

知財をひらく

I-OPEN

ガイド



プロジェクト目線で知財を見てみよう

「新しいアイデアを思いついた！権利や法律のことは難しくわからないけれど、このアイデアを守り、広げたい！」
このリーフレットは、そんなみなさんのための知財ガイドです。人が新しいアイデアをつくり出したとき、常に生じうるのが「知的財産権」。自分の大切なアイデアを尊重してもらうためには、この知的財産権についてきちんと理解することが重要です。

知的財産権はなぜ必要なのか、そしてどんな可能性を持っているのか。このガイドではプロジェクトや事業をはじめる・つづける・ひろげるために、避けては通れない知的財産権について、みなさんと一緒に考えていきます。

実用新案権

商品の形状や構造を
思いついたとき

ものの形状、構造、組合せに関する考案を保護します。

ステップでわかる知財

知的財産権のうち、特許庁が所管する特許権、実用新案権、意匠権及び商標権の4つの権利について、プロジェクトや事業を進めていく際の考え方をご紹介します。

商標権

商品やサービスの
名前やロゴを思いついたとき

商品やサービスを区別するために使うマーク（文字、図形など）を保護します。

意匠権

商品の形状や模様などの
デザインを思いついたとき

独創的で美感を有するものの形状、模様、色彩などのデザインを保護します。

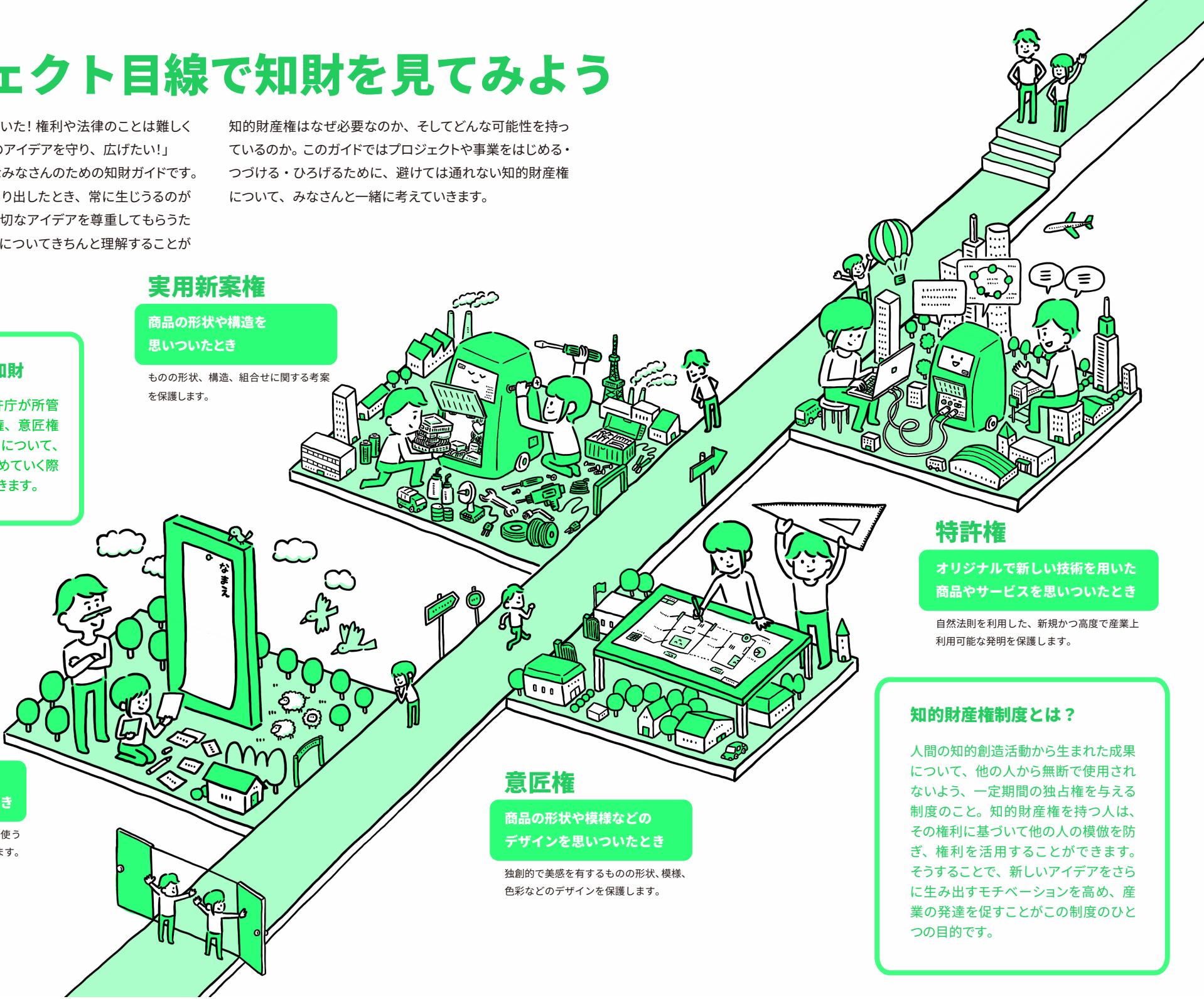
特許権

オリジナルで新しい技術を用いた
商品やサービスを思いついたとき

自然法則を利用した、新規かつ高度で産業上利用可能な発明を保護します。

知的財産権制度とは？

人間の知的創造活動から生まれた成果について、他の人から無断で使用されないよう、一定期間の独占権を与える制度のこと。知的財産権を持つ人は、その権利に基づいて他の人の模倣を防ぎ、権利を活用することができます。そうすることで、新しいアイデアをさらに生み出すモチベーションを高め、産業の発達を促すことがこの制度のひとつの目的です。



ロボットデザイン／現代美術

ヒューマノイドロボットのデザインや航空会社のブランディング、現代美術の作品制作など、一見関係ないように見える数々の仕事のなかで、僕が一貫して大事しているのはオリジナリティです。いまの時代、たくさんつくって、たくさん売ることがデザイナーが本当にやるべきことなのか。そうではなく、どこにもない1個をつくる、その発想が一番価値があると考えています。

デザイナーにとってアイデアは命です。ただ、そのときに単なるアイデアでは説得力がない。だからそのエビデンスとして、商標権や意匠権、さらには実用新案権や特許権を含めて提案していくが必要になる。それは自分のアイデアを守るだけでなく、事業として膨らませていくための戦略としても非常に有効です。

実際、僕の場合アイデアが思い浮かんだらスケッチをまとめて、弁理士や弁護士にすぐに相談しています。そこでアイデアをふるいにかける過程があることで、オリジナルなアイデアとして自信を持って提案することができます。

松井龍哉（フラー・ロボティクス株式会社代表）
日本大学芸術学部卒業後、丹下健三・都市・建築設計研究所を経て渡仏。科学技術振興事業団研究員を経て、2001年独立しフラー・ロボティクス社を設立。工業デザインをベースに、さまざまなロボットをデザインしている。2020年より現代美術作品を制作し活動の場を広げている。

たとえばこのコワーキングスペースのロゴ一つとっても、車軸を意味する axle（アクスル）というのは一般的な名詞なので、通常は商標権を取ることができません。しかしシンボルの角度などを計算しながらデザインすることで、権利を取得することができます。こうした発想は何度も訓練していれば、デザイナー自身からも出てくるようになるでしょう。

建築でも意匠設計と構造計算それぞれの専門家が協働していますよね。それと同様に、これからブランドをつくっていくにはデザインと権利について、デザイナーと弁護士・弁理士とが二人三脚で考えていく必要があると思います。

もともとインハウスデザイナーだったときは社内に知財部がありましたが、デザイン事務所 STUDIO BYCOLOR を設立してからは、知財のことも自分でやっていかないといけないんだと気づきました。

個人でデザインワークをするなかで、自分が続けていかなければいけないと感じる場面が少なからずあります。私自身、「マテリアルテーブル」の商標を取得したときには、自分が大切にしていけるものとして、生がある限り続けていく意気込みがありました。個人や小さな組織ですべての権利を自分で取得するのは難しいですが、長く付き合う覚悟のあるものについては取るようにしています。

自分自身で取得しない場合でも、クライアント側の弁理士や弁護士には権利周りを確認してもらっているかどうか、必ず問いかけをして

秋山かおり（STUDIO BYCOLOR代表）
千葉大学工学部デザイン工学科を卒業後、オフィス家具メーカーのイトーキに勤務。オランダのデザイン事務所 STUDIO Samira Boon を経て、2013年、色や素材の持つ力を効果的に活用するクリエイションを生み出すデザイン事務所 STUDIO BYCOLOR を設立。

います。そのときに単なる製造元としてではなく、クライアントにも自分の子をちゃんと育てる気持ちを持ってほしい。そういう背景もあって、私自身は共同で権利を持つことはほとんどなく、権利の買取をお願いしています。

クリエイティブなことを続けていくためには権利を持つことだけがゴールではなく、契約のことも大切だと思っています。ロイヤリティにするのか、イニシャルにするのか、それとも両方にするのか。自分自身では権利を持たなかったとしても、その企業とコンタクトを取り続けられる状況をつくっていくようにしています。

何かあったときに、クリエイティブに手がつかなくなってしまってからでは遅い。組織の中にいないからこそ、自分のクリエイションを守る術を持つ必要があると思っています。

プロダクトデザイン



INTERVIEW 01: 松井龍哉
知財を考えることは、
オリジナリティを考えること



INTERVIEW 02: 秋山かおり
権利は自分の
クリエイションを守る術



INTERVIEW 03: 加藤百合子
オープンイノベーションの
時代にこそ知財を



INTERVIEW 04: 山田明良
新しいものづくりは
フラットな関係づくりから

もともとエンジニアなので特許は身近なものでしたが、エムスクエア・ラボを創業してからは経営の一貫として知財戦略により真剣に取り組むようになりました。私たちのようなベンチャーは自社のリソースや技術だけで、製造やサービスを成立させることは難しい。オープンイノベーションとして、さまざまな企業を巻き込みながら共同で開発を進めていく必要があります。ただしそれらを組み合わせ、サービスにするための核となるアイデアを持っているのはあくまで私たち自身。ただの企画屋に終わらないためにも、権利を持っていることはすごく重要になります。

知的財産権の取得ってそれほど敷居の高いものじゃなくて、これから自分たちが主体となって事業に取り組む上での最初のステップだと思って

加藤百合子（株式会社エムスクエア・ラボ創業者・代表）
東京大学農学部卒。英国 Cranfield University にて修士号を取得。2000年にNASAのプロジェクトに参加し、翌年帰国。キャン、産業用機械の開発企業の勤務を経て、2009年にエムスクエア・ラボを創業。専門分野は地域事業開発、農業ロボット、数値解析。

サービスデザイン／農業ベンチャー

います。それは特許でなくとも、意匠や商標でもいい。私自身、サービスのネーミングを思いついたら、J-PlatPat で商標が取られていないかを確認して、すぐに取得するようにしています。地域での農産物の共同配送サービス「やさいバス」をはじめるときも同様に、商標とウェブサイトのドメインを最初に確認しました。

私の周りにも日々いろいろな発明をしている農家さんがたくさんいます。自分の発明をビジネスとして広げていくためには、なるべくはやく弁理士の方と接する機会を持つことが大切だと思います。

自分たちにしかできないことを探して、実行すること。そうすることで小さな企業であっても、世界に広がる新しい事業が生まれてくるかもしれません。そのためにもまずは身の回りの弁理士や知財に関する相談窓口の門を叩いてもらえたらと思います。

2006年から、紙を加工・印刷してできる道具の可能性を追求するプロジェクトとして「かみの工作所」をスタート。グラフィックやプロダクト、建築などさまざまなジャンルのデザイナーが集い、プロダクトを生み出してきました。

当初から意識していたのは、デザイナーとともに新しいものをつくるためのプラットフォームとして運営することです。プロダクトの制作をお願いされたデザイナーだからといって、立場が上なわけでもない。逆に発注している側だからといって、印刷工場の立場が上なわけでもない。どちらかの立場を上げることで対等にするのではなく、はじめから上下関係のない形で、どうやったら一緒に楽しく新しいものをつくることができるのか。デザイナーと、本当の意味でフラットな関係を築くことを目指しています。

そのためにもロイヤリティや契約期間など、なかなか口に出して言いづらいことも契約書で明確にして、その条件で一緒にできる人たちに参加してもらおうにしています。また権利の帰属につ

山田明良（福永紙工株式会社代表）
アパレル会社勤務を経て、1993年、東京都立川市の印刷加工会社「福永紙工」へ入社。2006年より同社にて「かみの工作所」を発足。印刷・加工のノウハウをベースに、デザイナーと共同での紙製品の開発、製造、販売を手がける。2008年、同社の代表取締役役に就任。2019年より、武蔵野美術大学／空間演出デザイン学科非常勤講師。

いても、デザイナーの希望を聞きながら進めています。とくにかみの工作所ではつくってほしいものを決めてお願いする形ではないので、私たちもデザイナーの方々もそこから何が出てくるかわからない。制作の過程で弁理士や東京都知財センターの方に相談しながら、取得する権利を見極めていきます。

これからは印刷加工のことを超えて、企画から製造、販売、マーケティング、ブランディングを含めて、広い捉え方をしていく必要があります。そのために自分たち自身もデザインの発想を取り入れながら、本当の意味でフラットな関係で協働していくことが大切だと思います。

印刷・紙加工／プラットフォーム



Roundtable 永田宙郷+倉崎伸一郎
これからの個人、企業、そして地域のための知財

個人や企業、そして地域にとって、知財にはどんな可能性があるのでしょうか。伝統工芸・地域産業に精通し、2014年から窓口支援事業に携わり、地域のものづくりを権利やブランディングの視点からサポートする、合同会社にて協同組合共同代表の永田宙郷さん、そして個人や中小企業をはじめとするデザイナー・クリエイターの権利や契約に関わるアドバイスをを行う、シティライツ弁護士事務所の倉崎伸一郎さんにお話を伺いました。

正しい人を使ってもらうための約束ごと

倉崎：普段、クライアントの方とお話していると、やっぱりプロダクトをつくる上での思いがあるじゃないですか。「地域の人たちにこんな風に使ってほしい」とか「つくり方までオープンにして、地域の催事や教育の場でも使ってほしい」とか。その意図を伝えるのって、すごく大切だと思うんですけど、やっぱりそれを理解してくれない人たちもいますよね。そのときに権利を持っておくと、つくり手が考える正しい人を使ってもらえる。

永田：やっぱりみんなが楽しくものをつくらうと思ったときに、ささやかながら約束ごとを記しておくのは大切なことですね。他の人に使ってもらうという意味では、ある企業に特許の一部の使用許諾が取れないかを相談したことがあって。それは何十年も前にその企業が短い文章で取得している権利なんですけど、過去の技術ではなかなか広まらなかったり、実現が難しかったものでした。でも時代が変われば新しいものをつくれるかもしれない。そうした特許をいま改めて使えるようにしてくれたら、世の中が変わることもいっぱいあると思えますね。

倉崎：そうですね。以前、あるゲームクリエイターの方が、他社の過去につくったゲームをもとに作品をつくらうとしていたときも、なかなか権利の使用許諾が取れなかったことがあって。その理由を聞いても、その会社の人たちもその理由がわかってないんですよ。「これはうちの資産だからです、以上」みたいな。これから何かをつくる予定もないのに、塩漬けになっているものもありますよね。

数少ない日本の財産をつなぐために

永田：今日お聞きしたかったのは、産地と伝統工芸のことです。以前、ある産地の企業が持っていた織物の柄のサンプル集を、海外ブランドが買いに来たことがありました。産地の企業からすると、いまの数千万が必要だから、そのサンプルを売りたい。ただ契約にはその柄を今後、他では使ってはいけないという条項が含まれていました。でもその柄って、江戸時代とか明治時代からつくられているので、その企業には権利はないんですよ。とはいえ、一度契約してしまうと、今後もし産地でもう一度何かをしたいと思ったときにはその柄は使えなくなってしまう。そのときは必死に説得して、企業がなんとか耐えられるようにみんなで奔走していました。

倉崎：権利がないところに権利を買いに来る。結局、それって権利を買うというよりは、その人たちが使わないことを契約上、合意してもらう代わりに、お金を払いますよってことですね。

永田：しかもファッションがづらいのは、2〜3年経ったらそのブランドも使わなくなる。そうすると、永遠に誰も使えないものになっちゃうんですよ。先ほどの例でも、もし合意をしていたら、数百柄が歴史から消えてしまっ

いたかもしれません。いま日本がいろんな産業が世界から出遅れているなかで、伝統工芸って、数少ない日本に残る固有の財産だと思うんですよね。こうした問題をどう防ぐのか、潰れそうな会社や産地がどう権利を手放すのか、未来のことも含めてどう判断するのかっていうのは今後、地域の伝統産業で一気に課題になってくると思います。

スタンダードを変えていく「しっこさ」

倉崎：伝統工芸品は新規性の点で意匠権が取れない場合が多い。じゃあ著作権はどうか。工芸品にも著作権は発生しうんですけど、なかなかそのハードルが高くて、とくに著作権は意匠権と異なり、権利取得のために審査を受けて登録するというシステムが基本的にはなく、最終的には裁判にならないとわからないですよ。そうすると契約を使って地域で伝統工芸品の利用に関する枠組みをつくるかの工夫が必要かもしれません。

永田：僕らは契約を止める判断をしましたがいま思えば倉崎さんのような方が入れば、一時的にサンプルを貸して、その後は自分たちも使えるような契約の方法もあったのかもかもしれません。

倉崎：そうですね。たとえば個人や中小企業のデザイナーの方が企業から受託してデザインするときも、産業財産権は持たなくても、その後のデザインを監修する権利やロイヤリティを契約で定めたりすることもありますよね。また、自分のスタンスを反映させた契約書の雛形を作成しておいて、企業から依頼を受けた段階でそれを提示することで、デザインや写真等の作品について、委託を受けて制作するものであっても自分の作品をコントロールしていこうとするデザイナーや写真家もいます。このような行為を通じて単に契約条件を合意するというだけでなく、自分の制作物についての意思表示をしているともいえます。契約は公序良俗に違反したり、その他法令に違反などしない限り、お互いの合意のもとに自由に決められるので、少しでも契約にいろいろいるなものを盛り込んでいく。多少イレギュラーでもいいので、案件ごとに主張することで、その契約をスタンダードにしていく「しっこさ」が本当に必要だなと思います。

永田宙郷（合同会社にて協同組合共同代表）
『ものづくりをつくる』をコンセプトに数多くの事業戦略策定と商品開発に従事。伝統工芸から最先技術まで必要に応じた再構築やブランディングを手掛ける。作り手と使い手と伝手手と繋ぐ場『ててて協働組合』の発起人、特許庁窓口支援事業ブランディング専門家などを務めながら、全国各地を巡業中。

倉崎伸一郎（シティライツ法律事務所弁護士）
デザイン、ゲーム、映像、ウェブ/プラットフォームサービス、アプリ、建築、出版、アートに関連する分野、これらの交錯する領域に関してアドバイスをを行う。業務範囲は、事業・サービスの法的側面の設計・方向性の決定や作品制作に関する法律相談、事業活動全般に関する契約関連業務から、著作権等の権利侵害、取締役等の会社機関や債権回収等に関する紛争・訴訟対応業務までカバーしている。

知財に関する7つの疑問

個人と知財の間に生まれる疑問をシティライツ法律事務所に所属する倉崎伸一郎弁護士が解説します。



2 知的財産権は何のためにあるの？



知的財産権があることによって、自分が創造した知的財産について、他者からの無断使用を防ぎ、そこから生じる収益を得る機会を確保することができます。これにより新たな知的財産を創出する意欲が削がれないようにすることを目的としています。

また、意図した相手にのみ知的財産の使用権をライセンスしたり、その使用方法に条件をつけたりすることもできます。その知的財産を使いたいと思っている相手からすると、知的財産権を持っている者から正式にライセンスを受けることによって、安心して知的財産を使用することができます。

5 プロジェクトをつくるとき、誰に相談したらいい？



誰に相談するかの前にプロジェクトの具体的な内容（いつ、誰と、どのようにして、誰に対して展開していくか）を明確にすることが重要です。その上で弁護士、弁理士などの専門家に訊く。

たとえば、アイデアやデザインについて既に第三者が権利を登録していないか、自分で権利化できないかという相談であれば弁理士に、プロジェクト開始時や展開時の契約の座組（複数人でやる場合、人を雇ってやる場合もあります）や既存のデザインなどについての権利を侵害していないかといった相談は弁護士に、といったように使い分けることもできます。

入り口はどの専門家でもよいですが、どこからどこまでをどの専門家に相談したらよいか交通整理をしてくれる専門家を確保しておくことが重要です。最初の取っ掛かりを掴むため、専門家が提供する無料法律相談を利用することも一つの選択肢です。

3 商標権・意匠権と著作権の違いって？

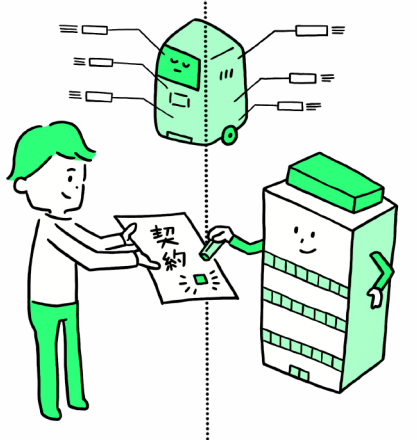


たとえば、ある有名なバッグのブランドが、これまでにないデザインのバッグを販売するとともに、広告動画を動画配信サイトで配信しているとした時、ブランド名やバッグの商品名を勝手に使用されないようにする権利が商標権、バッグのデザインを模倣から守る権利が意匠権、広告動画のような創作的な表現を独自の使うことができる権利が著作権です（なお、バッグのデザインが創作的な表現といえる場合にはバッグのデザインにも著作権が発生する場合があります）。

著作権は、広告動画を制作した時点で自然に発生するものですが、商標権や意匠権は、一定条件を満たした上で、登録費用を支払って公的に登録することで初めて発生するものです*。

*ただしブランド名、デザイン、営業秘密などは、商標権や意匠権に求められる権利化の手続きを経ずに、不正競争防止法によって保護される場合があります。

6 企業との協業プロジェクト、権利はどちらに？



法律上、誰に権利が発生するかということは別に、契約によって誰が権利を持つかを定めることができます。プロジェクトが本格的に始まる前に契約を交わすことは、権利の帰属や報酬の取り決めを明確にするという点で重要です。たとえば、デザイナーのAさんが企業Bに対して、リニューアル製品のデザインを提供する協業プロジェクトの場合、Aさんと企業Bとの契約の中で「Aさんに知的財産権が発生する場合でもそれを企業Bに譲渡する」といった条項の記載を求められることがあります。そのような場合、「企業Bに権利譲渡の際にAさんが受け取る対価はどの程度なのか」、「創作したデザインをAさんが自身の実績として外部で紹介してよいのか」など、デザイナー自身がプロジェクトにどう関わりたいのかを明確にし、協業企業との契約内容に反映させていくことが重要です。

1 そもそも知的財産って何？



知的財産とは、典型的には技術的なアイデア、デザイン、ロゴマーク、芸術作品や小説などの表現のことを指します。この知的財産を対象とする権利をまとめて知的財産権と呼びます。知的財産権には、商標権、意匠権、実用新案権、特許権、著作権などがあります。

4 権利侵害って何？



知的財産権を侵害するとは、権利者が独占している権利の対象を勝手に使うことを意味します。その際、重要になるのは権利がどの範囲で存在しているのか、という点です。意匠権の効力の及ぶ範囲は、登録された意匠と同一及びこれに類似する意匠までです。たとえば、玩具について意匠登録されているデザインを使って、無断で玩具を製造し販売した場合には、意匠権を侵害していることとなりますが、同じデザインを使って和菓子をつくった場合には、和菓子は玩具に類似する物品ではないため、意匠権侵害とならない可能性があります。一方で、著作権は著作物の利用を許諾したり禁止する権利であるため、たとえばある小説（著作物A）に基づいて無断で同じ内容の映画（著作物B）を制作した場合でも、著作権侵害になります。

7 知財がもつ可能性って？



知的財産権は、不当な模倣行為などから自分自身のアイデアを守るだけでなく、そのアイデアの広め方を自らで設計するためにも使うことができます。また、複数の主体が互いの知的財産を持ち寄って協業することによって、発展的なプロジェクトを生み出すこともできます。そのために、知的財産に関する制度を理解し、専門家をうまく使って権利取得や契約関係をコントロールしていくことが重要です。

プロジェクトのための知財【実践編】 自分で商標を調べてみよう！

商品やサービス、ブランドにとって、ネーミングはアイデンティティを示す大切なもの。よいネーミングが思いついたら、まずは商標がすでに登録されていないか確認しましょう。特許情報プラットフォーム「J-PlatPat」から、簡単に調べることができます。ここでは同じ文字列、似ている読み方、2つの方法で商標を調べてみましょう！

J-PlatPat



<同じ文字列の商標を調べる>

- J-PlatPatの「商標検索」をクリックし、検索対象種別の中から「出願・登録情報」を選択します。
- 検索項目から「商標（検索用）」を選択し、キーワード欄に検索したい文字列を全角で入力して検索しましょう。検索したいキーワードの前後に「？」を入れると、部分的に一致する商標も検索できます。
- 同じキーワードでもひらがなやカタカナなどで入力すると別の文字列として認識されます。別の表記でも検索してみましょう。

<似ている読み方の商標を調べる>

- J-PlatPatの「商標検索」をクリックし、検索対象種別の中から「出願・登録情報」を選択します。
- 検索項目から「称呼（類似検索）」を選択します。
- キーワード欄に検索したい読み方を全角カタカナで入力しましょう。
※同じ商標であっても、登録されている商品・役務（提供する商品やサービスのカテゴリ）が異なれば、商標登録できる場合があります。

もっと詳しい使い方はこちら！
特許庁「商標を検索してみましょう」



知財についてもっと知る

◎知財支援策まるわかりガイド

権利化や活用、海外展開まで、分野ごとに知財に関するさまざまな情報へのアクセス先がわかるガイドです。知財について具体的に知りたいトピックが出てきたら、まずはここから。

◎IP BASE

特許庁によるスタートアップ向けの知財コミュニティポータルサイト。支援情報や先進事例をはじめ、スタートアップ向けの情報がまとまっています。

◎知財学習推進プロジェクト

一般財団法人たんぼの家が取り組む、表現を社会へ発信するために必要な知財を学ぶ・知る・考えるプロジェクト。『表現をめぐる知財について考える本』や、知的財産権を学び深めるための協力型カードゲーム「知財でポン！」など、楽しみながら知財を学べます。

知財のことで困ったときの相談窓口

◎知財総合支援窓口ー知財ポータルー

アイデアから事業展開まで知的財産に関する、中堅・中小・ベンチャー企業向けの相談窓口。全国47都道府県に設置されており、無料で相談を受け付けています。

◎日本弁理士会

特許・実用新案・意匠・商標の出願手続や調査など、知的財産権全般について弁理士による無料相談を受け付けています。北海道・東北・北陸・関東・東海・関西・中国・四国・九州の各エリアごとに窓口あり。

※新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、相談が休止されている場合がございます。実施状況については各ウェブサイトをご確認ください。



I-OPEN

I-OPEN とは？

I-OPEN は、部署や職種を超えて公募した、特許庁デザイン経営プロジェクトチームにより運営されています。誰かの助けになりたい、社会をより良くしたい、そんな想いと創造力から生まれる知的財産をいかして、未来を切りひらく人々を支援していきます。

発行：特許庁

発行日：2021年3月26日

アートディレクション：守田篤史（株式会社ペーパーバレード）

デザイン：和田由里子（株式会社ペーパーバレード）

編集ディレクション&編集：白井瞭（株式会社リ・パブリック）