

ちまたのちざい、

まもって
ひろげる
知財学習



STUDY

知識を深める

知財の現場 Interview

フエツシヨンにおける知財の試み
知的生産とサブライジング

永井幸輔

弁護士、Arts and Law
Creative Commons Japan

STRETCH

言葉をはぐす

はじめての知財学習、その前に
— 研究者と法律家による6つの投げかけ

塩瀬隆之
水野 祐

京都大学総合博物館 准教授
弁護士、シティライツ法律事務所

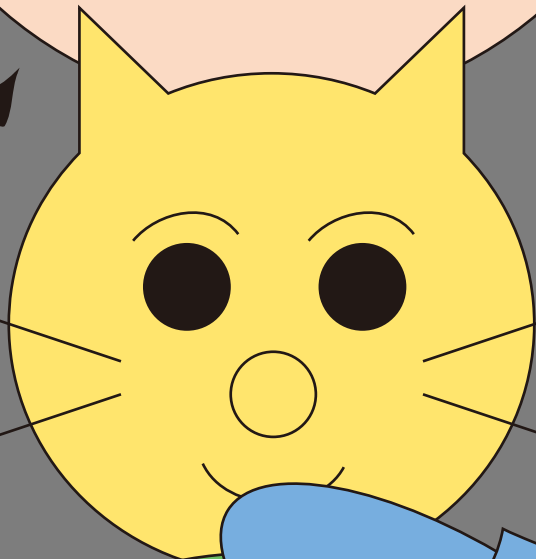
EXERCISE

表現を見る

変化する表現の知財

白石晃一

美術家、FabLab北加賀屋



障害のある人の表現と可能性を社会へつなげる道具として

柴崎由美子

エイリアレート・カンパニー東北事務局
NPO法人エイリアル・フューチャー代表理事

地域社会と自然風土が醸成する「農」の知財を考える

香坂 玲

環境学研究者、名古屋大学教授

INSIGHT

現代のトピックスを眺める

知財の視点と論点

PROJECT

たんぽぽの家と知財の45年
表現をまもってつなげる

STUDY

知識を得る

知財のA&O

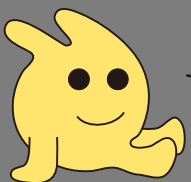
増田 聡

田子剛大

木村剛大

世良

三重県立津市立高等学校 知財教育推進委員 岡田 日由 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事
知財教育推進委員 藤原 由紀 准理事



これも
ちざい？

2021.03 発行

知財学習推進プロジェクト / たんぽぽの家

Illustration: Momoe Narazaki

はじめての知財学習、その前に

研究者と法律家による6つの投げかけ



塩瀬隆之
京都大学総合博物館 准教授



水野 祐
弁護士、シティライツ法律事務所

知財を学ぶその前に。

創造教育の可能性を探る研究者の塩瀬隆之さん、法律や知財の専門的な視点からつくり手やアーティストに寄り添う法律家の水野祐さんと、おしゃべりをしながら考えてみます。

1 知・知財・知財権って、みんなごっちゃになってない？

水野→「知財学習」を考えると、まず「知」とは何なのか？から紐解いていく必要があると思うんですね。「知的財産（以下、知財）」と聞くと、なんだか特別なもののように感じるけれど、実はアーティストやクリエイターと言われる人たちだけでなく、いろんな人が普通の生活のなかで、本人も意識せず生み出しているようなものごと。

塩瀬→日常生活では、「知」と「知財」「知的財産権（以下、知財権）」をごっちゃに語られることが多いですね。子どもが一心不乱に描いたマンガとかは、わかりやすく著作権が発生する可能性があります。ほかにも料理をしていて新しい味と出会ったり、お風呂で鼻歌を歌っていてふいに新しいメロディが生まれたり、目的地への近道に気づいたりって小さな知も知財になりうる。「知財」って価値がある「知」のことなんです。

水野→そうそう。アイデアやコンセプトも、（著作権法上保護の対象となる）著作物にはならないけれど、「知」や「知財」だと言えるでしょうね。それが創造的かは置いて、ツイッターで時々届くクソリプもそう（笑）。実は人間の創造的活動すべてが「知」のつくものだと言えるんじゃないかな。

塩瀬→なのに「知財」と聞くと、妙に特定のカテゴリのことを想像してしまう。そしてそこに知的財産「権」と権利がついた日には、これはしちゃだめだとか、裁判だとか、突然萎縮していってしまいます。

水野→それはもったいないですね。知財権や著作権と言われる権利って、人間の創造的活動によって生まれる「知」の価値、つまり知財の価値を最大化するための、調整ツールとしてあるはずなのに。権利保護の側面が強くなりすぎているのではないかと……。

2 「まねること」って、絶対にやっちゃダメなの？

塩瀬→「まね」って、悪いものの印象が強い。だけど、僕が小学生に知財を伝えるとしたら、すでにあるキャラクターをまねて、2パターン描いてもらうことから始めますね。最初のルールは、ダークな気持ちで、う〜んと“悪意”を持ってまねてみる。

水野→自分の好きなキャラクターが悪意を持ってまねされたら、どう〜とした気持ちになりそう（笑）。

塩瀬→ね（笑）。次に、「すっげー！」とつくり手へのリスペクト満点でまねてみる。リスペクトの気持ちで描かれた絵は、見ても気持ちいい。つくり手としての2方向の心持ち、またみんなの絵を見て感じる気持ちに気づくことが大切かなと思います。

水野→「バクリ！」と言われることを恐れて、最初からまねることを禁止されると、創造的な思考が全部停止してしまって、何も手が動かなくなりますもんね。

3 創作のモチベーションは、「権利」保持のみにあらず。

水野→知財権は、権利を付与し、独占権を与えることで、それがインセンティブ（＝誘因）となって、次の発明や著作を生み出すって世界観でできています。でも、これまでつくり手やクリエイターと言われる、いろんな人たちを見てきましたが、ずっと創作し続けている、もしくはずっと発明し続けている人って、権利が与えられても、いなくても、淡々とそれを続けている人たちなんです。そう考えると、知財や知財権を意識して萎縮しすぎず、権利にも寄りすぎないものをつくる立ち位置のバランスをどう考えるかって重要。

4

「表現すること」と「知財を守ること」はトレードオフ関係。アクセルとブレーキは、同時に踏めないぞ。

水野→知財権って、憲法のなかにある「表現の自由」の、重要な“例外”なんですね。ある知財という情報を、一定の人に独占させる権利なので、ほかの人が同じような表現をできなくなる。

塩瀬→そう考えると、みんな「表現の自由を守れ！」と叫ぶのに、著作権や知財権によって表現の自由が制約されることを、いとも簡単に認めてしまっていますよね。これは不思議な現象だなあ。

水野→知財権の啓蒙や知財教育が形骸化している可能性もありますね。著作権を守ることで、表現の自由が保持されていくと考える人が多数だと思いますが、権利的な構造としてはむしろ逆。著作権を守れば守るほど、実は表現の自由は後退しているんです。

塩瀬→「表現を守ろう」という話と「知財を守ろう」という話が、根本的にはトレードオフ関係になりやすいと。

水野→うんうん。そこを理解した上で議論をしないと、どうしても約子定規になってしまいます。



塩瀬さんの

最近もやっとした知財話

COVID-19と戦うために92万件の特許を100社が持ち寄ったってニュースがおもしろいけれど、このオープン戦略の成果ってどうやって確認するんだろう？

5

知財活用はスタンスが重要。閉じて、儲ける？ まもって、ひろげる？

塩瀬→この知財学習推進プロジェクトには、知財や知財権を用いて、表現を「まもって、ひろげて」いくことで、“社会を豊かにする”という大きなビジョンがありますよね。ただ「権利」という言葉が強いこのご時世には、どうしても「閉じて、閉じて」という方向へ行ってしまう。もしくは「閉じて、儲けて」か（笑）。そこをどうやって「まもって、ひろげて」にしていくか。

水野→そのマインドをどう育てていくかって、本当に難しい問題ですね……。

塩瀬→さきほどの「表現を守ろう」と「知財を守ろう」がトレードオフになりやすいことを理解するっていうのが鍵になりそう。それ自体が「知財を学ぶ」プロセスですし、自分やほかの人が生み出したものを大切に、リスペクトするという視点につながっていく気がするんですね。



塩瀬さんの

最近これも考えないとな〜と思った知財話

iPhone 12のLiDARスキャナのように、気軽に立体物が3Dデータ化できる時代に、たとえばそれが3Dプリンタで出力されるとして、どの段階どの瞬間から知財を気にしはじめたらいいのか、考えないとな〜と思った。

あと、知財によって社会を豊かにするための方法は、攻め方も守り方もたくさんあって。権利を主張することも、オープン戦略としてみんなに使ってもらうことも、守る方法のうちだったりする。

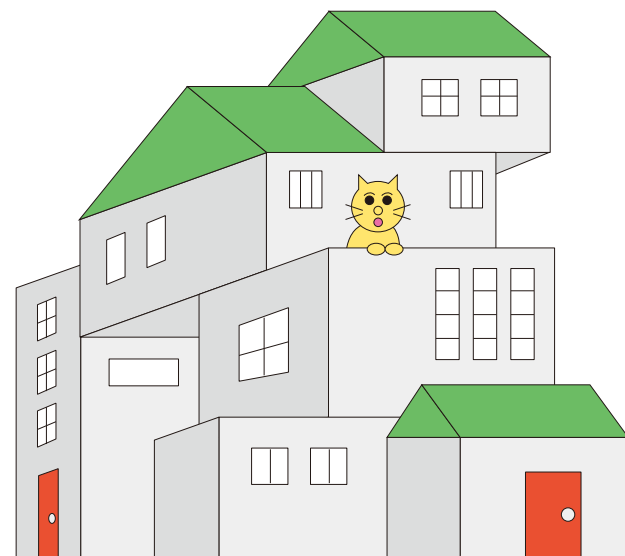
水野→そうですね。無数の方法があるなかで、自分がその表現をどうしていきたいか。何を戦略的に選んで、どう動いていくか。

塩瀬→自分でいろんな「手段」があることを理解して、そのなかから“選択する”ことが大事なのかも。誰かからされることだと思ってしまうと、受け身になる。そうやって萎縮方向へ向かわないためにも、自分でまずやってみるのが一番よさそうだなあ。学生のうちに試しておけば、失敗しても被害が少ない（笑）。

水野さんの

最近これいいな~と思った知財話

博報堂の「広告」という雑誌で、「著作」特集を監修させていただきました。いいなと思ったのは、著作権の話でもあるんだけど、「いいものつくっていくために、どうしていますか？」という話が起点となっていること。だからこそ、いろいろな人に響くものになっているのかなと。



6

ネットのない時代に生まれた著作権は、増改築を重ねた、でこぼこの家みたい。これからの時代に必要な著作権の議論とは？

水野→著作権法はインターネット以前の時代に生まれた法律なんです。だから、現在に至るまでいろんな応急処置がなされていて、それぞれ増築を重ねた家みたいに、でこぼこしたものになっている。たとえば、ギャラリーのような実空間で作品を展示することと、インターネットのブログやSNSに作品画像をアップすることってほぼ同義。でも著作権法では、ネット上に作品をアップする行為自体が、異次元の扱いになっている。だから、許諾を通すハードルの設定が高い。

塩瀬→今まさにオンラインで大学の講義を配信したり、展示会場をつないだり、インターネット上で取り組むことが多くなっているなかで、大学や中学・高校の先生たちも、この初年度のコロナ禍のもとで特例措置が受けられたために、権利問題をうやむやにしている感じがありますね。

水野→過渡期ということもありますけど、インターネットをデフォルトとしたルールの更新をしていかないと、表現者や作家含め、一般の人との距離がどんどん進んでしまうかと危惧しています。

塩瀬→結局、どこを向いて知財に関する議論をするかです。権利ビジネスをゴリゴリやっているような人には、インターネット的な、オープンに広げていくスタイルより“閉じること”が正義の場面もある。

水野→私は弁護士としてそういう仕事をしたりします。一方で、任天堂やポケモン、ゴールデンボンバーなど、「開くこと」をうまく使ってビジネスにつなげているもの、「まもって、ひろげて」の mindset を感じられるものって最近増えている気がして。僕はそれらを「届け方のデザイン」という視点で見えています。

塩瀬→おお、たとえばどんな取り組みが？

水野→「ポケモンイラストラボ」って非常におもしろいライセンスなんです。2020年のグッドデザイン賞ベスト100にも選ばれていて。小学校や幼稚園、医療関係の施設内で、非営利目的であれば、無償で利用できる素材をたくさん用意しています。子どもに使ってもらって

すね。ポケモン社からすると、長期的なビジネスになりますが、子どもとのタッチポイントを増やすことで、長期的にファンを増やしていく。しかも、施設内のなかで使われる分には、自分たちの損害はない。そういうある種、高度なビジネスジャッジによって成り立っているライセンスの仕組み。

塩瀬→めちゃくちゃ戦略的ですね。これって、CSR(=企業の社会的責任)という言い方もできるなあ。

水野→企業ってそれくらい考えることもしかるべき。ユーザーと権利者との利害を、長期的な目線で調整していく、そういう目線を啓蒙していけたら、それはいいことだなと思います。今だって、福祉施設内で何をつくらうか、非営利目的で使おうか、権利者の利益を害することはほとんどないですよ。ただ、一律著作権っていう制度だと、デフォルトのルールで禁止するところからはじめてしまう。契約のアレンジしだいで、法律とは異なるルールをつくりえるんだよということを、知財教育では伝えたいですね。

塩瀬隆之 / Takayuki Shiose

経済産業省産業構造審議会イノベーション小委員会委員。京都大学大学院工学研究科修了。博士(工学)。京都大学情報学研究所助教、経済産業省産業技術環境局課長補佐(技術戦略担当)を経て、現職。文部科学大臣表彰 科学技術賞(2017)。大阪・関西万博日本館基本構想有識者ほか委員。主な著書に『問いのデザイン—創造的対話のファシリテーション』(学芸出版社、2020)ほか。

水野 祐 / Tasuku Mizuno

法律家。Creative Commons Japan理事。Arts and Law理事。東京大学大学院・慶應義塾大学SFC非常勤講師。グッドデザイン賞審査員。リーガルデザイン・ラボ。note株式会社などの社外役員。著作に『法のデザイナー—創造性とイノベーションは法によって加速する』(フィルムアート社、2017)、共著に『オープンデザイナー—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、2013)など。



1



2



3



4



これもちがいで？

おばあちゃんのレシピにひと工夫したら、わたしだけのマイレシピ完成！さらにおいしくなったわ~！みんなとシェアしたい！

知財の現場 Interview

ファッションにおける知財の試み 知的生産とサンプリング

インタビュー ⇨ 永井幸輔

弁護士 / Arts and Law / Creative Commons Japan



photo: Yoshiro Masuda 画像提供=DESIGNEAST

「DESIGNEAST03」にて行われたTHEATRE, yoursによるワークショップの様子。来場者は会場で型紙(シャツやトートバッグなど)と生地を選んで購入し、その場でミシン縫いを行った。

文化芸術活動を法的な視点からサポートするArts and Lawのメンバーとして活動し、アートやファッション分野での法務を行う弁護士・永井幸輔さんとともに、ファッション業界における知財のこれからを考える。

収録⇨2021年1月12日 © ZOOMにて

デザインを守ることはできない?

ファッション業界における知財は法律では守りにくい面があります。たとえば、小規模に活動するデザイナーが、自分のデザインとよく似た商品を巨大ブランドが展開して困っているという話をよく耳にします。自分がオリジナルであることさえ不明瞭になってしまうことも。このとき、ファッションにおけるデザインのうち、イラストなどグラフィックの表現は著作権で守れるのですが、服の形状は固有の権利を主張しにくい場合があります。かたやSNSの普及により、最近では著作権侵害とまでは言えない似通ったデザインでも、デザイナーやファンの指摘で炎上して取り下げになるケースも少なくありません。法的な話を越えて、こういった落とし穴があるのが現状です。ここで大切になってくるのが「この内容なら社会的にOK」という、つくる側と見る側の期待値をある程度揃えておくこと。数年前に**オリンピックのロゴの事件**^{※1}がありました。都民や国民などのステークホルダーと適切にコミュニケーションできず、どんなにいいものだったとしても伝わらなかった。デザインの置かれる環境や理解を醸成することが重要です。別の視点ですが、SNSの炎上で表現が守られることもあるわけで、一緒に戦ってくれる味方であるファンを増やしていくことが、知財を守る強い武器のひとつになるかもしれません。

※1 オリンピックのロゴの事件

2015年に公開された東京2020オリンピックのロゴマークについて、ベルギーにある劇場のロゴマークと類似し、商標権や著作権の侵害などでは指摘される。その時点では、商標権は登録がなく、著作権も侵害とまでは言えないのではとの論調が主ではあったが、その後、オリンピックのロゴデザインを担当したデザイン事務所の過去制作物の盗用疑惑が明るみになり、メディアやSNS上で強く追及され、結果「国民の支援がない」とロゴを使用できない」という判断を東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会が下した。

※2 MOSCHINO (モスキーノ)

1983年設立のイタリアのファッションブランド。2014年にジェレミー・スコットがクリエイティブ・ディレクターに就任。デビューを飾った秋冬コレクションで、「マクドナルド」や「パドワイザー」などの有名なモチーフを多用したデザインが披露された。



※3 THEATRE, yours (シアター・ユアーズ)

武内昭、中西妙佳、金森香が設立したブランド「シアタープロダクツ」が、2012年に開始したプロジェクト。コレクションの一部や原型となる型紙、その生地を販売し、洋服の作りについての知識を共有し、楽しみ方を増やすことを目的としている。



Theatre
, yours

※4 141CUSTOMS (ワンフォーワンカスタムズ)

2019年に渋谷PARCOにオープンした「THE NORTH FACE LAB」で展開されるウェアカスタマイズサービス。数種類のデザインからベースデザインを選び、3Dスキャンで体型にフィットするパターンを製作する。素材やパーツのカラーカスタムも可能。



出典：141CUSTOMS Webサイト
<https://www.goldwin.co.jp/tnf/141customs/>

知財と創造性の肥沃な土壌

守りにくい知的生産(アイデア、形状のデザインなど)が多々あるファッション業界ですが、故に互いのデザインに影響を与え合って、自由に伸びてきた産業でもあると思います。他業種では、「オープン戦略」といって知財を守るだけでなく開いていこうという取り組みもありますが、ファッションに関しては、ある種それが当たり前。もちろん法的なルールに違反すれば知的財産権などの侵害になりますが、それを回避した上でどう攻めるかも創造性を広げていくステップのかなと思います。たとえば、「MOSCHINO」^{※2}がマクドナルドなどのデザインをオマージュして話題になりました。おそらく裏側では法的なレビューを実施した上で、巧みにファッションと法の世界を融合させていると思います。僕は、このファッション業界のおおらかな知財の特性は、消費者とも地続きだと考えています。着る人が創意工夫をして着崩すのは創造性のハックで、着る側も共犯関係というか。そういう意味でファッションは、知財と創造性の肥沃な土壌だと思っています。

ファッションと知財の近未来

ファッションは、DIYで料理に近い。ユーザーがレシピを見てつくことは、自由ですよ。以前、「THEATRE PRODUCTS」が型紙に**クリエイティブ・コモンズ・ライセンス**をつけてリリースしたプロジェクト^{※3}に関わりましたが、まさにそうした特性を形にする行為。僕は、このようなチャレンジがもっとあったらいいなと思います。ファッションのデザインは、法的には権利化しにくいけれど、だからこそ誰でも好きなものをつくれるので、ファッションでもFabのような動きが盛んになるといいですね。ファッションの集合知がアップデートされることで、知財の新しい世界も開けるかもしれません。それから、素材開発については、たとえばテキスタイルについて、図案の著作権保護は今でも検討されますが、これからは、テックやバイオの技術がファッションにも利用されることで、特許権の視点もより重要になるでしょう。また、最近、「THE NORTH FACE」が**3Dスキャンを駆使したカスタムオーダーサービス**^{※4}を開始したように、プロダクトという「点」ではなく、「線」で価値や体験を提供するサービスとしてのファッションが増えていくでしょう。そこでは、多面的なビジネスを実装するためのルール・契約の整備や、ときには法制度の議論も必要かもしれません。



永井幸輔 / Kosuke Nagai

弁護士。Creative Commons Japan理事。Arts and Law所属。美術・演劇・ファッション・出版・映画・音楽などの文化芸術とインターネットの交錯する領域を中心に、クリエイティブに関わる人々への法務アドバイスを提供している。インターネット関連会社にて、ブロックチェーンに関わる事業企画にも従事。

知財の現場 Interview

障害のある人の表現と可能性を 社会へつなげる道具として

インタビュー ⇨ 柴崎由美子

エイブルアート・カンパニー東北事務局/NPO法人エイブル・アート・ジャパン代表理事



出典=エイブルアート・カンパニー Webサイト <https://www.ableartcom.jp/>

エイブルアート・カンパニーのWebサイトトップページ。作品を利用する企業や団体のため、利用方法、使用の流れ、標準価格表、利用規定などが詳細に記載されている。ほかにアーティスト登録のための手引きも掲載。またトップページ右上には「9」ボタンがあり、モチーフや画風などからも作品検索することができる。登録作家数は119、作品数は13,427(2021年3月現在)。



障害のある人の表現や創作物を、商品や広告などのデザインにつなげていく、その仲介やマネジメントに関わる著作権ビジネスを行う「エイブルアート・カンパニー(以下、AAC)」。

2007年の立ち上げから現在に至るまで、実務レベルで活動を支えてきた

柴崎由美子さんに、中間支援の現場についてお話を伺った。

収録⇨2020年12月8日 〇 ZOOMにて

エイブルアート・カンパニーの成り立ち

「エイブルアート・カンパニー(以下、AAC)」^{※1} 立ち上げの大きな要因に、2006年の「障害者雇用促進法」改正・「障害者自立支援法」施行があります。それ以前は、障害のある人が高校卒業後、仕事に就いて自活していく環境は整備されておらず、年金生活もしくは行政が決めた社会福祉施設へと「措置」されていくものでした。国による雇用促進・支援の整備がされていくなか、社会全体が「障害者の仕事をつくりましょう」という流れになっていきました。ただ、法改正・施行がなされた当時の空気感は、仕事の効率性や経済活動重視に寄りすぎた価値観があって、「アートなんてお金にならない無駄なもの、やっている場合じゃない」みたいな、それまで大事にしてきた文化芸術を伴う豊かな生き方が損なわれていくように私たちは感じていたんですね。“表現を大切に”って、その人自身が持っている権利=人権に関わること。福祉の現場から、アートを行う環境や支援の意識がなくなることを見過ごすわけにはいかず、AACを立ち上げるにあたって、時流に乗りながらも「文化芸術を通して障害のある人の仕事をつくる」という考え方で、当人の権利や要望を尊重しながら、著作権の利用許諾を通じた社会発信事業やビジネスをつくり上げていきました。AACにはそんな根っこがあります。

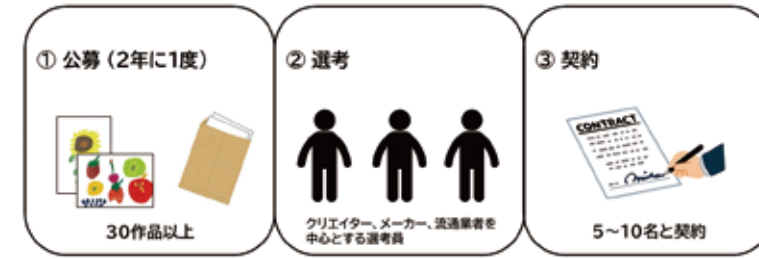
※1 エイブルアート・カンパニー

2007年4月、障害のある人がアートを仕事にできる環境をつくることを目的に設立。障害とアートを軸に活動してきた一般財団法人たんぼの家(奈良)、NPO法人エイブル・アート・ジャパン(東京・東北)、NPO法人まる(福岡)の三者が共同で運営。障害のある人のアート(絵画・イラスト・書など)を、広告や商品のデザインに使用することを仲介し仕事につなげているほか、各種プロモーション、作家たちのマネジメントなども行う。



音楽フェスティバル「サマーソニック」とAACとのコラボレーションにより生まれたTシャツ。AACは、2010年から「サマーソニック」公式グッズのチャリティTシャツのイラストの描き下ろしを行っている。

画像提供=クリエイティブマンプロダクション



登録アーティストになるためのステップ

AACでは、障害のあるアーティストのマネジメントに取り組んでいる。18歳以上の日本在住の障害のある人で、応募時点で公表できる平面作品を30点以上、所有している人ならば誰でも応募が可能(障害者手帳の有無や医師の診断書の有無、国籍は問わず)。作品の部分使用=トリミングや改変の了承が必要。アーティストの公募は、2年に1回、おおむね10月から12月にかけて実施。詳しくはAACのWebサイトを参照。

※2 MHDアーティスト奨学金プログラム

2017年より、NPO法人エイブル・アート・ジャパンとMHD(モエ・ヘネシー・ディアジオ)株式会社は、アート鑑賞や食とアートのイベントなどを通して、アーティストと社員の交流を重ねてきた。2020年より、アーティストへのより直接的なサポートとなる「MHDアーティスト奨学金プログラム」を設立。AAC所属アーティストが、アーティストとしてさらに活躍するために実現することを応援するためのサポートプログラムとして、MHD社員が選考に携わった。



2020年受賞者・須田雄真さんによる作品
「BIG HAPPY ISHIGAKIJIMA!」
画像提供=エイブルアート・カンパニー

企業とアーティストの契約交渉

企業との仕事で最近あったことですが、「AACの作家は、商談で使用する作品に対して著作権人格権を行使しない」という契約書の一文を見つけて。法務担当の方は一切の面倒ごとを避けたいので、よく書かれる文言であることは間違いないのですが、そのまま契約してしまうと、「これは〇〇さんの創作物です」と作家やAACが一切公表できなくなってしまう。したがって「著作権人格権を行使しない」となると、アーティストには自分の作品ですということを発言できない不利益が起こり、障害のある人の作品を積極的に採用したいという、本来の企業側の採用意図から離れてしまうのではないだろうか」とお話しさせていただきました。よくよく企業の担当窓口には話を聞いていくと、単に商品の包装資材に作家名を記載するのを避けただけで、メディアリリースや店内ポップには作家名を掲載したいということがわかったのです。「この一文が加わることで企画意図にねじれが生まれてしまうのであれば、AACが言うことを法務担当にも説明して、合流点を見出したいです」と言ってくれて、その後2~3回やりとりを行い、お互いに納得したところで最終の契約ができました。契約書を読むなかでの小さな違和感や、向こうは何を求めているのかを探り、交渉していくための勘どころ、そのプロセス自体が知財や知財権と関わる上で、すごく大事なんだと思います。

障害のある人自身の可能性を伝える

ここ2~3年の動きだと、たとえば「MHDアーティスト奨学金プログラム」^{※2} というプロジェクトでは、企業が障害のあるアーティストの企画提案書から、直接奨学生を選出し報告会にも同席するプログラムを行っています。AAC立ち上げの2007年頃は、障害のある人に対してナイーブな印象が社会にありましたし、それに伴って私たちも作品を前面に押し出したプロモーションを心がけていましたが、近年SDGsの話題が出て、一気に障害のある人そのものの個性に価値を見出す流れへと転換してきています。企業のCSR活動でも、先にあげたMHDアーティスト奨学金プログラムのように障害のあるアーティストが前に出て、企業のみなさんと直接交流したり、スピーチしたりするようなものが増えてきつつあるんです。障害のあるアーティストの社会的な発信や活躍のサイクルをつくるという、AACの大きなゴールを見たときに、彼ら自身が持っている人柄や広い意味での体験や知恵を前面に出していく仕事ももっと増えていくべきだと思います。それが知財や知財権にどう結びつかはわからないのですが、表現や作品といったものと一緒に、創作者自身の可能性を発信していくことも、これから必要な実践となっていくでしょうね。



柴崎由美子 / Yumiko Shibasaki

宮城県仙台市生まれ。たんぼの家アートセンター HANA(奈良)のディレクター(2004~2009)を経て、障害のある人のアートを社会に発信し仕事につなげる「エイブルアート・カンパニー」設立・事務局運営(2007~)。障害者芸術活動支援センターを宮城で設立・運営(2014~)。NPO法人エイブル・アート・ジャパン代表理事。障害のある人とともに、今そこにはないプログラムをつくること、東日本大震災からの復興支援活動がライフワーク。

知財の現場 Interview

地域社会と自然風土が醸成する「農」の知財を考える

インタビュー ⇨ 香坂 玲

環境学研究者 / 名古屋大学教授



伝統的な棚田が象徴的な世界農業遺産に認定された石川県能登地域の風景。農と知財を組み合わせることにより地域固有の製品の価値を守ろうとする取り組みがある。たとえば、地理的表示保護制度(GI)は、地名を冠する産品名とその生産方法、産品と風土、テロワール、地域との歴史・文化や環境面の結び付きなどを合わせて登録する農林水産品の知財保護制度である。

種苗法の改正も記憶に新しい昨今、農業における知財への関心がますます高まっている。名古屋大学で環境マネジメントや森林政策、経済学の研究を行う香坂玲さんに、農業と知財の関係性、その役割と今後への視座を伺った。

収録 ⇨ 2020年12月8日 © ZOOMにて

農業と知的財産の関わり

まず、農と知財に関わる話は、種子や生産法の工夫においても、アートや工業製品のように先人のアイデア、オリジナリティが詰まっているという点では、近いものがあります。ただ、知識や技術、あるいは資源そのものが共有されてきた歴史、共同体による貢献が蓄積しているという点では、ほかの創造物とは異なる面もあります。もともと農産物の伝播は歴史的には大陸を越えて行われてきました。微生物や生物資源は培養や栽培が当然可能なので、海外に流出すると、著作物や写真のファイルと同様に制御が難しいことも特性です(だから交流も盛んだったわけですが)。絶滅危惧種の貿易、種苗の条約も1970年代から存在しましたが、1993年の生物多様性条約の発効以来、国際的には微生物などは「資源」だという囲い込みの意識が発展途上国を中心に高まりました。国内でも、和牛やいちごの事例から、品種の流出に大きな関心が集まり、急速に「農」と「知財」は接近しています。では、農業において知財を考えるポイントはどこでしょうか。

制度としては大きく種苗法、商標法、特許法、そして共有している

特性を反映した地域団体商標、地理的表示保護制度(GI)が関係します。種苗法改正は話題となりましたが、実は、(一般品種である)在来品種については改正前後で状況は大きく変わりません。在来品種、野生種に近い品種を含む農業の生物多様性の劣化を防ぐには、種苗法の制度とは別の市場原理^{※1}、担い手の育成、共同体での管理や保護が必要となります。その一助となるのが、地域団体商標やGIなどの知財の制度ということになります。地域団体商標は、共同で地名の付いた商標を登録し、その信用やブランドを継続して保護できます。登録に際しては、周知性を客観的に示すため、世間の認知度や普及活動の書類の提出などが必要となります。一方でGIの場合は、つくり方まで含めて、産品と地域の結びつきを証明し、登録します。しかし、これは第一歩であって、ゴールではないと思うんですね。GIの場合は、自分たちの産品の特性を細かく定義した生産工程管理表を作成しますが、その過程の議論と実際に運用することに意味があります。登録することがブランディングに直結するのではなく、地域で生産に関わる人たちが議論し、そのプロセスをみんなで共有していくことが、「繰り返し選ばれる産品=ブランドを育てていく」のではないのでしょうか。

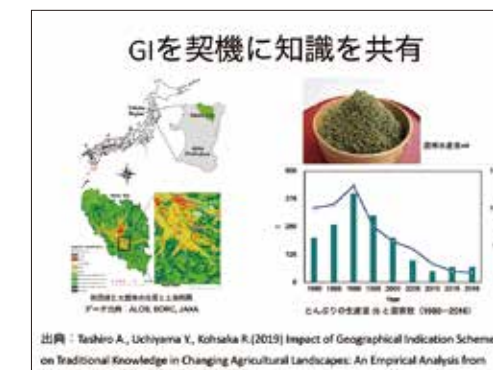
※1 伝統野菜「余目ねぎ」の事例

宮城県仙台市でつくられる長ネギ「余目ねぎ」は、曲がっていることと、甘みと歯ごたえが特徴。余目地区で江戸時代から続く伝統野菜だが、一般的な長ネギを横に植えて曲げた類似品が出回ったことで、品質の混同が懸念される事態が発生した。



※2 「大館とんぶり」の事例

秋田県大館市の特産品である「とんぶり」。かつては生産農家ごとに代々秘伝のつくり方があったが、後継者不足に直面したことなどから、各家の生産工程を互いに公開し、GIの登録を行った。グラフを見ると生産者数が激減していることがわかる。



※3 農林水産省が進める農業のスマート化

口頭で継承されてきた熟練農家の技術・判断の記録をICT(情報通信技術)が形式知化した。新規就農者のための学習支援モデルの構築が進む。そのほか、収穫・出荷を行うロボットや広域な農地をモニタリングするシステムの開発など、多岐にわたる事業が進行している。



出典: 農林水産省 Web サイト「スマート農業」
https://www.maff.go.jp/j/kanbo/smart/#smart

地域で考える農の知的財産

普通の商標とは違い、地名というコモン(=共有財産)なものを用いる地域団体商標とGIは、特定の個人や事業者のみが独占使用するのではなく、対象となる産品の品質をクリアできる生産者であれば構成員になれるという、セミオープンな点が特徴です。ある程度インクルーシブ(包括的)であることも大事なポイントです。では、品質を維持するための線引きをどこにするか。これは、ケースバイケースです。たとえば、但馬牛(GI)と神戸ビーフ(GI)、八女茶(地団)と八女茶伝統本玉露(GI)は、同じ系譜にあっても品質の範囲が違います。逆に、門外不出の技術をもつ生産者同士がひとつのGIとして合流し、知識を共有した例^{※2}もあります。細分化したり、協力したりとさまざまですが、品質を守るために何を基準とするかの事前の話し合いがやはり重要になります。品質も機械的に決められるものではなく、笑い話に聞こえるかもしれませんが、フランスでは、ほかの「牡蠣」とどう違うのかを「食べた人が感動すること」としてエピソードもありましたね。また、偽物を防ぎ、ブランドを守るという目的のほか、継承のために登録するパターンもあります。生糸のように文化的に、クオリティの高い大事なものを地名と一緒に残していきたいという。地域団体商標とGIにおいて大切なことは、一様にブランド化・スマート化するのではなく、後継者不足の問題や生産者の思い、地域の風土も含めて考えていくことです。遺したいという志が根本的には、芸術分野の知財においても一緒ですね。

次世代に残していくために

今、農林水産省は、熟練農業者の「巧の技」をICTで見える化して提供^{※3}する取り組み^{※3}を行っています。しかし、技術のロボット化やAIによる形式知化だけではケアできない部分もあると思います。職人の背中を見て覚えるのが辛いと同様に、AIや画像のみで覚えるのも結構辛くないかと。今ある資源を次の世代に伝えていくためには、形式知だけでなく、人と人の関わり合いと信頼関係が重要なかもしれません。仕組みの面で言うと、農業の知財が季節行事などの文化や生物多様性の一部であることを考慮していくことです。余談ですが、地域おこし協力隊の話でよく耳にするのが、産地でうまくいく人は、必要もないのにやたらと芝刈りをしていたとか、アナログな交流や周囲とのインタラクションがオープンな人だったとか、案外それが大事なことがあります。「和食」がユネスコ世界文化遺産に登録されました。その理由は、季節行事などの社会と自然のつながり、また、準備を介したコミュニティの交流を遺産として残しましょうということなんです。今後、食文化の保護に無形文化財登録制度の活用が予定されていますが、そのような、文脈に内包された知財に対応していける制度を、どう構築していくか。これが、農の知財における今後の課題なのではないでしょうか。

香坂 玲 / Ryo Kohsaka

名古屋大学大学院 環境学研究科 教授 東京大学農学部卒業。ハンガリーの中東欧地域環境センター勤務後、英国で修士、ドイツ・フライブルグ大学の環境森林学部で博士号取得。国連環境計画生物多様性条約事務局勤務後に複数の大学を経て現職。日本学術会議連携会員(環境学)。近著に、『伝統野菜の今』(清水弘文堂書房、2015)『地域再生—逆境から生まれる新たな試み』(岩波ブックレット、2012)『有機農業で変わる食と暮らし—ヨーロッパの現場から』(岩波ブックレット、2021)など。





これも
ちがいでいい?

美声の鳥さんから教えてもらった歌、僕のオリジナル鼻歌として配信してみようかな～

変化する表現の知財

デジタルファブリケーションを用いた共創の実践と場づくり、
公共空間における芸術表現の方法とその影響について研究を行う
京都芸術大学の白石晃一さんをコメンテーターに迎え、
さまざまな表現・作品を知財・知財権の視点で眺めてみます。



白石晃一
美術家 / FabLab北加賀屋

No.01



酒井美穂子

《サッポロ一番しょうゆ味》

「無意味、のようなもの」展
(はじまりの美術館、2018)

やまなみ工房に所属する酒井氏が、日ごと手に取り、ただただ眺めている「サッポロ一番しょうゆ味」。本展では、ケアスタッフによってパッケージの一つひとつに付箋で日付が貼られたものが無数に展示された。

View Point

酒井さんの活動は、並走しているケアスタッフによって見出されました。即席麺「サッポロ一番しょうゆ味」を食べるのではなく、片時も離さない。この行為を「表現」ととらえるのは、いささか拡大解釈と思われる方もいるでしょう。しかし、美術の世界ではこれまで、さまざまな表現者たちによって、解釈を広げてきた歴史があります。この作品でケアスタッフの役割は美術の世界でいう学芸員の視座と近いように思います。レディ・メイドなどの既存製品をコンセプトと組み合わせることで、作品とし自立させたデュシヤンのような例もあります。知的財産を侵さないという意識も重要ですが、ときにはその解釈を問い直すことも合わせて重要なのではないのでしょうか。

No. 02



TOMOO GOKITA respects
FUJIO AKATSUKA
『OH! TENGOKU remixed』
アートビートパブリッシャーズ (2020)

作家の五木田氏が赤塚不二夫の漫画を素材にコラージュ作品を発表。出版社より2001年に作品集『OH! 天国 五木田智央リスペクト赤塚不二夫』発行後、2020年にその“リミックス”版となる冊子を発行した(素材出典に『天才バカボン』『おそ松くん』『もーれつア太郎』『レッツラゴン』)。

View Point

音楽の世界にはサンプリング、美術の世界にはコラージュという手法がありますが、どちらの手法も、既存の知的財産を切り張りし、新たな作品を創作する行為で、他者の権利を侵す可能性をはらんでいます。この手法を用いようとしたとき重要なことは、既存作品への敬意なのだと思います。オマージュ、パロディ、盗作の隔てるひとつの尺度は既存作品や作者に対する敬意の差なのかもしれません。

No. 03



出典: The Next Rembrandt "The Next Rembrandt" <https://youtu.be/luygOYZINgo>

The Next Rembrandt

Collaboration between: ING / Microsoft / TU Delft / Mauritshuis / Rembrandthuis (2016)

画家レンブラント・ファン・レイン (1606～1669) の作風をデジタルに再現するプロジェクト。作家の全作品をデータ化、AIに機械学習させ、新たな“作品”として3Dプリンタで表面の凹凸含め出力した。



View Point

レンブラントの書き残した作品を機械学習することで、彼?の新作を作成したこのプロジェクトは、AIという新しい作家の誕生を示すには十分なインパクトがありました。また、昨今のフェイクニュースなどで流れる合成された写真・映像は真贋の見分けがつかないところまでできています。「作品がオリジナルなのかコピーなのか?」「作者が生物か無生物か?」など、先行事例のない判断をしなければならない状況になっていることに頭を抱える部分はありますが、この思考実験のような答えの出づらい問題を考えること自体は、とてもエキサイティングな行為なのではないでしょうか。

STATION

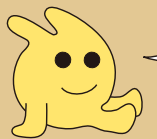
BOOKS

CONVENIENCE

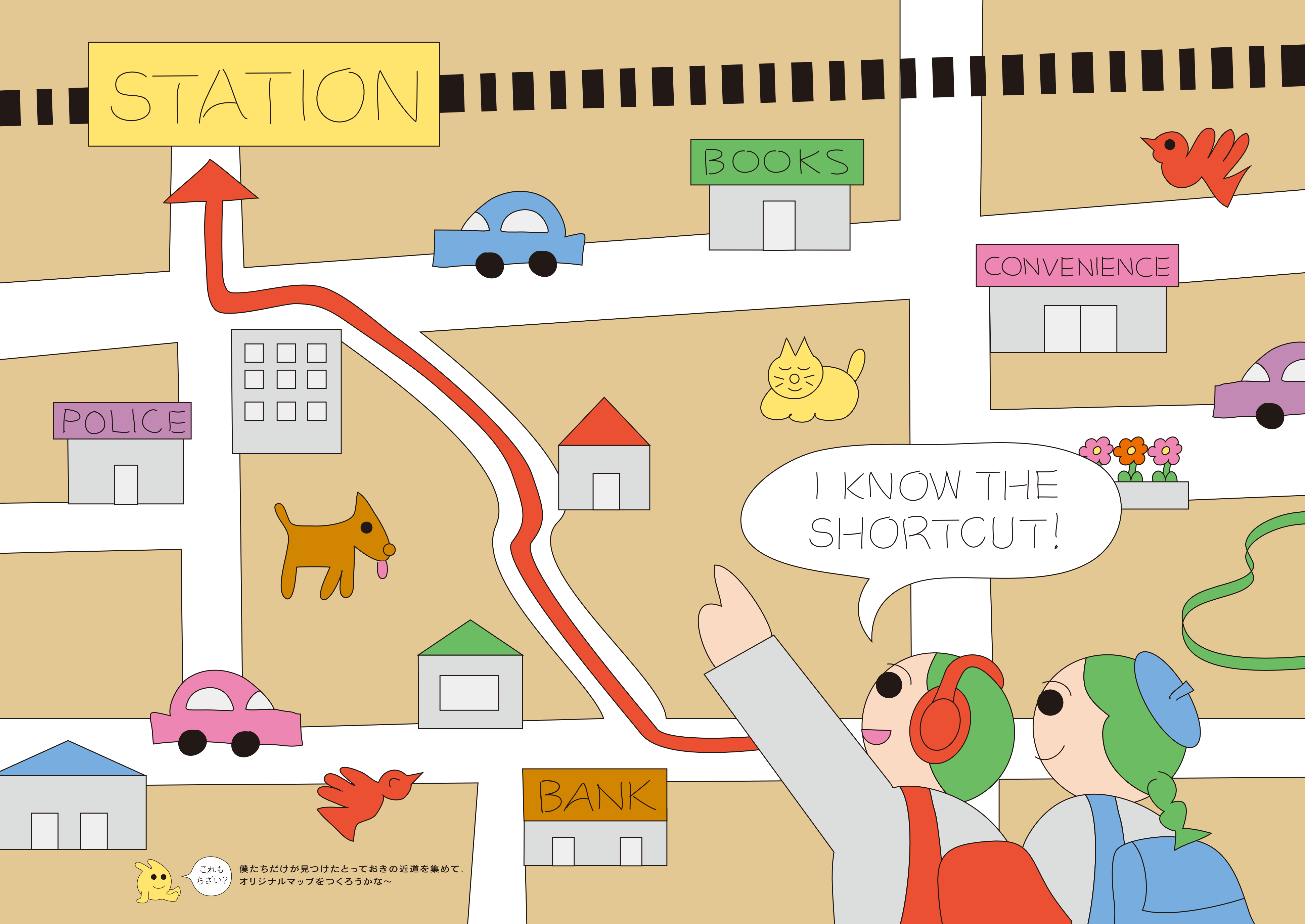
POLICE

I KNOW THE SHORTCUT!

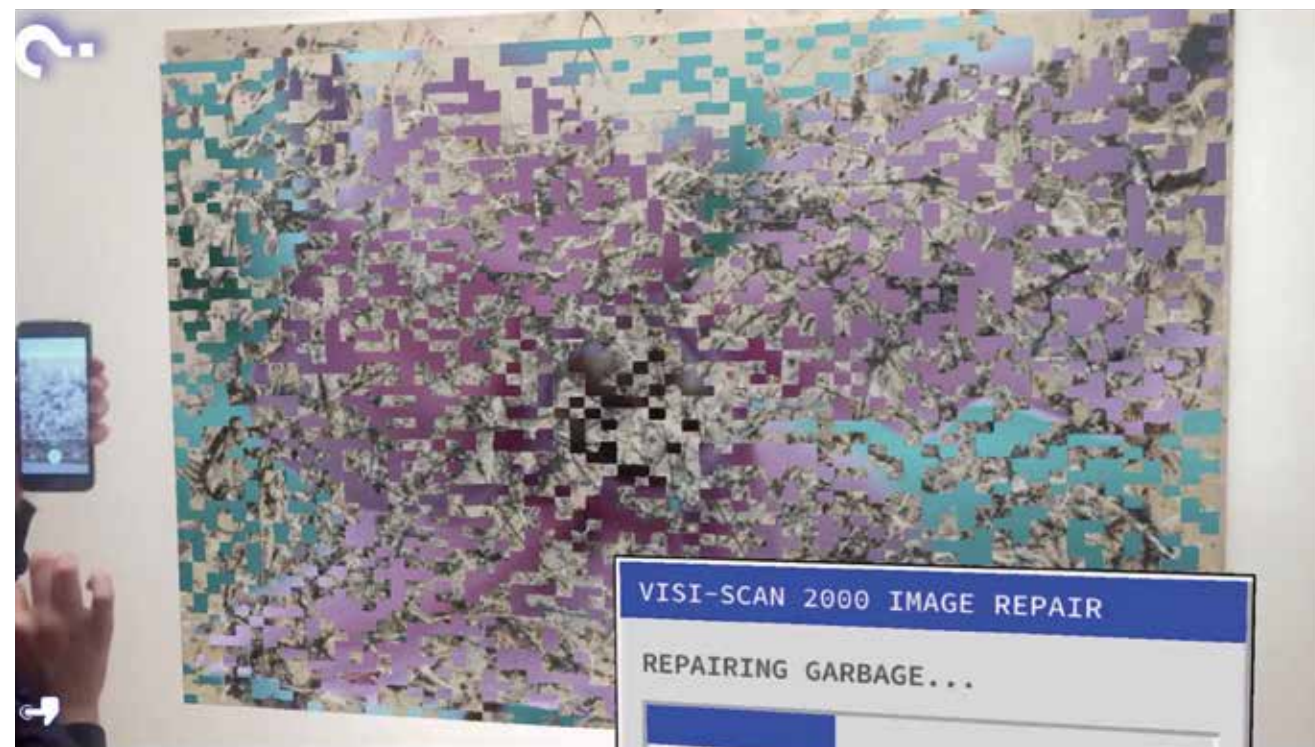
BANK



これもちがい？ 僕たちだけが見つけたとっておきの近道を集めて、オリジナルマップをつくろうかな～



No. 04



出典：MoMAR inaugural show 'Hello, we're from the internet'
<https://vimeo.com/258568920>

MoMAR Group show: Hello, we're from the internet

Artists: Sarah Rothberg / Gabriel Barcia-Colombo /
 Tara Sinn / Louise Foo / Harald Haraldsson /
 Scott Garner / David Lobser / Damjanski

2018年、ニューヨーク近代美術館 (MoMA) 「ジャクソン・ポロック・ルーム」にて、ゲリラ開催された展示。鑑賞者はタブレットなどに専用アプリを入れる。ポロック作品にカメラをかざすことで参加作家による画像が生成され、画面上で鑑賞することができる。



View Point

ストリートの文化に、公共空間にスプレー缶を用いたステンシルなどでドローイング (=piece) を残す (=bombing)、グラフィティという行為があります。この行為の裏側には、どの場所にポミングするか、ということに意味があり、難易度の高い場所へアクセスすることを競い合ったりしています。この作品はその意味では、非常に難易度の高い場所であろう美術館のなか、それもジャクソン・ポロックのドローイングをマーカーにして上書きされたという点で、ヤバい (=ausome) 一例だと思います。グラフィティは常に破壊的行為 (=vandalism) と合わせて語られることが多いですが、この作品は一切物理的な破壊が行われておらず、概念的なイメージが破壊されました。このような行為がこの先どのように法律で扱われていくのかといった視点で、興味深い一例です。

No. 05



photo: Tomas Svab

國府 理 「水中エンジン」再制作プロジェクト (2016-2017)

国際芸術センター青森での個展作品調整中に急逝したアーティスト・國府理 (1970 ~ 2014)。國府の《水中エンジン》(2012) が、キュレーター・遠藤水城企画による本プロジェクトを通して、2017年に再制作された。

View Point

手前味噌で恐縮ですが、筆者は『國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト』という美術作品の再制作のプロジェクトに携わっています。作者の國府理氏は、作品設営中の事故で他界しており、プロジェクトのミッションは彼の代表作のひとつである《水中エンジン》を再現しようというものです。作品展示にあたって、美術館の制約や作品保存の観点から、作者が行ってこなかった手法を検討するという状況が起きました。著作権者人格権のひとつ同一性保持権は作品の同一性を保証し、作者の意に沿わない表現の改変からくる精神的苦痛を救済するものですが、この権利は著作者の死亡によって消滅します。しかし死後の人格侵害が起きていはいはらず、法律によっても保証されています。ここで行われた判断が正しかったのか、ということに答えを見つけるのは難しいですが、遺族をはじめとする関係者に対するの説明と合意を丁寧に行うことでしか答えが見つからないのではないかと考えています。

知財の実践 Q&A

音楽にとって良い仕組み ＝著作権制度とは言い切れない？

お答えいただくのは ⇒ **増田 聡さん** 大阪市立大学大学院文学研究科教授
〔音楽学・メディア論〕

Q 音楽制作・音楽鑑賞の現場において知財・知財権を知る、学ぶ重要性をどのように考えていますか。

A 音楽著作権に関する知識は、しばしば産業における著作権契約慣行の知識と等しいものと考えられがちです。そこでは「著作権を守る」ことは絶対の正義となり、疑われることはありません。そして具体的な著作権に関する実務知識や、「こうしたらまずいこと」のトリヴィアルな（＝些末な）知識を知っていることが「著作権に詳しい」とみなされます。そのような知識よりも、それらがどのような原理的な基盤によって成り立っているかを知っておくことの方が重要だと考えます。なぜなら現在ある著作権に関する産業内での慣行は、事件や判例によって覆されることがあるからです。さらに、これらのトリヴィアルな知識は「音楽産業にとって都合の良い仕組み」を維持することに貢献するのですが、「音楽にとって都合の良い仕組み」とは必ずしも一致しないからです。

Q 音楽の著作権に限らず、大学教育のなかで知財権について扱う際、どのような部分に重点を置いていますか。

A 私は音楽大学で著作権を主題にした講義を行っているほか、より広く「作者性と作品概念」に関する美学的テーマを授業で論じています。そのなかで期末レポートの課題として「完全パクリレポート」があります。「与えられた主題について、自分の言葉ではなく、ネットや新聞や書物な

専門分野の現場で活動する4人に、
知財・知財権に関わるようになったきっかけや
取り組み、可能性について聞きました。



左から、増田氏の著書『その音楽の作者とは誰か〜リミックス・産業・著作権〜』みすず書房、2005年。『聴衆をつくる：音楽批評の解体文法』みすず書房、2005年。増田氏と谷口文和氏による共著『音楽未来形〜デジタル時代の音楽文化のゆくえ〜』洋泉社、2005年。

どの『他人が書いた既存の文章』をコピーペーストして論じよ」という課題で、ヒップホップのサンプリングから発想したものです。我々が用いる言葉はすべて「他人から学んだ言葉」であるにもかかわらず、そこに「オリジナリティ」がある、とされるのはどのようなメカニズムに拠っているのか、具体的な作業によって考えて欲しいのです。「知的財産」の基盤にはオリジナリティがある、とよく言われますが、ではそれが具体的な表現のどの水準でどのようなかたちで発露するのか、根本的に考えられることはあまりありません。私が大学教育のなかで学生に考えさせたいのは知的財産制度についてではなく、知的財産と呼ばれるものが依拠する「原理」についてです。



増田 聡 / Satoshi Masuda

1971年北九州市生まれ。大阪大学大学院文学研究科博士後期課程修了。博士（文学）。著書に『その音楽の作者』とは誰か：リミックス・産業・著作権（みすず書房、2005）、『聴衆をつくる：音楽批評の解体文法』（青土社、2006）などがある。

「ブランド」は、 何によって価値づけられる？

お答えいただくのは ⇒ **田子 學さん** アートディレクター/デザイナー/
MTDO inc. 代表取締役

Q インダストリアルデザインの現場において、知財・知財権の活用について、どのような可能性を感じていますか。

A インダストリアルデザインに関わる「知財」とは、特許権、実用新案権、意匠権、著作権、商標権で保護される、特許庁で定めるところの「財産的価値を有する情報」です。特許権、実用新案権、意匠権、著作権は、創作意欲の促進を目的とした「知的創造物についての権利」、商標権などは使用者の信用維持を目的とした「営業上の標識についての権利」と位置づけられ、それぞれ保護対象を持っています。つまり知的財産とは、それ自体はものではありませんが、企業が営業活動を行っていく上で必要な資産であり、企業活動を引き上げて経済的利益を生むために必要な装置の一部といえるでしょう。著作権を除くこれら知財にまつわる権利は産業財産権と称し、独占権が与えられることで模倣防止を図ることができます。

Q これまで手がけたプロジェクトのなかで、知財保護に関わる実践事例を教えてください。

A 現代の成熟産業においても意匠権をとることができる実践事例のひとつが、鳴海製陶株式会社によるプロダクト「OSORO」。商品戦略と



鳴海製陶株式会社 (NARUMI OSORO) (NOTN)

意匠戦略は密接に関わっており、企業のアセット（＝蓄積されたノウハウや強み）を活用しながら、独自性ある意匠設計を行っていかねばならないことが、この取り組みからよくわかります。通常であれば意匠権を獲得しにくい形状であっても、その製品をとらえる角度を変えてみることで（器をひっくり返し底の部分が見える状態で意匠登録を行う）で権利化することができたのもユニークな点のひとつ。また本意匠をおさえるのはもちろん、関連意匠まで獲得することで、より守備範囲を広げていることも特筆しておきたいと思います。



田子 學 / Manabu Tago

東芝にて家電、情報機器に携わり、家電ベンチャーリアルフリード（アマダナ）の創業期に参画した後、MTDO inc.（エムテド）を設立。企業や組織デザインとイノベーションの研究を通し、広い産業分野においてコンセプトメイキングからプロダクトアウトまでをトータルにデザインする「デザインマネジメント」を得意としている。国内外受賞歴多数。

変わりゆくアートの時代の、 知財・知財権のかたちとは？

お答えいただくのは ⇒ **木村剛大さん** 弁護士〔日本、ニューヨーク州〕

Q 知財・知財権について、ご自身が考えはじめたきっかけを教えてください。

A 大学時代に君嶋祐子教授の知的財産法ゼミに入ったのがきっかけです。知財という切り口で、まったく未知の技術分野や、逆によく知っている漫画や音楽などの世界にも接点をつくることができ、弁護士になってからも知財に関わっていきたくと思いました。実際に弁護士になった後は知的財産権をよく扱うユアサハラ法律特許事務所に入所して経験を積みました。その後、ニューヨークに留学し、アート分野の法実務（Art Law）を学びました。Art Lawは、これまでの知財の経験を活かすこともでき、なおかつライフワークとして取り組める好きな分野でもあり、留学先のニューヨークが、Art Lawの最先端で、事例や議論の蓄積がありました。そのため、自分の特色にできるのではと考えて留学中に研究し、帰国後も注力して取り組むようになり、現在に至ります。

Q 知財・知財権の観点からおもしろいと感じているもの・ことを教えてください。

A コピーの価値が問い直されている、という点で米国におけるアプロプリエーション（＝流用・盗用）に対する司法判断の変遷はおもしろいですね。古くは、アンディ・ウォーホル「花」について作品のベースとした写真の撮影者から訴えられてウォーホルは実質敗訴の和解をしています。ジェフ・クーンズ「String of Puppies」も写真家から著作権侵害で訴えられ、クーンズ敗訴の判決となりました。しかし、その後のクーンズ「Niagara」を巡る裁判で流れは変わり、フェア・ユース※で適法とされ、リチャード・プリンス「Canal Zone」シリーズ、ウォーホル「ブ



左から2番目のサンダルをはいした脚が写真家の写真から取り入れた部分。ジェフ・クーンズ「Niagara」(2000) 出版：ジェフ・クーンズ Webサイト：JeffKoons.com

リス」シリーズに関して、裁判所は現代美術家の写真の利用についてフェア・ユースを認めています。

フェア・ユースを根拠にアプロプリエーションを許容する余地を認める判例が形成されてきたのです。著作権では、権利者以外の人が著作物をコピーすることは市場を奪う行為であるし、文化の発展にも寄与しないというのが元々の思想のはずです。しかし、現代アートにイメージがコピーされても、そのイメージの市場を奪うわけではありません。また、コピーによってオリジナルと異なるメッセージを表現できることがあります。もちろん、著作権は財産権とともに人格権の側面もあるので、難しいですが、アプロプリエーションは、コピーライトの本質を考えさせられるテーマだと思います。

※著作物の使用の目的と性質、著作物の潜在的市場や価値に対する使用の影響などの要素を考慮して、フェア・ユース（＝公正な利用）であれば著作権者の許諾を得なくても著作物を利用できる規定（米国著作権法107条）。



木村剛大 / Kodai Kimura

小林・弓削田法律事務所パートナー。Art Lawを専門領域としており、アーティスト、アートギャラリー、アート系スタートアップ、キュレーター、アートコンサルタント、コレクター、パブリックアート・コンサルタント会社、アートメディア、アートプロジェクトに関わる各種企業にアドバイスを提供している。ウェブ版美術手帖の連載「アートと法 / Art Law」をはじめArt Lawに関する寄稿も多く行っている。

創意工夫を促す知財教育が、 新しい教科をつくり出す？

お答えいただくのは ⇒ **世良 清さん** 三重県立四日市商業高等学校 教諭

Q 知財教育についてご自身が考え、実践したきっかけを教えてください。

A 私はこれまで30年余りにわたって、工業高校、商業高校、普通科高校で教壇に立ちました。工業高校では、独自の発想でものづくりができる素地のある生徒も多いのですが、商業高校や普通科高校では、知識の暗記に向かってしまい、工夫したり、アイデアを生むという学習体験ができていないというジレンマがありました。そこで、最初に目をつけたのが「産業財産権」。生徒自身が考えた商品や、それを市場に出すために商標権を取得するという授業プロセスを生み出しました。生徒は、地域の中小・零細企業の協力を得て、その企業の商標権を出願するところまで行きます。これを経験した生徒は、学校で得た知財の知識を実際に就職先で活用し、製造や販売の現場と特許庁や弁理士事務所との橋渡し役として活躍しているようです。

Q 学校教育現場における知財・知財権の活用について、どのような可能性を感じていますか。

A 知財教育は、突き詰めていくと教育改革へとつながっていくのだと思います。たとえば、アイデアを出し創意工夫を行うことは、日頃のトレーニングによって常態化できる。そうすると「知財教育」から「知財」



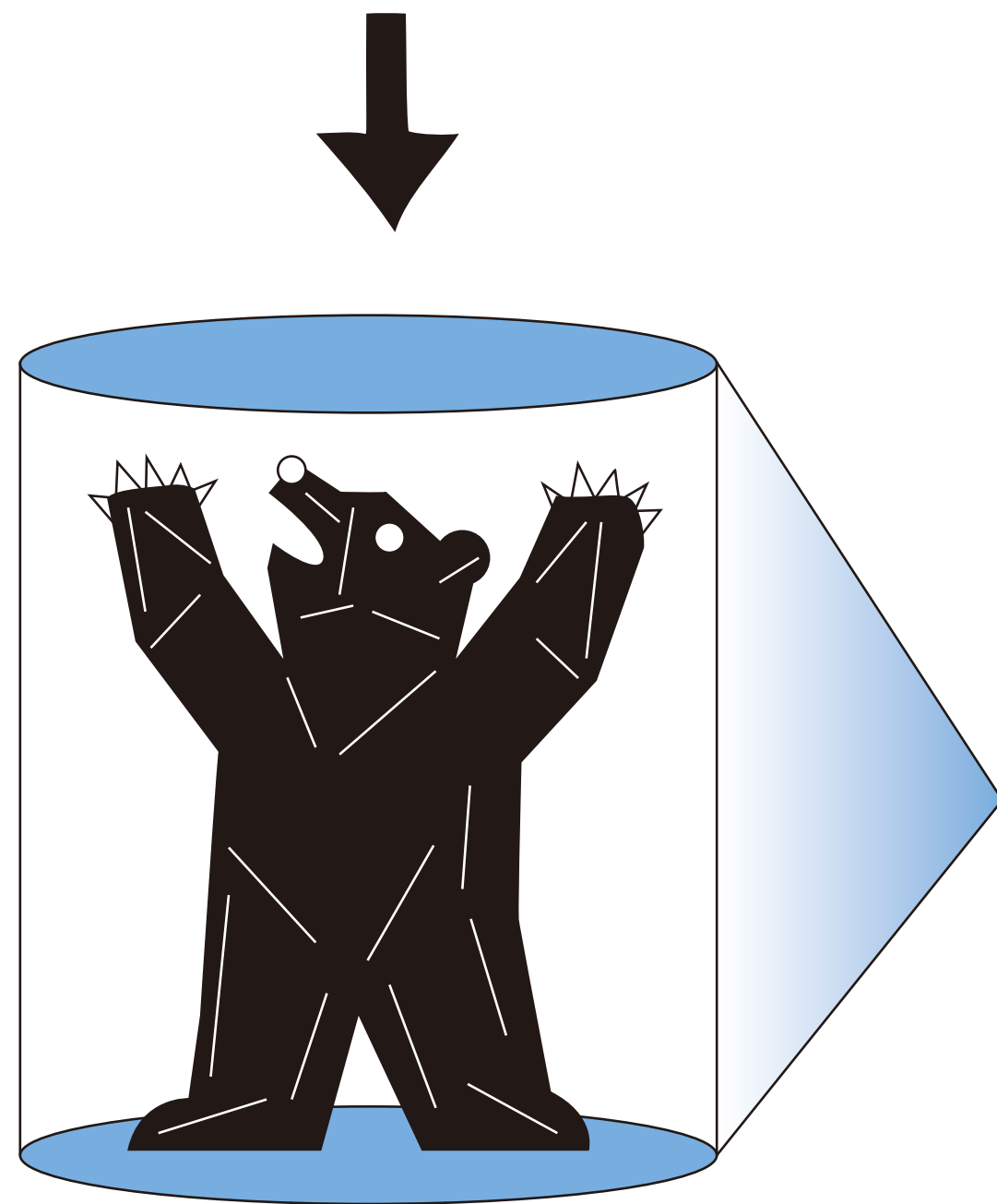
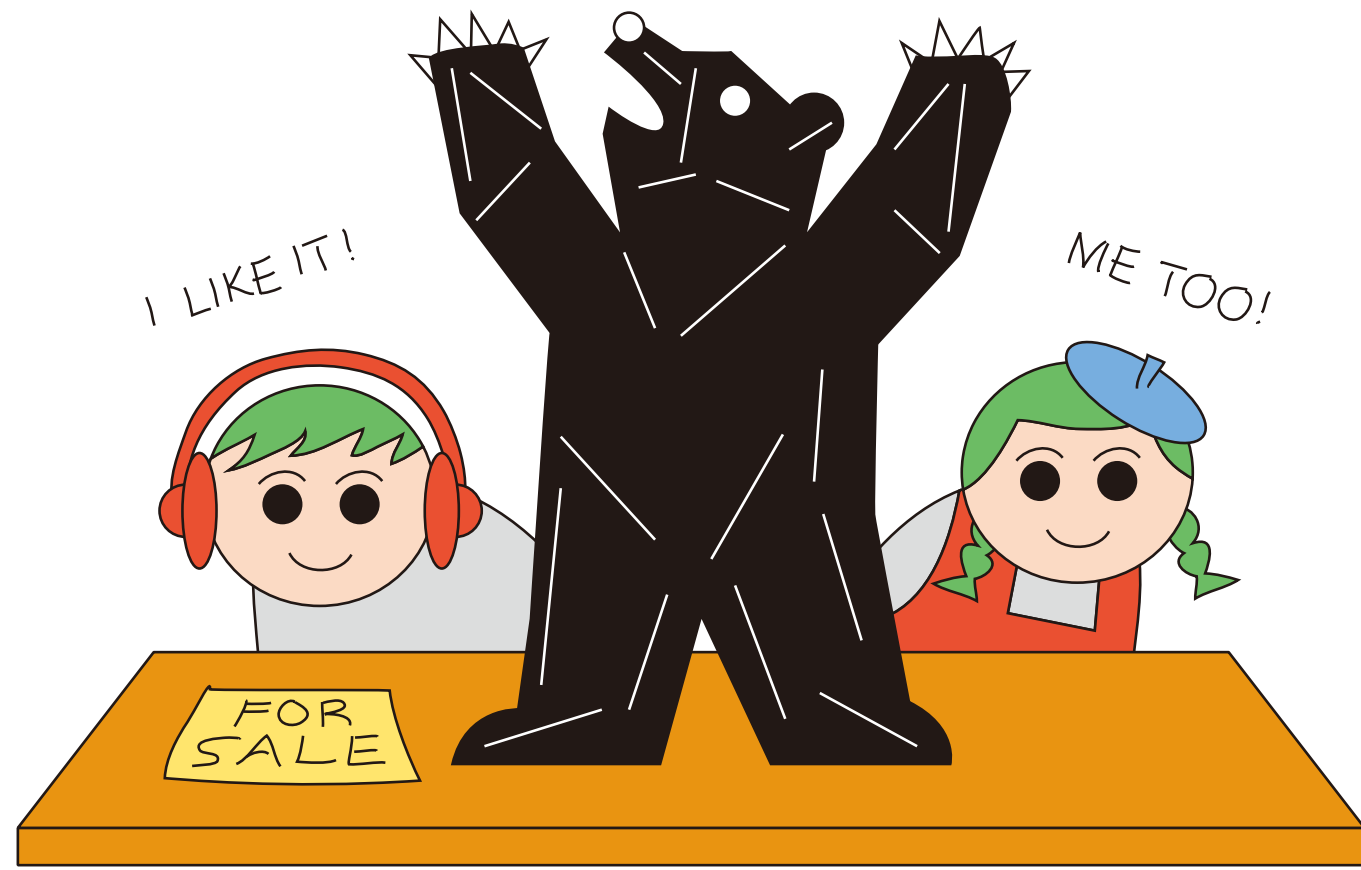
深川屋と前任校の三重県立津商業高等学校の協働により生まれた銘菓「関の戸」のパッケージ。商標権出願までを生徒たちが担った。

が取れ、ただの「教育」になる。ある面では、それはとても良いことですが、「知財教育」、の立ち位置が失われてしまうことでもあります。誰もが何かをつくり、アイデアを出せる環境にある今、「知財権教育」を核とした「知財教育」の意義をきちんと議論していくべきだと感じています。国語では引用や著作権を、理科は発明を、公民で知財法をというように、各教科で知財に関わる教育が考えられる一方、これらを統合した新教科「知財」ができていいでしょう。2013年より高等学校に新しい教科「情報」が生まれて久しいですが、教科「知財」は、行き詰まった社会を切り拓く、新しい時代の切り札になる予感がしています。

世良 清 / Kiyoshi Sera

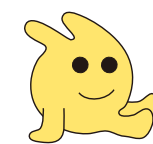
知財教育の実践研究を行い、商業高校での商品開発を通して知財教育を展開。非常勤講師として、これまでに三重大学「知財学」「職業指導」、名古屋大学「経営学特講」などの講義を持ち、知財教育の高大・中高連携も進めている。2007年に日本知財学会に知財教育分科会を発起人として設立させ、2017年には「日本の知財教育史」を発表。また、学校教員のネットワークを構築するため、内閣府の知財戦略推進事務局と連携して「知財創造教育連絡協議会」をキックオフ。





3D
SCAN

3D
PRINT



これも
ちざい?

土産屋さんで木彫りの熊を買ったよ。もうひとつ欲しいけどもう売ってない！
そこで3Dスキャン&プリント。家に飾って楽しんでいます！

知財の視点と論点

法律上のグレーゾーンにある、
白黒つきづらいけれど、
今こそ考えたいテーマを取り上げました。

食

ユーザーの立場から、
場や空間を読み換えることの可能性
―食とルールメイキング

「知的財産権が発明や創作のインセンティブになっているのは本当か、(料理人を含めた)広い意味でのクリエイターの創造性に寄与していない可能性があるのではないか。『法のデザイン』の著者であり、弁護士の水野祐氏による『「食」の自由やクリエイティビティに寄与する、ルールメイキングの技法』記事は、上記のような問いかけからはじまる。食の世界は、ファッションなどと並んで知財権による縛りの少ない分野だが、人が生きるために不可欠ということを除いても、非常に創造的な市場が生まれている。水野氏は、食のオープンソース性がクリエイティブを生んでいく事例として、スペインの都市、サン・セバスティアンのレシピ文化を紹介。店ごとにレシピを秘匿するいわゆる「秘伝のタレ」文化ではなく、お店同士で共有し合う文化が浸透した結果、ミシュランを獲得する店の密度が世界一高くなった(という説)。逆に、法やルールによって地域の食文化の創造性に寄与し、ブランディングにも成功している事例として、フランスはパリの「営業権」制度や「ワイン法」がある。そして、記事後半に向けて主題となっていくのは、制度や権利活用、オープンソース性とは別の、ユーザー自身が関わり、空間や場の機能を創造的に書き換えていく「ルールメイキング」の視点だ。身近なところで想像できるのは、たとえば「吉野家で呑む=吉呑み」や「回転寿司屋で会議してみる」といった、ユーザーの立場で場の使い方のルールを組み替える、外食産業を使い倒すようなことだろう。つくり手や場を提供する側のブランディングに限らず、空間の余白、ルールのあわいをどう使うかを使い手側も含めて考え合うことが、食における自由やクリエイティビティには必要なのかもしれない(そして、それは食だけに限らない)。水野氏がこの記事のなかで語る「公開空地×食」は、その可能性を身近に感じる事例となっている。



出典：WIRED | 「食」の自由やクリエイティビティに寄与する、
ルールメイキングの技法：法律家・水野祐が「食の未来」を語る



アート メディア

アートと法を読み解く
Webメディア



出典：ART LAW WORLD アートワールドの法と倫理
Web サイト



1917年、男性用便器にサインを施したアート作品、マルセル・デュシャンの《泉》が物議を醸してから、はや100年が経った。この工業用製品を作品に転用する「レディ・メイド」という手法に続き、1960年代には、アンディ・ウォーホルがマリリン・モンローや毛沢東などの有名な写真を用いたシルクスクリーン作品を発表するなど、アートにおける「アプロプリエーション(盗用)」は、一般化して久しい。これらの表現手法を用いるアーティストは、現在では世界中にごまんといるが、さて、法的にはどこまでが「合法」で、どこからが「違法」なのだろう?そんな疑問に答えてくれるのが、本誌のQ&Aにも登場してくれた弁護士・木村剛大氏だ。ニューヨークでアート分野の法実務を学んできた経験から、具体的な訴訟問題を事例にアートにおける法と倫理の問題を解説してくれるほか、「買った作品は自由に展示、公開できるの?」「アートの真贋判定の最前線」といった、鑑賞者や購入者、展覧会主催者にとって役立つ情報も教えてくれる*1。木村氏の記事は多数のメディアで読むことができるが、まずは木村氏ご自身が主催されているブログ「ART LAW WORLD アートワールドの法と倫理」をチェック。法的な切り口からアートを知ること、表現手法の幅も、鑑賞体験の奥行きもぐっと広がるに違いない。

*1 本サイトでは、契約・オークションハウス・裁判例・民法・コレクター・インストールといった多様なタグのもと、木村氏が各Webメディアで執筆した記事リンクも並んでいる。最近の記事タイトルを見てみると、「現代美術を巡る著作権侵害訴訟と米国のアマカスケリ工制度」「著作権トラブル解決のバイブル!クリエイターのための権利の本 補足ツイートまとめ」「追及権の現在と未来」「著名な彫刻家の作品を無断で複製したら?」「台湾のパブリックアート政策、パーセント・フォー・アート」など、取り扱う内容も国内外のトピックスから文化政策まで幅広い。

ファッション 医療 テクノロジー

バイオと権利の発展
―DNAは知財たりうるか?

2016年、ロンドンのセントラル・セント・マーチンズの修士課程に在籍していたティナ・ゴヤンク氏は、素材開発プロジェクト「PURE HUMAN」を発表し、世界を驚かせた。彼女は、ファッション・デザイナーである故アレキサンダー・マックイーンの毛髪から皮膚を再生し、ジャケットやバッグなどの革製品を制作・展示。著名人のDNAを用いたことで注目を集めたが、実際には、彼女の狙いはバイオエンジニアリングにおける情報保護の問題を可視化することであった。



出典：Tina Gorjanc「Pure Human」
(Gyre Gallery Tokyo, 2018)



たとえば、現在のバイオ産業は、外科患者から許可なく入手した原料を加工し、医療用製品として販売することも可能なほどに発達した。このとき、製品の著作権は製造会社が所有することになり、原料を搾取された外科患者は自身の遺伝情報に対する所有権を主張できない。この情報保護への監視体制がないことが、ゴヤンク氏が指摘する問題点だ。現在、彼女が取り組むのは2019年に始動したプロジェクト「The Self-Donor Workshop」*2。ここでは、ヒト幹細胞から臓器を培養して移植できるようにした未来の「バイオエンジニアリング・ブティック」というビジネスが想定されている。2016年に彼女が語った、「Pure Human」の第一の目標は、生物学的情報の保護に関する欠点に対処し、現在の法的構造を使用して議論を前進させることだ」という言葉のとおり、技術の発展と同時に、まだ認知されていない権利を発見し、先んじて議論していくこと。彼女はその重要な視点を世界に発信し続けている。

*2 TINA GORJANC「The Self-Donor Workshop」



音楽 アプリケーション

リーチアプリ、サブスク、Spotify?
著作権法改正と
音楽配信サービスの今



出典：「あの音楽アプリは、もう違法。」Web サイト

2020年10月の著作権法改正で強化されたのが、音楽業界に甚大な被害をもたらしてきた「リーチアプリ・リーチサイト(悪質な違法音楽アプリやサイト)」の規制。今回の改正により、違法にアップロードされた著作物、いわゆる「海賊版」を配信する行為だけでなく、海賊版コンテンツにユーザーを誘導するアプリやサイトの提供に対しても刑罰が設けられるようになった。リーチアプリという言葉に耳慣れない人もいないかもしれないが、実態は身近なところにある。たとえば、近年、一般社団法人日本レコード協会らが配信の削除を求める無許諾音楽アプリ「Music FM」。このアプリに関するアンケート調査では、10〜30代の約7割が使用したことがあると回答している*5。また、同協会が違法音楽アプリの根絶に向け立ち上げた特設サイト「あの音楽アプリは、もう違法。」*6には、無許諾音楽アプリの国内推計利用者数が246万人にのぼるとの調査結果が掲載された。「サブスク音楽配信サービスの利用でアーティストに届け、この愛!」と、ユーザーの倫理観に訴えかける当サイトであるが、海外では、法に順守した無償コンテンツの発信が海賊版の一掃につながったという前例も。昨今、日本でも普及しつつある音楽配信サービス「Spotify」*7 がもたらしたスウェーデンの出来事だ。海賊版と無償コンテンツとアーティストへの愛——。著作物や著作者にリスペクトを持って、数ある選択肢からより良いものを選ぶことができるのか。音楽の楽しみが多様化した今、リスナーの真価が問われる。

*5 Applivによる「『Music FM』利用実態アンケート」より(10〜30代の男女1,203人を対象に実施、2019年6月18日〜6月25日)。



*6 一般社団法人日本レコード協会が2020年10月より運営する違法音楽アプリ啓発サイト。著作権法の改正内容やユーザー目線のQ&A、違法音楽アプリの利用実態リサーチ結果などが掲載されている。



*7 スウェーデンの企業スポティファイ・テクノロジーによって運営される音楽ストリーミングサービス。「海賊版サイトよりも軽く動く、より便利なものをつくることで海賊行為に対抗する」というアイデアで、2008年10月にサービスを開始。現在は日本でも無償版と有償版が展開されている。



アート テクノロジー

ポスト・コロナ、
配信される「表現」の時代

オンラインテクノロジーを活用した作品鑑賞コンテンツの普及は、コロナ禍を象徴する社会動向のひとつと言えるかもしれない。とはいえ、作品鑑賞のオンライン化がはじまったのは、実は最近のことではない。たとえば、世界でもっとも有名なオンライン鑑賞コンテンツ「Google Arts & Culture」のサービス開始は、2011年。当初は名だたる絵画の高解像度画像公開や、各国の美術館・博物館内をGoogle ストリートビューを使って自由に歩けるといった鑑賞体験の提供だったが、近年の傾向として挙げられるのが、メディアとコンテンツの多様化だ。Googleでは、作品の画像はもちろん、ギャラリーツアーやパフォーマンスの記録動画、世界中の路上にあるストリートアートの地理情報、NASAによる火星探査プロジェクトのドキュメンテーションまで公開。高精細な動画やAR技術などを駆使した複合的なエンターテインメントとして提供している。コロナ禍で顕著になったのは、そうしたコンテンツ配信とオンラインでのアーカイブを、個人や団体が積極的に行うようになったこと。たとえば、2020年3月、コロナ禍でいち早く立ち上がったオンライン展覧会「How Can We Think of Art at a Time Like This?」*3 は、バーバラ・ポラックとアン・ヴァーハーレンがたったふたりではじめて企画だったが、100人以上の著名なアーティストが参加し、世界100カ国以上で視聴された。また、オンラインならではの表現形態も広がる。国内では、2020年11月に山口情報芸術センター[YCAM]が公開した篠田千明のオンライン・パフォーマンス公演『5×5×5本足の椅子』*4 など、ヴァーチャルな創作が話題を呼んでいる。表現と鑑賞のオンライン化は、もはやデータの複製・流出という従来の枠組みでは回収できない権利問題をはらむ。技術やデータベース、言葉、視覚表現などのあらゆる情報を活用し、著作者・配信元・エンジニア・鑑賞者といった多岐にわたるステークホルダーが関わるオンライン配信の現場。ここでは、当事者一人ひとりが自分の権利について積極的に考えていくこと、また、作品の制作・発表プロセスに応じて、その都度、交通整理することの重要性をあらためて認識する必要があると言える。



篠田千明 新作オンライン・パフォーマンス公演『5×5×5 本足の椅子』
(山口情報芸術センター[YCAM]、2020)

*3 2020年3月17日に設立された非営利のオンラインアートスペース。作品のほかにアーティストやキュレーターによるテキストも多数掲載。アートの対話の場という目的で無料公開された、コメント投稿機能によるプラットフォームが特徴。



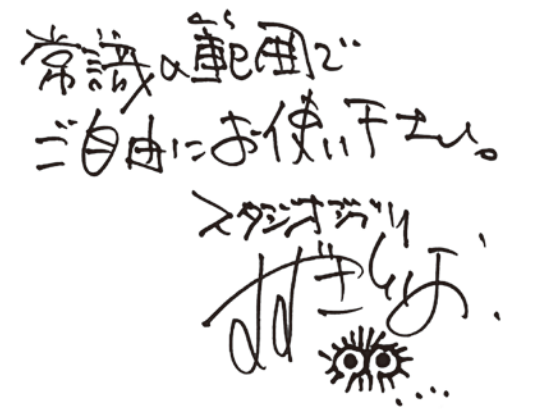
*4 アンナ・ハルプリンの『5本足の椅子』(1962)のダンススコアをもとに篠田千明が発表したパフォーマンス作品『5×5 Legged Stool』(2014)を、オンライン配信プログラムとして再制作し、公演。異なる空間にいる複数のダンサーの動画やハルプリン研究者へのインタビュー動画などがコラボレーションされたほか、観客が仮想空間に集い、インスタラクションにしたがって写真を撮影するなどの試みもひとつの舞台作品として上演。



アニメーション

スタジオジブリの作中画像公開にみる、
著作権と作品の考え方

2020年9月18日、新型コロナウイルス感染拡大が進むなか、スタジオジブリはオンライン会議の背景として使える作中画像約400点をWebサイトに公開。鈴木敏夫プロデューサーからは「常識の範囲でご自由にお使いください」と手書きのコメントが添えられていた。



スタジオジブリ Webサイト「最新情報」今月から、
スタジオジブリ作品の場面写真の提供を開始します



ディズニーとジブリは著作権の扱いが厳しいという通例からすると驚きの取り組みだが、なぜこのような試みに至ったのだろうか。ジブリが発行する月刊誌『熱風』2020年8月号の「ジブリと著作権」特集で、プロデューサーと法務関係者、顧問弁護士による座談会が生まれ、そこではインターネット以降の問題にも触れつつ、著作権との向き合い方について語られた。誰もが何かをつくり発表できる時代、山のように作品が生まれ、そして忘れられていく速度のある時代に、作品がコンスタントに誰かに観られ、聴かれる状況をどのようにしていくか、『火垂るの墓』の企画を新潮社に持ち込んだ当時、作者である野坂昭如の作品ですぐ手に入るものは同書のほかに『エロ事師たち』のみ。同書についても翌年には絶版予定だったのだという。「映画化」というのは、古典的な著作権利用の方法だが、作品を広める、延命させるひとつの道もあった。今回の件も同じ考えのもと、作中画像の公開に無理やりに踏み切ったのだと鈴木プロデューサーは語っている。スタジオジブリというある意味大きな組織のなかで、顧問弁護士や法務に携わる人たちが、現場でものををつくる人たちが、作品をよりよいかたちで社会に広げていくための道筋を模索すること。そこには、知財権を守る/表現を守るという相反する構造のなかで、ルール自体も共創していくこうとする態度がうかがえる。



『千と千尋の神隠し』(2001)
©2001 Studio Ghibli・NDDTM

たんぽぽの家と知財の45年

知財学習推進プロジェクトに取り組むたんぽぽの家。

1970年代に活動を開始し、1990年代から障害のある人の

アートの発信をはじめ、知財・知財権について学び、

実践してきました。表現する権利を「まもって、ひろげて」きた軌跡と、

知財学習の取り組みを振り返ります。

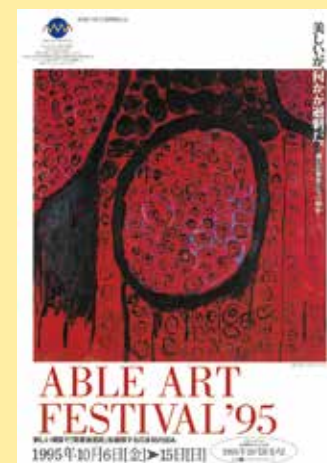
文●岡部太郎、森下静香（たんぽぽの家）

1995～ 「エイブル・アート・ムーブメント」 アートによる社会参加をめざして

たんぽぽの家は、1970年代に奈良を拠点とする市民運動として立ち上がり、地域のなかで生きがいを持って活動できる場づくりと文化による共感の輪を広げていきました。障害のあるなしに関わらず、豊かに生きることができる社会風土づくりをめざしてきました。

1995年より、日本障害者芸術文化協会（現NPO法人エイブル・アート・ジャパン）とともに、「エイブル・アート・ムーブメント（可能性の芸術運動）」を提唱し、活動を展開。この頃から、企業などの支援により、美術館やギャラリーなどで障害者アートの展覧会が開催されるようになってきました。障害者アートが広く社会に認知されるにつれ、作品を購入したいという声や、企業などからもカレンダーや広報誌などに使いたいといったニーズも増加。

作品の売買やデザインなどへの使用が求められることは喜ばしい一方、福祉の現場からはどのように対応したらいいかわからないといった戸惑いの声も聞かれるようになりました。そこで、法律の専門家やギャラリスト、先進的に福祉の現場でアート活動に取り組んできた実践者とともに、障害者芸術著作権等整備委員会を立ち上げ、障害のある人の創造的な活動を守るためのガイドラインを作成。『人権の視点から考える：障害者アートと著作権』にまとめました。エイブル・アート・ムーブメントにおける知財の学びはここからスタートしています。



「ABLE ART FESTIVAL '95・東京展」
(ATC [アジア太平洋トレードセンター]、1995)

本展の開催を皮切りに、「エイブル・アート」の概念が社会で広く知られるようになり、全国の美術館やギャラリーで障害のある人のアートの展覧会が広がっていった。

『人権の視点から考える：障害者アートと著作権』
(日本障害者芸術文化協会、2000)
pp.15-16 播磨靖夫「『障害者アート』と人権」より以下転載
1999年に実施した全国の芸術活動を行う福祉施設や作業所へのアンケートをふまえ、考えられたガイドラインや著作権についての解説などを掲載。



これまでの福祉は所得や効用を重視するが、潜在能力を広げることについてはあまり考慮してこなかった。こうした背景のもとで、障害をもつ人たちの「潜在能力」のひとつであるアートをとおして生活の質を高めること、そして自己実現をはかりながら幸福になっていく道を探そうという試みが「エイブル・アート・ムーブメント」でもあるのです。

この「障害者アート」をめぐる著作権、所有権のガイドラインづくりは、障害をもつ人たちが創作活動をつうじて最善の自己となる環境づくりを人権の視点から考えようということからはじまりました。そこには「人権は人間の自己実現のためにあり、人権の追求はその人の幸福をもたらす」という考えがもとにあります。

このガイドラインは、障害をもつ人たちがアートの世界で自己決定権の行使を十分に条件づくりを整えるのが目的です。そのためには、いかなる権利があるのか、を一つずつ確認するところからはじまっています。このような確認作業をするのは、サービスの客体であり対象者である障害をもつ人たちが主体者として認識し、専門家などサービスを行うものと利用者としての関係を平等で人間的なものにしていくねらいもあります。

このガイドラインは曖昧さをいっぱい残していますが、完全なものにしないでも役立つことができると考えています。福祉の実態の多様性を無視して理論上完全にしようとしても、どこかに無理が生じてきます。このガイドラインをもとにして、それぞれの現場で議論を積み重ねてください。そこから派生する「信頼から生まれる知」こそが、「障害者アート」の未来を拓いていくものと確信するからです。

しかし、そこに権利があるからといって乱用することはいまいしめなければなりません。われわれの社会は、一人ひとりの「個」を尊重すると同時に、「公的なもの」を育てる必要があるからです。「障害者アート」についていえば、障害をもつ人たちにも新しい文化を創造するというミッション（使命）があり、それに寄与するという社会的役割を実現しなければならないからです。

2000～ 障害のある人の表現の広がり、 それを支える人の育成

2000年代に入ると障害のある人のアートの活動も多様になり、美術館やギャラリーを飛び出し、カフェや公共空間などまちのなかでも展示され、参加型プロジェクトも多くなってきました。2000年にスタートした「エイブル・アート近畿 ひと・アート・まち」では、まちをアートによって魅力的にする、ひととまちをアートによってつなぐというコンセプトのもと、商店街や駅などのオープンな場所で作品を展示することも多くありました。このようなコミュニティでのアート活動では、作品が劣化、破損した場合のことを考え、損害賠償の費用などを確保し、事前に賠償額の上限を決めて作者に承諾をとったり、屋外展示など条件によっては複製画を作成したりして、知財を保護することも。また、2002年には福祉現場でのアート活動を支える人を育成する「福祉をかえる『アート化』セミナー」をスタート。展覧会の開催方法や販売、それに伴う知財の扱いなど、具体的に知財の活用についても学び合う機会をつくってきました。

2004年にたんぽぽの家アートセンター HANA がオープンしてからは、アーティストとしての活動を活発に行う人も増えてきました。



たんぽぽの家アートセンター HANA の活動風景



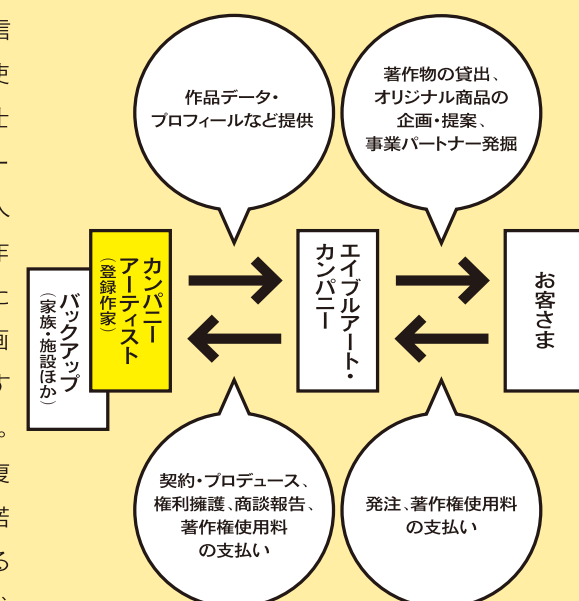
ろうきん社会貢献プロジェクト エイブル・アート近畿 ひと・アート・まち

2000年より毎年近畿2府4県をまわり、開催してきたコミュニティアートプロジェクト(主催：近畿労働金庫、企画：一般財団法人たんぽぽの家)。写真は、大阪南船場の難波神社の壁面に展示された巨大な絵馬。

2007～ 障害のある人のアートを仕事にする 「エイブルアート・カンパニー」の立ち上げ

障害のある人のアートを社会に発信し、障害のあるアーティストと作品を使いたい企業、デザイナーなどをつなぐ仕組みとしてエイブルアート・カンパニー（以下、AAC）を設立^{*}。障害のある人の著作権などの権利を守りながら、作品を使いたい側のニーズに応えていくための中間支援の仕組みをつくり、原画販売だけではない「アートを仕事にする」ための選択肢を広げていきました。絵の背景の色を変える、同じ部分を反復させるなどの「改変」も、著作者に承諾をとるといった業務をAACが代行することで、企業にとっても依頼しやすい状況をつくりました。書籍やカレンダーを含む紙媒体だけではなく、ファッション小物やディスプレイなど生活に身近な商品やダイナミックな空間デザインにも作品が使用されることも増えていきました。AACの事務局は、著作権等の専門家ではありませんが、契約に関しては相談をしながら、ときには専門家にアドバイスを受けながら取り組んでいます。

^{*} NPO法人エイブル・アート・ジャパン(東京・東北)、たんぽぽの家(関西)、NPO法人まる(九州)が連携し運営。登録作家は119人、登録作品は13,427点(2021年3月現在)。



トヨタ自動車株式会社×AAC
「ラッピングカー」

知的障がいのある人たちのオリンピック、スペシャルオリンピック応援プロジェクトの一環で、所属作家の作品をトヨタのクルマにラッピングし、オフィスイントランスなどに展示。



タビオ株式会社×AAC

障害のある人の作品をデザインに取り込んだ、大手靴下メーカー「タビオ」のコラボレーション商品。エイブルアート・カンパニー設立初期から関わり、シーズンごとにデザインをリニューアル。

公益社団法人 日本グラフィックデザイナー協会
(JAGDA)×AAC 「つながりの展覧会」

パラアスリート支援プロジェクトとして、全国のJAGDA会員がエイブルアート・カンパニーのアーティストの作品をピックアップし、マスキングテープやタンブラー、ハンカチに展開、各地で販売を行った。



2011～ アートによる復興支援

2011年、東日本大震災の復興支援として、AACの登録作家たちがアートで支援する「タイヨウプロジェクト」が立ち上がりました。2013年には、AACとたんぼの家が協働し、Good Job! 東北プロジェクトをスタート。そこでのひとつの出会いが宮城県亶理郡山元町の障害のある人たちでした。それまで焼き菓子やいちごジャムづくりに従事していた人たちが、新しい仕事としてアート活動やものづくりにチャレンジするのを支援。取り組みを通して生まれたのが、いちごをモチーフにした手ぬぐいや地域の特産物をモチーフにしたバスポムなどでした。AACなどで取り組んだ著作権の二次利用の経験が、東北で仕事をしたい、と願う障害のある人のアートを通じた仕事づくりにつながりました。



「タイヨウプロジェクト」から生まれた いちごの手ぬぐい

宮城県山元町にある工房地球村オリジナルの和手ぬぐい。地球村メンバーが地元の特産品であるいちごをモチーフにして描いたイラストを使用している。かわいらしいデザインが好評をよび、全国で5,000枚を売り上げるヒット商品になった。



『インクルーシブデザイン —社会の課題を解決する参加型デザイン— (学芸出版社、2014)

企業の商品開発やデザインプロセスに、これまでマイノリティだと考えられてきたユーザーが関わり、新しいデザイン提案を行う「インクルーシブデザイン」。その実践例を多数収録した編著書。たんぼの家では、企業とのワークショップの際には、障害のある人がデザインに参加する際の知財権、個人情報や肖像権などの扱いにも配慮している。また、商品開発に関わる際は、企業とコーディネートするたんぼの家と障害のある人との間で機密保持に関する誓約書を交わすなどしている。



Good Job! プロジェクト Webサイト、
さまざまな取り組みを並行して行っている



2012～ 表現の多様化と仕事化 Good Job! プロジェクトの始動

障害のある人の表現が多様化するにつれ、複数のアーティストによる共同制作や、デザイナー・クリエイターとの協働、障害のある人の存在そのものの魅力を伝えるプロジェクトなど、著作権だけではなく表現を発信する機会が増えてきました。

たんぼの家では、企業や行政からの依頼も増加。アーティストのひとり山野将志さんは、企業の工場の壁画や、公共空間のロビーアートなどを手がけています。コンセプトや技法、納期なども含めた契約内容など、マネジメントの高度化が進み、チームで個人の表現をサポートすることも。これらの状況変化に伴い、権利について考える機会も多くなりました。

2012年、たんぼの家の新たなプロジェクトとして障害のある人のアート×デザインをキーワードに新しい仕事やたらき方を提案する「Good Job! プロジェクト」がスタート。障害のある人の創造性を生かした仕事を紹介する「Good Job! 展」を全国各地で実施。2015年には公募プログラム「Good Job! Award」を開催し、全国の活動を広く知る機会とネットワークや学び合いの場づくりを進めています。



山野将志《奈良の神饌 正倉院の宝物柄
—談山神社嘉吉祭 諸嶽神社 荒稲 ウグイ 山口神社 など—》(2020)
奈良県コンベンションセンターのエントランスロビーに設置された山野将志さんの作品。県内各地の神社に伝わる神様にお供えする食べ物「神饌(しんせん)」や正倉院の宝物柄からインスピレーションを受けて描き下ろされたもの。30cm×6mの横長サイズのオーダーに応える。



photo: Yoshino Masuda

Good Job! センター香芝には、3Dプリンタやレーザーカッターなどの機材が揃う工房と、一般の人でも利用できるカフェ、制作した商品を販売するショップなどを併設

2016～ アート×デザインの実践の場 Good Job! センター香芝オープン

2016年に奈良県香芝市に障害のある人と新しい仕事をつくり出す拠点「Good Job! センター香芝」(以下、GJ! センター)を開設。障害のある人と企業やクリエイター、異分野で活動する多様な人たちとともにものづくりや商品流通のプラットフォームをつくりました。3DプリンタやレーザーカッターといったFab機材を取り入れた張り子などのオリジナル製品や、企業・地域とプロダクトを共同開発、販売しています。また、先端技術と仕事、ケアのあり方を考える「IoTとFabと福祉」や、地域にある伝統工芸と障害のある人の手仕事によるものづくりを提案するプロジェクトにも取り組んでいます。



Good Job! センター香芝名物、デジタル工作機器と手仕事によって生まれた現代版郷土玩具「グッドドッグはりこ」

「グッドドッグはりこ」ができるまで

GJ! センターのオリジナルマスコットとして定着した、犬とホットドッグをかけたデザインの張り子。グッドドッグはりこの開発過程にはたくさんの方の知財・知財権が関わっています。どのようにつくったのか、知財のポイントとともに紹介します。 文●藤井克英 (GJ! センター)

Fabを使った新たなものづくりがスタート!

Fab機材を使って何ができるのか。まだまだ未知数ながらも、GJ! センターでの商品開発、仕事づくりを見越して、2015年にレーザーカッター、3Dプリンタを導入。障害のある人が描いたデザインをもとにレーザーカッターを用いたアクリル素材のミラーをつくるなど、Fabを取り入れた活動をはじめました。そんなときに地元企業の中川政七商店さんから相談を受け、新たな奈良みやげとして張り子の郷土玩具「鹿コロコロ」を制作。伝統的に使われてきた木型に代わって、3Dプリンタで型を制作することで障害のある人の作品やイラストを生かした商品を開発しました。

遠隔地間での協働によるものづくり

2015年に「ファブ社会における新しいものづくりの情報流通等に関する調査研究」(総務省)としてFabLab北加賀屋、慶應義塾大学SFC、たんぼの家の3者による福祉×Fabをテーマにした実証実験を実施。Fab機材を福祉施設に導入し、創作されたデジタルデータを遠隔地間で相互利用・二次創作・情報公開していくためのルールづくりに取り組みました。各地の関心のある福祉施設と連携し製法を共有するなど、知財の活用をベースに「FabやIoTがあるからこそできる仕事づくり」が可能になりました。

知財の学びとものづくりの実践は続く

2016年にGJ! センターがオープンし、いよいよFab機材を使った自主製品づくりが本格的に始動。「鹿コロコロ」を発展させ、3Dプリント型を用いた「グッドドッグはりこ」が誕生しました。以来、干支の張り子をはじめとしたオリジナル製品やほかのブランドとのコラボ商品、依頼でつくる小ロットの商品など、これまでつくった張り子は50種類以上にのぼります。Fab機材活用により、手仕事による1点ものでも、アート作品の二次使用による商品でもない、中量生産が可能になりました。また、立体和紙の製造では、自分たちで特許も出願しました。その後も現在に至るまで、知財を活用した商品開発に可能性を見出しつつ、試行錯誤を続けています。

開発プロセスに見る知財

Phase
企画

- たんぼの家アートセンター HANAの中村真由美さんのクマのアート作品をもとに、オリジナルマスコットを製造することが決定!

知財のポイント 中村さんの著作物であるアート作品を二次利用するため、承諾確認を行う



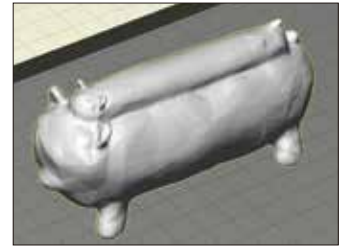
- 中村さんのアート作品を3Dスキャンし、3Dデータを作成。

知財のポイント 3Dスキャンは、著作物の複製に当たる



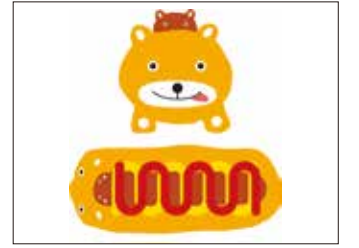
- エンジニア竹田周平さんがスキャンデータを編集し、グッドドッグの原型となる3DCGをつくる。

知財のポイント 3DCGは、複製された3Dデータをもとにした二次的著作物となる。3DCGの著作権の取り扱いについては、エンジニアとの確認が必要



- 3DCGをもとに、どんなマスコットにするか、着色パターンなどを検討。

知財のポイント 製品デザインは、意匠出願できる。立体形状として商標出願することも可能



- Good Job! センター香芝のメンバーたちが、3Dプリンタで出力された型に紙を貼り、色を塗って、張り子を製造。



- デザイン事務所 UMA / design farmが制作したロゴのシール・包装紙・箱でパッケージング。

知財のポイント ロゴマークは商標出願可。ロゴマークの著作権の取り扱いについては、デザイン事務所との確認が必要



設計

製造

