

「知財ってなんだろう。

権利？ 法律？ それとも

ルール？」

「
ど 引
う 用
違 と
う コ
ん ピ
や ぺ
ろ 、
う
…
…」

「蚤の市で

見つけた古い生地。

この柄、新商品の

参考になりそう！」

知的財産権学習ハンドブック

はじめに

一人ひとりが発する、小さくても大切な表現を社会に届けたい。そして、その固有の、かけがえのない表現を認め合う社会であってほしい。これが、著作権をはじめとする知的財産権の役割や大切さを多くの人たちと学び合う機会をつくりたいと考えた動機です。

私たちはこれまで、障害のある人の展示会の開催をはじめ、企業や自治体、研究機関など他業種との連携によるアートプロジェクトなどを行ってきました。2007年に障害のあるアーティストの作品を企業などがデザインに二次利用できるようにする中間支援組織「エイブルアート・カンパニー」を立ち上げてからは、著作権やロイヤリティに関する契約を交わすことも多くなりました。また、2014年には障害のある人や支援者の情報交換、ネットワークづくりの場として「障害とアートの相談室」を立ち上げ、アートに関する相談業務を行ってきました。そのなかでも多いのが著作権や権利保護に関する相談です。

そこで実感したのは、多くの人にとって法律や契約、権利といった法の問題は難しく、まして知的財産権は大事そうで気になるけれども、どこから手をつけていいのかわからない、ハードルの高いものであるということです。また、これらの課題は、市民の主体的なものづくりを支援するファブスペース、民芸品や伝統産業に関わるメーカー、個人で活動するデザイナーなどにも共通するものであることがわかりました。

今年度、平成30年度中小企業知的財産活動支援事業費補助金を受け「知的財産活用にもつた人材育成のための調査と学習プログラム開発」事業と題して、クリエイターや福祉施設職員のほか、今後デザイナーやアーティストとして活動する学生をはじめ、創作物の販売や使用に関わる人たちが、気軽に学ぶことのできる知財学習のためのプログラム開発を進めました。

本プロジェクトでは、まず弁護士やデザイナー、ファブスペース運営者、伝統産業に関わるメーカー、障害者福祉施設職員など多様な立場からなる知財学習プログラム検討会を設置し、知財に関する課題や学習のニーズといった情報を収集するヒアリング調査を実施。そして、検討会での議論や調査から得られた知見をもとに、具体的に知財の活用や運用を体感できるようなアナログゲームと、具体的な事例のエッセンスをまとめた本ハンドブックを制作しました。

知財や法について学ぶことは、一見難しいことかもしれませんが、しかし大切なのは、どのように活用・運用するかであり、専門家と連携しながらもまかせきりにせず、自分たちの問題として取り組んでいくことだと思います。本ハンドブックをきっかけに、周囲の人たちと知財について話し合い、実際に表現を社会に届けるための一歩となれば幸いです。

一般財団法人たんぼの家

知的財産権学習ハンドブック

Case 1-8 知財にまつわる、あるある話
pp. 6-14
ワークショップ／福祉施設／
アナログゲーム制作／創作現場／
まちづくり事業／商品開発

知的財産権が関わるさまざまな現場と考え方を知る

Column 1 すべては豊かな社会のために
pp.16-17
文・塩瀬隆之 (京都大学総合博物館 准教授)

Voice 1-4 表現する／ものをつくるに関わる
pp.18-19
知財のエピソード
アナログゲーム開発／伝統工芸／美術教育／
福祉事業の現場

Column 2 福祉施設で生まれるアートと著作権
pp.20-21
文・田中啓義 (登大路総合法律事務所 弁護士)

Voice 5-8 表現する／ものをつくるに関わる
pp.22-23
知財のエピソード
共同開発／商品開発／
デジタルファブリケーション／事業開発の現場

Column 3 障害のある人の表現を生かした仕事と
pp.24-25
社会参加における知財
文・藤井克英 (Good Job! センター 香芝 企画製造ディレクター)

Information 知的財産権のきほんのき
pp. 26-27

Recommend 「知的財産権をもっと知りたい！」に
pp.28-29
応える参考 Web サイト & ブックリスト

Case 1 ワークショップ

ワークショップでつくられた商品。
これって、誰に権利があるの？



そんなあなたは……

まずは著作権のことを調べてみよう！

基本的に「アイデア」には著作権が発生しません。今回の事例では、参加者に、商品に対する権利はないと事前に伝えておくことが望ましいでしょう。しかし、ワークショップのなかで絵画など何らかの「著作物」をつくる場合、参加者に著作権が発生しますので、その権利についての契約が必要です。また、商品化するのであれば、産業財産権も調べてみましょう。

これも参考に！
著作権情報はインターネット上にも検索してみよう。

pp.28-29へ

Case 2 福祉施設

この作品、いいな～。
でもモチーフがアレだし、商品化は断念か。



そんなあなたは……

ダメもとでも、問い合わせてみましょう！

権利を保持していても「作品を世の中に広げていきたい」という想いのもと、許可を出してくれる権利者もいます。まずは、Tシャツをつくった経緯も含め、相談をしてみましょう。ちなみに、施設内で作品を展示したり、Tシャツにしたりして“自分たちで楽しむ”のは基本的にOK。ただし、施設外での展示や販売、配布などをしていく場合は、制約が出てきます。

これも参考に！
似通った事例が著作権管理の現場からもあがっています。

p.30へ

Case 3 アナログゲーム制作

おもしろいルールを活用したい！
でも、勝手に使うのは悪いなあ……。



そんなあなたは……

制作者へ、使用許諾を申し入れてみよう!

ゲームの「ルール」はアイデアなので、著作権が発生しません。そのため、ルールを盗用した海賊版が出回っても取り締まるのは困難であるのが現状です。業界内では、ライセンス料を申し出たり、先行作品のオマージュであることを公表したりといった配慮がとられています。その業界を盛り上げていくためには、信頼に基づく関係づくりが必要です。

これも参考に!
アナログゲーム制作に携わるクリエイターからの一言。

p.18へ

Case 4 創作現場

本の内容は、作品の一部。
でも、タイトルはどうなんだろう?



そんなあなたは……

まずは出版社に確認してみよう!

一般的に著作物の「タイトル」は、短く創作性がないと解釈されるため、著作権が発生しないことがほとんど。ただし、商標登録をしている場合は商標権が発生します(本のタイトルが商標登録できる場合はまれ)。いずれにしても、オリジナルの著者へのリスペクトも込めて、まずは著者の窓口となる出版社へ確認し、必要があれば著者への確認も行いましょう。

これも参考に!
弁護士による、著作権のとりえ方を紹介したコラム。

pp.20-21へ

Case 5 まちづくり事業

昔からある伝統の柄。
誰でも使っているのかな？



まちを盛り上げるため、この地域に伝わる伝統柄でいろいろなグッズ開発。有名な柄だから、自由に使っているんじゃないの？

そんなあなたは……

権利者を調べてみましょう！

伝統的な柄や民芸品にも、権利者がいることがあります。しかし作者不詳であったり、すでに多様な場で活用されていたりするときは、権利を主張できない場合も。逆に、みんなが使っているから大丈夫と思っているも、明確に権利者がいる場合もあるため、細やかなリサーチが必須です。誰もが知っているモチーフだからこそ、ていねいに進めましょう。

これも参考に！
法的な権利だけでなく、文化や歴史への配慮も大切。

p.18、p.22へ

Case 6 創作現場

この人の作品の魅力を伝えたい！
SNSにアップしてもいいのかな～。

素敵な絵と出会い、作家本人の許可を得て撮影。「もっと、この作品の魅力を伝えたい！」とSNSにアップしたら、大問題に。受注作品で、まだ依頼主にも見せていなかったらしい……。



そんなあなたは……

作品の公表には注意が必要です！

作品の公表には、著作者の同意が必要です。一方で、著作者の承諾のもと、サポーターや管理団体、中間支援団体が管理やマネジメントを代行する場合も。今回のようなオーダー制作では、著作物の使用条件を発注元と契約を交わし、公開が制限されることがあります。公表する際に気をつけることはもちろん、そもそも撮影の前には許諾をとりましょう。

これも参考に！
著作権以外の知的財産権にも配慮が必要です。

p.27へ

Case 7 商品開発

オリジナルキャラクターでグッズ開発。
一部分を切り取って、つくってもいいよね？

デザイナーがつくってくれたオリジナルキャラをもとに、グッズを開発中。3Dデータ化して、クッキー型をつくることに。でも、全身を再現するのは難しいし、顔だけでもいいかな……。

こっちの方がいいよな絶対！



そんなあなたは……

使用条件の取り決めに交わしましょう！

デザイナーとは著作物の改変の有無について、エンジニアとは3Dデータの取り扱いについて取り決めに交わす必要があります。このとき、イラストの著作者と誰との契約なのかを明示し、一方的に取り決めるのではなく、お互いの同意が大切です。また、3Dデータなどのデジタルデータは改変が容易だからこそ、事前の取り決めが必要でしょう。

これも参考に！
デジタル工作機器を持つ、市民工場の考え方を紹介。
p.23へ

Case 8 商品開発

この製法を守りたい！
そもそも特許はどんな内容を保護するの？

特許とれないのかな……でも、特許ってなに？



長年の研究の甲斐あって、金網素材の型で、商品を量産する方法が見つかった！よし、特許を申請しよう。でも、何を申請したらいいの？製法、それとも形……？

そんなあなたは……

どの範囲で特許出願するか検討しよう！

「形」および「製法」とともに特許権の取得が可能です。特に、製法に関しては、「特許による権利化」か、「営業秘密として秘匿化」か、めざす方向性を検討する必要があります。特許出願の際に素材を表記すると、別素材で転用されるおそれがあります。特許による権利化を行うことは、ほかと違う強みを明示し、その発明がブランドとして認められていくことにつながります。

これも参考に！
商品開発から販売までに関わる知財を紹介。
p.26へ

大切なのは…

1. 表現に敬意をはらう

私たちは、知財の根底に流れるもっとも大切なことは、リスペクト、つまり表現に対し敬意をはらうことだと考えています。それが形になったものとして、契約や対価、成果の共有や公表の方法などがあるでしょう。トラブルの多くは、他者に「無断で使用されたこと」や「自分の意図と違った形で発信されてしまうこと」など、自分の表現を大事にされていないと感じたときに起こります。大切な表現に敬意を払い、認め合うこと、それが豊かな社会につながると考えます。

2. 発信するために守る

知財というと、「知的財産権の侵害」といった文脈で語られることも多いため、何かを禁止したり、制限するイメージをもたれるかもしれません。しかし、私たちは知財を「大切なもの・表現を守りながら広めていくための仕組み」だととらえています。知財はいろいろな種類があり、ルールもたくさんあります。そのルールを理解し曖昧な事柄を一つひとつ整理していくことで、何を守り、何をどう発信していきたいかも明らかにしていくことができるでしょう。

3. 主体的に学び、専門家との連携も

法律や契約のことは難しく思えて、専門家にまかせきりになったり、ときには確認が後回しになったりすることも。しかし、契約は相手と表現をどう取り扱うかを記した約束ごとが可視化されたものです。お互いが納得できる着地点を探っていくなかで、お互いへの理解が深まることもあるでしょう。そして、わからないことがあれば、弁護士や弁理士、契約の相手側にたずねたり、書籍やWebサイトで調べたりしながら関わることで、知財をより理解していくことができると考えます。

すべては豊かな社会のために

塩瀬隆之（京都大学総合博物館 准教授）

1901年、X線の発見で第1回ノーベル物理学賞を受賞したレントゲン博士は、さまざまな企業からX線に関する特許取得を薦められました。しかし、博士はその薦めに激昂し、「科学は万人のものであって、特定の誰かが独占してはならない」と拒絶したとされています。他方、2012年、iPS細胞の発見でノーベル医学・生理学賞を受賞した山中伸弥博士は、自身が所長を務めるiPS細胞研究所に特許のスペシャリストを採用。iPS細胞の製造、流通に関する知的財産戦略を徹底し、「科学技術が万人のものであって、特定の第三者が万が一にも独占して高額な使用料を徴収する治療法のせいで、多くの人々が受けられるはずの恩恵を得られなくなることを避けようとした」と言われています。知的財産権に対する考え方の違いや科学技術と経済社会の距離感の差異など、さまざまな要素が両者の対応を正反対のものにしてしまっていますが、いずれも科学技術の恩恵が広く広がり、多くの人の支えになることを目指しているという点でその理念は等しいと考えられます。

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス(以下、CCライセンス)とは、インターネット時代の新しい著作権運用の手法であり、作品を公開する作者が一定の条件下であればその作品を自由に使って共有してもよいことを意思表示するツールです。各国において細則の違いはあれど、著作、絵画、楽曲などの創作物を保護する法律が整備されていますが、その運用が複雑な場合には、そのリスクを過大に見積もりすぎて、かえって作品の利活用、流通が進まなくなることがあります。このとき、著作権の存在を前提としながらも、ほかのクリエイターや消費者が安心して作品を使って楽しむための活用促進の安全地帯をつくらうとしたのがCCライセンスです。

美しい絵画や心に残る楽曲、知的刺激に溢れた著作など、さまざまな知的創造物が私たちの社会を豊かにしています。「共有」も「独占」も、いずれも矛盾せず、知的創造活動に満たされた社会を持続的に作り続けるという元来の理念をしっかり理解しておく必要があるでしょう。

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス(CCライセンス)とは



著作物をオンラインで公開する際に、作者が流通上の使用条件を示すためのツール。条件に応じたCCライセンスマークを表示することで、著作権を保持したまま著作物を流通できる。条件の範囲内であれば、他者が著作物を使用することも可能。採用時には、ライセンス内容についての簡潔な説明文である「コモンズ証」、法律の専門家に向けた「利用許諾」、検索エンジンが著作物に関する情報コードを読み込むための「メタデータ」の3つの保証が付与される。

CCライセンスの種類

-  表示
作品のクレジットを表示すること
-  非営利
営利目的での利用をしないこと
-  改変禁止
元の作品を改変しないこと
-  継承
元の作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること



creativecommons.jp/

上記を組み合わせてできるCCライセンスは6種類。著作物の権利者は、流通させる上で使用条件を踏まえ、適切な組み合わせのライセンスを選ぶことができます。

Voice 1



朝戸一聖さん
(タンサン株式会社 代表取締役)

アナログゲーム開発の現場



ルールの作者に対しライセンス契約を結び、ほかのゲームに転用することも。契約をかわし、別のメーカーにより新しいゲームになる事例も生まれている。

アイデアを権利化できないからこそ、
つくり手同士でモラルをつくる

開発したボードゲームのルールが、断りもなくTV番組に応用されたり、他社製品に使われたりすることも。ルールは創作物とはみなされず、権利侵害には当たらない。だからこそ、業界のなかでモラルを形成・共有し、おもしろいものをつくるための良い状況を育むことが大切だと感じています。アイデアを守る上での、知財の可能性も、今後探っていきたいです。

伝統工芸の現場



CG(コンピューターグラフィックス)友禅のデータを活用しデザインした、ミズノと共同開発した水着。高価な手描きの京友禅とは別の、伝統の柄の新たな魅力を広げていく取り組み。

Voice 2



川邊祐之亮さん
(京友禅 職人/有限会社ジャパンスタイルシステム 代表取締役)

伝統文様の新たな魅力をつくり、
広げていくためのツールとして

京友禅の柄と彩色を職人間で共有するための図案のデジタル化を機に、知財の勉強会に参加し、京都市のサポートのもとデジタルアーカイブ事業を立ち上げました。図案の著作権について学び、使用許諾料や使用範囲・期間など、明文化した契約書を作成。家に伝わる図案を守り、ビジネスを展開するための下地をつくりました。

Voice 3



辰巳明久さん
(京都市立芸術大学 美術学部 / 美術研究科 デザイン研究室 教授)

美術教育の現場

わかりにくい問題だからこそ、
学ぶ必要がある

知財の問題は同じような事案に見えても諸条件によって異なった結論が出る、簡単に白黒分けられるものではないという認識が大切です。そして、そのわかりにくさをどのように教育していくか。実は日本の美術大学でも半数近くで知財教育はされていません。アートやデザインに関わる学生こそ、知財を学ぶことが大切であり、本学では今年度より半期の授業を行っています。



辰巳氏も制作に携わった「デザイナー・中小企業のためのデザイン契約のポイント」では、デザイン開発の際の契約をわかりやすく記載。ダウンロード版あり。

Voice 4



森洋三さん
(社会福祉法人いぶき福祉会 第二いぶき施設長)

福祉事業の現場



マドレーヌからはじまったブランド「ねこの約束」は、JR岐阜駅にオープンしたショップのお店の名前にもなるなど、商品もコンセプトも広がっている。

権利を考えることは、
ブランドの強みを考えること

招き猫をかたどった「ねこの約束」のマドレーヌ。「幸せをお届けする約束」をコンセプトに外部のデザイナーと商品開発やロゴを制作し、弁理士に相談し商標権と実用新案の登録を行いました。登録にあたって、何が強みや良さになるかを見直し、守るべきものは何かを考えたことは良い経験に。外部からの信頼を得ることやステータスにもつながっていると思います。

福祉施設で生まれるアートと著作権

田中啓義（登大路総合法律事務所 弁護士）

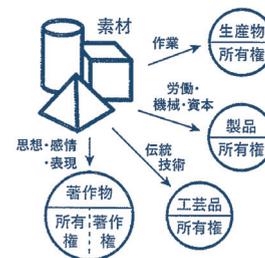
著作物とは

著作物とは「思想または感情を創作的に表現したもの」と定義されています。では、福祉施設で制作されるものは著作物なのでしょうか。それは、まさに、思想または感情を創作的に表現しているかどうかで決まります。例えば一般の工場で作られるものは、思想または感情を表現したものではないので、著作物ではありません。福祉施設でも、作業的に制作するもので、そこに創作的な表現がなければ、著作物ではないと言えるでしょう。けれども、就業時間中でも、余暇でも、一人ひとりが、自分の思想や感情を表現したものをつくっていれば、著作物であると言えます。自分の思想や感情を表現したものでなければ、それは著作物ではなく、生産物です。生産物の所有権は、基本的には材料を提供した人のものです。材料よりも著しく価値が高いものが生まれている場合は、それを可能にした人のものになります。一般的な福祉施設で、作業によって生み出されたものの場合、それは著作物ではなく生産物なので、施設に所有権があることとなります。工場で作られる精密機械等の場合も会社に帰属します。工芸品も、伝統技術によってつくられるということで、その職人がつくる一つひとつには著作権が帰属しない場合が多いです。

作品販売価格から必要経費を除いた 全額を著作者に渡すのが原則

著作物については、著作権と所有権、両方考える必要があります。たとえば、絵画。福祉施設で制作された絵画は、誰のものでしょうか。著作物と言えるものになっていれば、所有権も著作権も、制

作者個人に帰属します。こうした著作物を販売する場合は、対価が発生します。では対価は、工賃の範囲でよいのでしょうか。そうは考えにくいでしょう。



基本的には、経費を除いたものが、著作権者に渡されるのが原則です。障害のある人のアート作品の場合、

それがどこで作られたのか—たとえば、自宅、施設、造形教室などで区別する考え方もありますが、原則的にはそれにより、著作者の権利が変わることはありません。区別を必要とする理由は、それが生まれる過程でかかる費用にあるように思います。そうであれば、そこでかかった経費を差し引くことで整理すればよいのではないのでしょうか。

取扱規程+個別契約書

福祉施設で創造されるアート(作品)を扱うにあたっては、取扱規程を作成する必要があります。取扱規程では、そこで作られる作品の著作権・所有権の所在を明文化します。また、販売する場合の精算方法、作品の保管・引き取り・処分、また施設をやめる際の取り扱いなども、ルールをきちんと決めておく必要があります。こうした一般的な取扱規程を定めた上で、展示や二次使用などの場合は、個別の契約書をつくるのが基本となります。

著作権が、著作者の財産や人格、ひいては人の尊厳を守るためにとても重要であるということを認識することが必要です。契約の自由意思を尊重するというのも、非常に重要です。作者が意志を表明できない場合は法定代理人が代わることができます。いない場合は、関係者一人ひとりが、「私が著作権者だったら」と考えて議論することが大事なのではないかと思います。

初出：『障害者の芸術活動支援 取り組み事例集』社会福祉法人グロー（GLOW）企画・編集・発行

Voice 5



小林茂さん
(情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授)

共同開発の現場



「ハッカソン／メイカソン参加同意書」を用いて開催した共創イベント「IoT Bootcamp」(2015年9月)の様子。

共創の場から生まれる
事業化を支える合意の仕組み

短期間でプロジェクトやものをつくるハッカソンやメイカソンなどの共同開発の場では、イベントの質を上げていくほどアウトプットの質も高まります。だからこそ、主催者と参加者、また参加者同士の間で、知財や成果をどう扱うかを記した参加同意書を事前にとることが大切です。その上で、共創から新しいビジネスや産業が生まれることが望ましいと思います。

商品開発の現場



日本全国の郷土玩具をフィギュアに。本物の魅力を伝えるきっかけになればと取り組みがはじまった。写真は富山県「木挽人形」。

Voice 6



渡瀬聡志さん
(株式会社中川政七商店 商品三課 課長)

地域で愛されるモチーフや郷土玩具などは
人や地域への配慮も大切に

一般名詞や伝統的なモチーフも、商標登録されている場合があります。また、民芸品なども商標登録などの法的な面を押さえるだけではなく、人や地域に対する道徳的・倫理的な配慮を商品開発のガイドラインに盛り込むことが望ましいと思います。弊社が海洋堂とコラボした「日本全国まめ郷土玩具蒐集」には、作り手とコミュニケーションし、喜んでもらった例もあります。

Voice 7



白石晃一さん
(ファブラボ 北加賀屋 共同設立者)

デジタルファブリケーションの現場



ファブラボ憲章は、世界のファブラボが共有する基本理念や運営のガイドラインをまとめたもの。Webサイトを参照。
fablabjapan.org/fabcharter/

“共有”することの大切さを
基盤とした新しいものづくり

デジタル工作機器を有した市民工房・ファブラボでは、入会の際に「ファブラボ憲章」への同意を求められます。そのガイドラインには「この場所で生まれたデザインや工程は～中略～個人が学ぶために利用可能なものにしておくべきである」と書かれています。知財を、さらなる創作へと展開していくための道具としてとらえ、利用していく姿勢こそが重要です。

事業開発の現場



石垣市とロフトワークによる名産品リデザインプロジェクト「USIO Design Project」。土産品の開発・販売を通して島の魅力を発信した。

Voice 8



篠田葉さん
(株式会社ロフトワークプロデューサー)

依頼主と作り手をつなぐ
プロデューサーの心がけ

弊社では、基本的に“知財はクリエイターのものである”というスタンスのもと、クリエイターとクライアント双方の契約内容をすり合わせています。アイデアをクライアントが買い取る場合でも「クレジットを入れる」「その後続くプロジェクトで発案者が発言できる場をつくる」といった提案をし、アイデアの所在がどこにあったのかを世のなかに明示するよう心がけています。

障害のある人の表現を生かした仕事と 社会参加における知財

藤井克英（Good Job!センター香芝 企画製造 ディレクター）

たんぼの家・Good Job!センター香芝では、社会において障害とみなされる事柄を、ひとつの個性としてとらえ、その表現を発信してきました。

今日における障害のある人のアートの状況には、多様な広がりが見られます。創作物を展覧会で発表したりギャラリーで販売を行ったり、ほかにも「エイブルアート・カンパニー」^(※)のように創作物のデジタルデータを使用できる仕組みをつくり、企業や行政などの広報物や商品のデザインとして活用される機会も増えてきました。そのほか、福祉施設が3Dプリンタなどのデジタル工作機を導入し、エンジニアと協働して障害のある人の立体作品を3Dデータ化して商品を製造するなど、多様な知財活用ケースが生まれています。

これらの創作活動を社会へ橋渡しする福祉施設においては、異なる立場の人が創作物の知財の取り扱いについて共通の旗印を立て、互いに安心して表現に集中できる環境をつくるのが重要だと考えます。

創作物の使用条件の提案と合意

福祉施設で行われる創作活動では、創作された表現をどのような条件で使用できるか示し、創作者と福祉施設の間で取り決めをつくる必要があります。具体的には、創作物の権利帰属を確認するための合意契約書、創作物の取り扱いルールを定めた規程などを整備します。この契約プロセスには、弁護士や弁理士などの知財専門家との連携もはかり、客観的な公平性や尊厳保護の視点を取り入れ、創作者と福祉施設の双方が内容を理解することが大切になります。

創作者、福祉施設、クリエイターの貢献と共生

新たな表現を継続して生み出すためには、原材料や道具の仕入れや整備、広報マネジメントなど、創作活動を支える福祉施設のサポート環境が必要です。また、商品化の際には、デザイン設計や製造の外部発注など、福祉施設と外部クリエイターやメーカーとの関わりが増えます。創作物の活用に対して、創作者の貢献を評価することはもちろんですが、創作活動のサポートや商品化における関係者の役割・貢献も明らかにしておくことが大切です。創作物活用の対価やサポートに必要な経費についてバランスをはかり、創作者と福祉施設が共生できる仕組みが求められます。

創作者への対価の仕組み：たんぼの家・Good Job!センター香芝の事例

創作活動の実働作業時間数に応じた労働給と、個人が創作した表現や技術に応じた手当を合わせた給料(1)の仕組みを導入しています。創作物の用途に応じて一定の割合で手当(2)と経費(3)を設定し、作業内容と表現内容の両面からの対価保障を考えました。また、作品発表や商品販売における作家や作品のクレジット表記、成果物の贈呈も行っています。

1. 給料：時間給（実働した作業への対価）+ 手当（個人の表現や技術に応じた対価）
2. 手当：著作物販売・レンタル、商品などへの著作物の二次使用など
3. 経費：原材料仕入れ、什器備品整備、外注費、販売手数料など

※ 「エイブルアート・カンパニー」
障害のある人のアートを仕事につなげる仕組み。現在、全国の113人がアーティスト登録し、約13,000点の作品データをWebサイトで公開している。東京のNPO法人エイブルアート・ジャパン、福岡のNPO法人まる、一般財団法人たんぼの家による共同運営。
www.ableart.com.jp

知的財産権のきほんのき

Q. 障害のある人がつくった作品をデザインに生かした商品開発。その工程にかかる知的財産権はどんなものがあるの？



藤井克英さん
(Good Job!センター香芝
企画製造ディレクター)

A. それぞれの工程でかかる権利が異なります。ここでは、Good Job!センター香芝で商品開発を行う際の、4つの工程から、それぞれの権利を紹介します。

商品開発の工程 (Good Job!センター香芝の場合)

1 作品の創作
→ 著作権の発生

思想や感情を「創作的」に表した作品＝著作物。日々、福祉施設でつくられているものも該当。著作者に要確認。

3 商品・サービスのデザイン設計
→ 商標権・意匠権の出願が可能

独自の製法やデザイン設計を保護する場合は、各権利出願も視野に入れ、工程を見直してみましょう。

2 商品企画・アイデアスケッチ
→ 著作権の発生

商品開発を進める場合、すでに商標権や意匠権に登録されていないか、照会することも大切です。

4 製造・サービスの提供
→ 特許権・実用新案権の出願が可能

商品やサービスのなかで、発明レベルの高度な技術的アイデアは特許、構造の工夫であれば実用新案に。

知的財産権には、
さまざまな権利があります！
ここでは、5つの権利を紹介。

参考：日本弁理士会 Webサイト
www.jpaa.or.jp/intellectual-property

商標権

商標とは、文字や図形、記号だけでなく形状や音などを指します。単一の商品・サービスに限らず、商標を使用する範囲内は保護の対象に。商標権では、類似商品・サービスから保護するだけでなく、権利者の信頼性を高めるブランディング効果も。

保護対象：商品やサービスを区別するためのマーク
保護期間：登録から10年(更新登録制度あり)
登録方法：出願必要・審査あり

特許権

特許発明には「物」「方法」「物の生産方法」の3つがあり、特許権はこれらを保護。出願の際は、書類で技術内容や図面を説明する方式審査、特許要件を満たしているかを判断する実体審査などが必須です。登録後は、第三者が無断利用できなくなります。

保護対象：発明と呼ばれる高度な技術的アイデア
保護期間：出願から20年(医薬品などでは最長25年)
登録方法：出願必要・審査あり

著作権

形のないアイデアや、思想や感情を表さない工業製品などは著作物に該当しません。他者の著作物を無断で使用・複製すると、著作権侵害となります。利用の差し止めや損害賠償請求を受ける可能性があるほか、刑事罰則の対象にも。

保護対象：思想・感情を文学や学術、美術、音楽などにより創作的に表現した著作物
保護期間：著作者の死後70年(法人の場合は公表後70年)
登録方法：出願不要・審査なし

実用新案権

物の形状や構造、組み合わせに関わる技術的アイデアを保護。特許と異なり、出願後は無審査で権利を取得することができるため、日用品の構造の工夫などに採用されています。また、第三者が無断利用している場合は、書面で警告する必要があります。

保護対象：発明ほど高度でない技術的アイデア
保護期間：出願から10年
登録方法：出願必要・審査なし

意匠権

特有の姿・形を持つ物のデザイン＝意匠は、販売促進などに関わる大切な要素。意匠を使用する範囲内は保護対象となります。著作権が思想や感情を表現した創作物を対象としますが、意匠権は工業的に用いられるプロダクトデザインが対象となります。

保護対象：物の形状、画像、模様などの斬新なデザイン
保護期間：出願から25年(2020年4月施行)
登録方法：出願必要・審査あり

Recommend

「知的財産をもっと知りたい！」に 応える参考 Web サイト & ブックリスト

知的財産の種類や違いがわからない！



日本弁理士会 「知的財産とは」



www.jpaa.or.jp/intellectual-property/

知的財産の適正な保護や利用促進、知財制度の適正な運用を使命とする「日本弁理士会」が運営する知財紹介サイト。各権利の特性や権利取得の流れ、知財活用事例が掲載されている。

こんなときに活用！

- ・どの権利で何が保護される対象となるかわからない。
- ・権利化する方法がわからない。
- ・権利化した／されたときの効力や活用方法がわからない。

知財情報を検索したい！

J-PlatPat 「特許情報プラットフォーム」



www.j-platpat.inpit.go.jp/web/all/top/BTmTopPage



特許、実用新案、意匠および商標などの産業財産権関連の工業所有権公報などを無料で公開しているデータベース。キーワード検索が可能で、権利者や出願人、権利化の有無などを確認することができる。

こんなときに活用！

- ・すでに公開されている製品や製法を知り、差別化を図りたい。
- ・類似する商品名やサービス名との競合を避けたい。
- ・権利者に許諾確認をしたい。

知財で困ったときに地域のなかで専門家に相談したい！



知財総合支援窓口 知財ポータル 「全国の窓口一覧」



chizai-portal.inpit.go.jp

こんなときに活用！

- ・知財専門家に相談できる接点がない。
- ・権利化する目的や活用方法がわからない。
- ・権利化する費用を抑え、自分たちで権利を取得したい。

知財活用するための契約のひな形を参考にしたい！



文化庁 「誰でもできる著作権契約」



pf.bunka.go.jp/chosaku/chosakuken/keiyaku_intro/

こんなときに活用！

- ・契約書作成の実績がなく今すぐ参考情報が欲しい。
- ・自分たちで作成した契約書と見比べ比較検討したい。

知財の使い道を広く知りたい！



1. 水野祐「法のデザイン」フィルムアート社(2017年)
2. ドミニク・チェン「フリーカルチャーをつくるためのガイドブック」フィルムアート社(2012年)
3. 赤田繁夫・上野善弘「デザイナーのための著作権ガイド」バイインターナショナル(2010年)

こんなときに活用！

- ・創造性、イノベーションを興すためのコモンズとリーガルデザインについて知りたい。
- ・インターネット普及以降の情報のオープン化、コピーレフト、CCライセンス・ケーススタディについて知りたい。
- ・著作物の種類、著作権の基礎情報、表現のジャンルに応じた情報を知りたい。

おわりに

障害のある人のアートをしごとにつなげていく「エイブルアート・カンパニー」は、ファッションや生活雑貨、家具など、さまざまなものに障害のある人の作品を使用してもらった機会をつくってきました。あるとき、ハンカチ専門店「H TOKYO」で商品化を進めていたところ、選ばれた作品のなかに「まるごとバナナ」の文字が含まれていました。戸惑いながらも、商標権をもつ山崎製パンに確認してみると、使用許可があり、商品化が実現。自主規制せず対話を進めたことで、作家の発表の機会を得ることができたのです。このことは、知財の問題は相手との対話によって解決でき、そこから新たな関係性が生まれる、ということを知る貴重な経験となりました。

本プロジェクトを実施するにあたり、知財学習プログラム検討会やゲーム開発の会議を複数回開催しましたが、そこで再確認したことがあります。

ひとつは、知財の根底にあるもっとも大切なことは、「表現をリスペクトする」ことです。自分の表現にも、そして他者の表現にも敬意をはらう社会こそ豊かであり、そこに表現を保障するものとしての知的財産権があります。だからこそ、作品にまつわる権利以上に、根本的な権利として、人権というテーマがあり、この考えが知財にまつわるさまざまな問題を解決する際のベースになると考えています。この視点は、日本障害者芸術文化協会（現エイブル・アート・ジャパン）が出版した「人権の視点から考える 障害者アートと著作権」に詳しく書かれています。表現活動の保障と社会への発信の重要性は障害のあ

るなしに関わらず、すべての人に通じるものです。

もうひとつ大切なこととして、「発信するために守るところは守る」視点があります。知財というと、知的財産権の侵害といった文脈で語られることも多く、禁止や制限のイメージに寄りがちです。そのため、必要以上に抑制し表現の発信を未然に自己規制してしまうことがあるかもしれません。しかし、これは本末転倒です。p.29で紹介した「法のデザイン」の著者である弁護士の水野祐さんは、法のなかにある余白に自由を感じ、「ルールは自分たちでつくっていく」ことの重要性を説きます。知財の活用には、表現を生み出す人と使う人が対話をし、お互いに納得のいく着地点を見つけることが大事だと考えます。

本プロジェクトでは、ハンドブックのほかに、複数で学べる合奏ができるゲームも開発しました。実際の知財が関わる創作や表現の環境・条件はさまざまです。そうした多様な場面で、知財をどのように運用するか考えていくための軸を育み、社会への発信と保護のバランスを体感しながら学ぶ、そんなフローを考えました。ハンドブックやゲームを通して、周囲の人と楽しみながら、知財を学ぶ一歩を踏み出していいただければと思います。そして、個人の自由と権利を尊重し、多様な表現を認め、他者の表現を寛容に受け入れられる豊かな社会と一緒につくっていくことができれば幸いです。

一般財団法人たんぼの家

知財でポン!

知的財産学習カードゲーム

『知財でポン!まもってひろげてアートを発信』



詳しくはWebサイトをご覧ください。
<https://chizai.goodjobcenter.com>



知的財産を学び深めるためにつくった協力型ゲームです。知財にまつわるさまざまな権利、そして権利の性質、活用方法は多様かつ複雑。そこで、自分や他人の表現を社会に発信するときに必要な考え方や、どうしたらうまく広めることができるかを直感的に学べるアナログゲームをつくりました。ゲームで大事なのはお互いにリスペクトをしながら、周囲のトラブルから表現を守りながら広めていくこと。参加者同士の配慮や協力、まさにコミュニケーションが勝利のポイントです! このゲームを使って企業や学校でのワークショップも可能です。お気軽にお問い合わせください。

監修: 知財学習プログラム検討会 ファシリテーター: 塩瀬隆之 検討委員: 小林茂、白石晃一、高島雄一郎、中根伸一、橋本高志、藤井克英、渡瀬聡志 ゲームデザイン: 橋本高志(社会福祉法人ぶらぼの) アートディレクション: TANSAN イラスト: 乾泰誠、柴田貴一郎、新見直子、奏美紀子、外尾友樹、森豊和、山崎智明(エイブルアート・カンパニー) 制作・発行: 一般財団法人たんぼの家

知的財産学習ハンドブック

発行日: 2019年2月25日(第1刷)

2022年3月31日(第2刷)

発行元: 一般財団法人たんぼの家
〒630-8044 奈良市六条西3-25-4
Tel 0742-43-7055 Fax 0742-49-5501
E-mail chizai@popo.or.jp
URL <https://chizai.goodjobcenter.com>

企画: たんぼの家(安部剛、大井卓也、岡部太郎、後安美紀、藤井克英、森下静香)
編集ディレクション&編集: MUESUM(多田智美、永江大)
アートディレクション: 原田祐馬(UMA/design farm)
デザイン: 西野亮介(UMA/design farm)
1コマ漫画: 鈴木裕之

※本書は、「近畿経済産業局 平成30年度中小企業知的財産活動支援事業費補助金」を受け実施した「知的財産活用に向けた人材育成のための調査と学習プログラムの開発」事業の一環で制作しました
※第2刷は、文化庁委託事業「令和3年度 障害者等による文化芸術活動推進事業(文化芸術による共生社会の推進を含む)」により発行しました
※掲載内容は2019年2月25日時点の情報に基づいています

「知らん人の
投稿やけど、
いい写真だな。
使っていいか
聞いてみよ」

「今日はどんな
BGMを流そうかな～」

「デザインしてもらったマーク、
目立つ色にしたらどうなるんだろう。
自分でやってみようかな」