが、当事者には「産業財産権」なのか「著作権」なのか、の判断さえつかない。さらに権利化の可否なども判断することが出来ず、必要があれば企業が勝手に出願してしまうという話になってしまっており、「デザイン活用戦略」は学校にも連携の相手方となっている中小企業にもほとんど無いというのが現状である。

○少し実態面に目を転じると、企業にとっては中小企業であっても「質のいい価値のあるものを作り出すか」ということが重要となってきた。中小企業であっても付加価値を付けるために、デザインの重要性を認識している企業が地方でも増えている。前回の委員会でご指摘があったようにオリジナリティのあるものを作って収益を上げようとするとコピー商品が出てくるということも、中小企業でさえ皆経験するようになってきている。しかし意匠出願という行動に結びついていない。例えば、「売れ出したら出願しよう」といった考えをしている会社も多く、いざ出願しようと思った時には既に遅いということもある。

○大手企業でも最近は実施するものしか出願しないという行動になっている。これは海外での模倣品対策の費用が掛かっているためで、デザイン保護のための予算の総額は減っていないものの、個別のデザイン保護に掛けられる費用も限られてきているようである。結局、国内の出願は、実施するもののみ、それもデッドコピーなり極めて近い模倣品のみを排除するために行うという行動になってしまっている。

○日本企業のこのような状況を見るとこれで良いのかと思う。実際にデッドコピーではな

くても極めて類似した商品を防げていないということは多い。特に中小企業などが産学連携をする際には、経営判断として権利化についても検討するべきなのだが、実際には専門家が不在で具体的な行動が取れていない。一方、学校でも伝統的なプロダクトデザインだけでなく、デザインストラテジーやブランディングといった領域も扱うようになって、産学連携の機会も増えている中、最近では意匠の領域から外れるものも多くなってきている。

○TLO が設置されるようになって 10 年以上になるが、整備が進んでいない大学も多く、美術系大学ではほとんど見られない。実際の現場を見ると知的財産基本法の趣旨も十分に理解されておらず、国が考えていることと現実とがどんどん乖離してしまっているとの印象を持っており、意匠制度で保護されない領域も増えてきている。

○かつて、ものづくりが中心であった時代はプロダクトデザインが中心で、意匠制度はこれをカバーしてきたが、前回も指摘があったようにインターフェースなどもデザインの領域であると考えているのに、現在の意匠制度はこれを十分に保護できていない。

○少し事例を紹介する。音楽の関係の取り組みを行っている大学があるが、音楽はデザインとして捉えるのが難しく、更に学校に権利を帰属させることにもなじまない。この例では TLO が出願をして権利化をしたものの、実施化されず、資金難に陥っている。こうした問題を踏まえて検討した結果、デジタル化すると価値のあるものを持っているということで、これをデジタルアーカイブ化して基金を作ってしまうおうということを考えている。言い換えると、大学で積極的に出願をして、これを実施化するベンチャー企業まで大学が作り出していくという取り組みを徐々にではあるが始めている。

○次の事例は少し前に独法化した国公立大学であるが、学生の数も多くない大学であるため収益をどのように確保するかというのが課題となっていた。そこで知財をどのように活用していくべきかという検討をしたのだが、他の大学や企業とネットワークを形成する方向で進んでいる。この場合にも権利化の議論や専門家不在の議論が出てくるが、この事例では大学とも良く連携している地元自治体が色々と知財の活用を検討している。

○いずれの事例でも皆さん難しい問題を抱えているが、意匠というだけではなく、契約について悩んでいる。知的財産の取り扱いに関する契約は、全体の契約の一部な訳だが、所謂「人工（にんく）」的な労働対価や成果物対価と、知的財産権の取り扱いを事案に応じて適切な取り決めをしていくには、やはり専門的な知識が必要であり、多くの学校では苦勞している。このような実態は事務局が実施しているアンケート調査にも現れてくるのではないかと。契約も含めて学校側に提案をしてもらっている学校というのは恵まれ

たケースであると思う。

- 学校がこうしたことを理解していなかった事例を紹介する。東京のある学校の生徒が授業で企業との産学連携で取り組んだクリップのついた一輪挿しが、後日あるお店に並んでいたことがあった。この創作者がお店に並んでいる商品を発見して、私に対応を相談してきたことがある。このように学生の権利は完全に放置されており、先生もフォローできていない状況となっている。またある学生が、ある商品を作成したのだが、非常に技術的にもデザインの的にも良いもので、学校に紹介された弁理士に相談にいったのだが、権利の取りようがない、ただのアイデアではないか、と言われてしまっていた。たまたま私がそのとき授業に参加していたので、彼が相談に来たため、出願を行い特許取得した。権利化を考える際にも色々な見方があって、どうしたら権利化できるかということとを専門家は見極めることが必要である。
- 本来であれば大学の中でこうした見極めをして、権利化をしていく必要があるが、実際には学生は放置されてしまっている。教員もまた同様で、学校側の体制が整っていないので自分で出願しているような事態となっている。このように放置されてしまっている事例の中には相談にくるケースもあり、商品化されることもしばしばあるが、実際には相当数の事例が存在しているのだと思われる。
- また学生が作成した事例であるが、後ろ側に向かって光る照明器具で、部分意匠を取っている。ポイントはわずか3、4本の糸が張られていて、下側からライティングするという点であるが、もの自体は照明器具であり、こういう形で取ったら一番良いということで、コンセプトに近い権利を取ることが出来た事例であると思う。デザインの専門家は多いが、意匠制度という目から「物のデザインコンセプトをちゃんと保護する出願の考え方」や、「汎用性・機能性や継続的な意味のある形を出願する考え方」が出来ることが少ない。意匠制度の活用についても積極的に大学の教員向けに情報発信をしていくべきだと思う。より機能的な部分で捉えた保護の仕方をもものレベルで考えていかないと、到底今日の権利保護の要請に応えていけないのではないと思われる。
- 今のは具体的にどういうことか。「機能的に捉えられなければだめだろう」とは、具体的にはどういうことか。
- 例えば、電話機のグリップ形状があったとする。例えばスマートフォンのグリップ形状があり、それは共通のグリップ形状だとした時に、要するに、それを創作したらある程度そういう使い回しができるはずである。その時に、別に物品は別々に出してもいいのだが、権利としてはまとめて出せるようにするといったことも必要ではないか。

- 現行の、意匠法では保護されない。
- ご指摘のように1個1個に出す必要がある。そのため「これはこういう範囲で使います」と、というような形で出せるような形になると、もっとやり易くなる。
- 意匠制度に期待されるのは、意匠をどんどん考えたらとりあえずキープしておくことが可能で、法定にも保護される仕組みである。先ほどご紹介のあった寄託制度などもその手段の1つであろう。例えばアメリカのようにデザインなどを思いついたらとりあえずキープできており、その中から実効性の高いものをピックアップして出願に持っていけると良い。
- 全体を見て商品化されるもののみを意匠出願の対象としているような現実からすれば、まずは創作者の「自分が考えた」ということを保護してやるのが日本の産業にとって重要である。特許制度と同じになってしまうが、「審査請求制度」を入れて、なおかつ出願したものが拒絶理由なり何なりに該当した場合には、その範囲を変えるというようなことで、まさにデザインパテント的な考え方になるが、「ワンチャンスじゃなくて出願したものに対してチャンスを複数与える」ような制度が望まれる。
- もう一つは、「特徴記載の権利」について、「特徴記載」を「権利範囲に入れる」ということが、必要であると思う。具体的には一つの出願に対して、関連意匠を含め複数の出願を物品を含めできるようにすることが肝要である。また物品を一部除外して守るということも将来的には考えていって欲しい。実際起きているのは、GUIは出てきていますが、ライティングだとか3Dの需要も実際に出てきており、現実問題にしてこうしたものの保護も考える必要がある。
- 元々意匠法は産業育成を目的としたものである。一方で「創作保護」というのは要するに、創作を保護するのだが、デザイナーを保護するものではない。しかし例えば中小企業の現場を考えると、創作についても産業として保護していかなければならなくなっているのではないか。デザイナーと呼ばれる人たちが、業として重要性が高まっており、産業育成を考える上で、デザイン業というものをどのように考えていくのか、これをどのように産業化するのかということが意匠制度にも問われているのではないかと思われる
- 雑感ではあるが、大学人の興味は恐らく権利化には無くて、論文で発表することなど、いかに世間に知らせるかというところだと思われる。

- ご指摘の点については、先ほどの「デザイン寄託制度」などでも保護を受けることが可能である。
- 結局著作権でそれを保護されても、名誉とか自分が研究したという実績が大事という点は分かるが、企業と学校のモチベーションも捉えていく必要がある。
- 産学連携を行う場合には、やはり論文投稿よりも出願を考えたほうが良いのだろうか。
- 大学人といっても物を作っている先生方というのはあまり論文を書いていないのはいか。物を作っている先生方で論文を書く方というのは、印象として伝統的テーマを扱っている方や建築関係の方が多いのではないか。デザインを主にやって教育にも取り組んでいる先生方というのは、物は作っているものの、論文のような形でオープンにしたり、デジタルデータとして公表するといったことはしていない。
- 例えば、論文を発表すると同時に仮の保護だけ手当てしておくことも有益ではないか。

(3)大学へのアンケートの集計結果

【資料説明（事務局）】

- 以前、「何で意匠制度を使っているか？」というのと、「権利化による他人の牽制」、「模倣品対策」、「権利化」というのが3大理由であったように思うが、最近は「技術の補完」が多いのか。
- ご指摘の通りである。特に部分意匠制度ができてからそのような傾向がある。
- 以前と認識が変わってきているようだ。
- この数字は、現場感覚にも合っている。日本の製造業が家電や情報端末について、世界中で6割のシェアを20年位前は持っていたわけで、当然その頃の意匠は「その商品のデザイン」ということで出願されたものが多かったはずである。今は、現実商品開発の量が減り、企業自体も減ってきている。実際に私が扱っている出願でも特許と併せてやることが多い。理由としては早く登録できるということで、「模倣被害を防ぐ」という目的は、その後に出てくる。その上で、その意匠登録を持っているというギャランティで、初めて商品が流通するということもある。もう一つは、その意匠の中の部分意匠制

度が、技術系の方に理解された場合には、非常に考え方として分かりやすい、使いやすい。その為、意匠が技術補完を目的として使われており、少し乱暴な言い方をすると意匠制度は特許制度と同じにした方が良いと思う。最近では 60%から 65%位、このような使われ方になっている。

- このような変化については、良いことなのか、悪いことなのか判断は難しい。
- 問題なのは、純粋なデザインを現行制度がカバー出来ていないことである。
- その辺のところは実証データがないと何とも言えない。
- とりあえず出願することもあるのではないかと。企業で、実際にデザイン化されているもののうち、出願しているのは、2%、3%程度だろうか。
- もっと少ない。数字はよく分からないが、少ないことは事実である。
- 昔 4 万件あったものが今は 3 万件となっている。4 万件あった時には、この 70%、「技術補完」という目的のものが部分意匠も無い時代には結構少なかったと思う。結局全体が 1 万件も減って、そのうちの部分意匠とかこういう技術補完が増えてくれば、以前の目的で活用されている意匠っていうのはもっと減ってきているはずである。

(4)意匠登録のデータ分析状況、ヒアリング調査、30 事例、報告書構成案

【資料説明（事務局）】

- デザインの産学連携の実施数としては無数にあるのではないかと。最初に相当な数はあると思うが、事例を載せて、その上で実際に保護されている事例を紹介すれば、結論として多数ある事例の中から、現在はこれだけしか保護されていないということを明らかにしてはどうか。逆に言えばそれだけ有用な保護すべきものが保護されずにいるという実態を明らかに出来るのではないかと。
- そのようにできたら良い。これは「デザインの保護」ということだけで良いのだろうか。内容からすると活用といった意味合いのものも含まれてくるのではないかと。保護した上でどうして行くかという話が必要で、そのために制度が足りないという議論になっていくのではないかと。

(4)第4回研究会

■日時：平成23年2月18日（金）15：00～17：00

■出席者：森田守委員長、岸本泰洋委員、下村義弘委員、名児耶秀美委員、渡部博光委員、

■議事：

①第一章について

○製品開発などについては、主たる類型ということで、例えば、産学連携のねらいなどについては、技術開発の部分が多いであるとか、用途開発が多く入っているとか色々なケースがある。それらについて、小類型として載せた方が、プロダクトデザインといのは予想したものよりも多くの要素があることが提示できると思われる。

(2)資料3 第2章、第3章

○企業のねらいという表現に揃えたいという気持ちはわかるが、これは大学側が認識している企業のねらいということであるので、こうした書き方では語弊を招くと思われるので、修正した方がよいのではないか。

○アンケート調査で得た「企業のねらい」と記述されているが、この部分を「大学側が認識していた」と入れたほうがよい。

(3)第4章

○デザイン事務所がやるような業務は大学は受けられないというコメントがあるが、一方で共同研究の費用ではデザイン料を加えて請求している大学があるというのに違和感を感じる。デザイン料を請求するということは、デザイン事務所と同じではないか。

○これは、そういつている大学があるという意味ではないか。その点は、誤解がないように必要であれば注意書きを加えるよう検討してみてはどうか。

○海外事例はこれだけか？デザイン団体で報告書を出していなかったか？

○報告書としては4～5年前に出している。

(4)第5章

- アンケートのところでデザインやものづくりの研究を行っている大学からの回答が94校ということで、出願されている分野として生活用品が一番多いということであったが、大学の意匠登録状況の調査・分析のところで、その94校の意匠権の出願割合は出せないか。
- アンケートでの産学連携を行っている分野と、意匠登録を行っている分野に大きなずれがあるが、これは母数を94校に限定するとどうなるのか。
- せっかく、デザインやものづくりの研究を行っている大学がわかっているのだから、実際の意匠出願状況についてもその大学の状況に限定した分析を行ってはどうか。
- デザイン保護手段の報告書における位置づけが不明確。
- デザインについて、特許や実用新案等を含めて、さまざまな方法で保護すべきだと考えている。事例でも意匠出願してないというのが書いてあるけれど、本当は特許で出願してもいいだろうというような内容がおそらくあるのだろう。
- 権利化の啓蒙等の意味は大きいですが、保護手段という意味では、もっとさらっと扱った方がいいのではないか。
- 報告書の体裁としては、著作権、意匠権、特許権等、挙げるなら一括りではなく、それぞれの役割等を解説した方がいいのではないか。
- 著作権、意匠権、特許権等に対して、寄託制度をどこで使えばいいのかという位置づけを明確にすれば、資料として有用ではないか。

(5)第6章

- ここについては、デザインの産学連携事例やアンケートだけでは不足であろう。従って、研究会での議論された内容を含めた形で課題や示唆をまとめていく必要がある。
- プロダクトデザインというものが現行法ができた時代と全然違ってきていることに対する現在の問題や対応が記載されていない。そういう意味でいくと、特にインターフェースやソフトウェア等はどうしたらいいのかといった点が書かれていない。次に、美術・

デザイン系大学の人達が意匠制度等に対応できていないというのは、知らないということであろう。また、首都圏や総合大学では問題ないかもしれないが、そのようなことができる人材がいない。その対応として、弁理士会等との連携なども考えていく必要がある。

- また、新しい観点として、意匠が特許の補完機能になってしまっているということがあ
る。これは別に悪いことだけではないが、デザインが技術の補完ということでもいいのか
という問題もあろうかと思う。
- もっとも気になっているのが、アンケートによるとデザイン産学連携は、知財本部・産
学連携組織を行っていないところの方が取り組んでいるという結果になっている。この、
美術・デザイン系大学に意匠制度の利用が促進されるよう手当てしていく必要があると
考えているが、その点に関する議論や分析が不足しているように思われる。
- 意匠制度や特許制度を、知的な創造や、デザイン開発、あるいは技術開発に関係したデ
ザイン開発等にもっと積極的に利用してくださいと。それにより、それぞれの大学のレ
ベルや内容が豊かになっていくといったことを言ってもいいのではないか。
- ここでの N=94 というのは、40 年位前のプロダクトデザインを行っている大学(不確か
だが、短大のインテリアデザイン等を含むと記憶する)の数より少ない。当時で 100 以上
あったと思う。
- 意匠権等に関する規定という項目があるが、ここで知財本部・産学連携組織を整備して
いる大学の 9 割が職務発明規定等でカバーされているとなっている。これらの大学がし
っかりすれば、先生はちゃんと動くのでは。
- これは原則特許を対象とした規定であり、意匠はそこまで意識されていないであろう。
職務発明規定については、特許法に入っていて、意匠もそれを準用する場合が多い。例
えば大手のメーカー等は、職務発明の規定の中で当然意匠も規定されている。
- 大学の場合、特に国立大学等は 8 割 9 割以上は整備しているであろう。ただし、きちん
と適用しているかどうかは分からない。

- デザインに関わる大学に対するアナウンスが足りないという可能性はある。
- また、寄託制度はほとんど知られていないであろう。それらについてもアナウンス自体を工夫していく必要があるだろう。
- 冊子の印刷は可能な限り手当ができるよう努力していただきたい。また、特許庁のホームページにアップされるとのことであるが、デザイナー等が頻繁にアクセスする、例えばデザイン団体のHPでリンクを張ってもらうといったお願いをする必要があるだろう。

(6)まとめ

- まず、このような実態を捉えようというのは必要なことだと思う。さまざまな課題も見えてきたと思うが、他の国と比較した中での日本の産学連携の問題点、また、そのうえでの知的財産の点について、どれだけ違いや差があるのかという点が不明であるので、それらを見定めたいうえで、問題点の解決に当たるべきであろう。より視点の広いところで取り組むべき課題であると考えている。
- やはりわかりやすく伝えるということが最も重要であろう。本研究で明らかにしたい目的を端的に示したうえで、それに照らしたまとめを行うべきであろう。やはりわかりやすさが重要である。
- K大学はデザイン関連の知財を扱っており、全国でも珍しいK大学でしかやっていないということは知っていたが、この研究に参加して、現実にデザイン分野の知的財産というものがここまで啓蒙されていないものかという現実を知った。
- 企業や大学で、デザインというものが一種特殊なものに扱われ、追いやられているという現実があるように思われる。そのような状況の中でも、意匠権といったことをきちんとすすめていく必要があると考えている。
- 大学に権利化の意識を根付かせるということは非常に重要であると考えているが、現在の状況では、海外と日本がどういう状態でこの権利を守っていけるのかということが重要であろう。従って海外の事例等を見る必要がある。特許、意匠、著作権は、海外と渡り合うために日本として非常に重要な部分であると感じている。
- ここに挙げられている保護というのは、1980年代の Patent 政策であろう。これからは、保護というよりむしろ、特許権や意匠権を取った後の活動が重要であろう。今、世界中

でそれをやろうとしてできていない。

- 大学における産学連携の実態ということで、今回回答されたのは数多くいる先生のごく一部である。従って、その先生の立場、例えば教授なのか講師なのか、プロダクトのデザイナーなのか異業系なのかといった情報があればよかったと感じている。
- 意匠権がもっと現状に合う形に変わっていったらいいなと感じている。海外の模倣品等に対応しているので、そこまできちんと守って戦えるようになったらいいなと感じた。また、アンケートに回答した大学の教授等が、委員会の場にきて講演していただける機会があったら面白かったのかなと感じている。

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

発行 平成23年2月

三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社

住所：東京都港区港南2-16-4

電話：03-6711-1240