

■

知的財産とは

～「夢発見ゼミ」 2020年10月22日～

■

知的財産学部
大塚 理彦

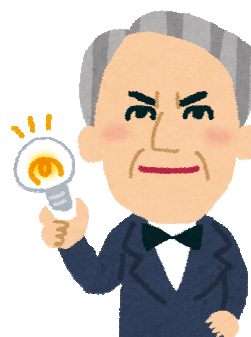


1

今日のお話



1. 準備運動
 2. 知的財産とは(1)
 3. まねをすること
 4. 知的財産とは(2)
 5. まとめ
 6. おわりに
- おまけ



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

2

1. 準備運動


大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



3

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

4

1. 準備運動

発明

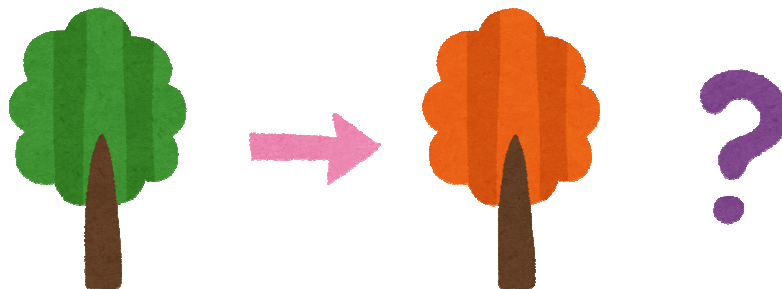


(出典)オルファ株式会社
<https://www.olfa.co.jp/products/productcategorydetail/2/118>

5

1. 準備運動

発明

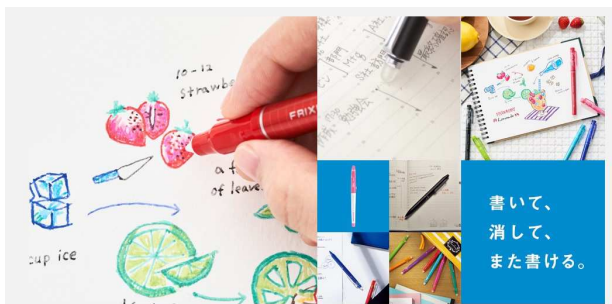


(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

6

1. 準備運動

発明



書いて、
消して、
また書ける。

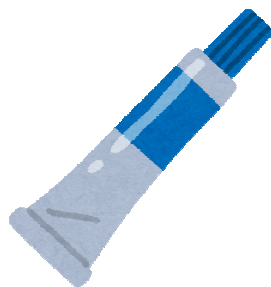
(出典)株式会社パイロットコーポレーション
<https://www.frixion.jp/>

7

1. 準備運動

発明

一生懸命開発した
接着剤なんだけど、
すぐにはがれてしま
うなあ。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

8

1. 準備運動

発明



(出典) スリーエムジャパン株式会社
https://www.post-it.jp/3M/ja_JP/post-it-jp/

9

1. 準備運動

発明



(出典) カップヌードル
https://store.nissin.com/jp/special/bandai_collabocupnoodle/
LED電球
<https://panasonic.jp/lamp/products/led.html>
三菱鉛筆株式会社 クルトガ スタンドモデル
https://www.mpuni.co.jp/products/mechanical_pencils/sharp_pen/kurutoga/standard.html
雪見だいふく
<https://www.lotte.co.jp/products/brand/yukimil/lineup/>

10

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



デザイン

持ちやすく
注ぎやすい

ゆびスポット

(出典) 彌足クラブ アキレスシューズ公式サイト
<http://www.syunsoku.jp/>
 ゆびスポットボトル サントリー
<https://www.suntheory.co.jp/softdrink/yubispot/>

11

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



デザイン

白身
ポケット

黄身
ポケット

(出典) iPhoneXs
<https://www.apple.com/jp/iphone-xs/>
 チキンラーメン
<http://www.chickenramen.jp/history/>
 ニンテンドー3DS
<https://www.nintendo.co.jp/hardware/3dsseries/index.html>
 JRおでかけネット
<https://www.jr-odekake.net/train/>

(出典) サーマス株式会社
<https://www.thermos.jp/product/detail/jnl-354.html>
 コクヨ株式会社
<https://www.kokuyo-shop.jp/shop/ProductDetail.aspx?sku=4901480287454&C D=&WKCD=>

12

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

— 内装 —

店舗の内装

渡り廊下の内装

デザイン

— 物品 —

乗用自動車

ヘッドマウントディスプレイ

ペットボトル

手提げかばん

+

— 画像 —

ネットワークを通じて利用の都度提供される画像

物品以外の場所(道路・壁など)に投影される画像

+

— 建築物 —

店舗の外観

ホテルの外観

(出典) 特許庁「とっきよ44」(2019) 13ページ
<https://www.jpo.go.jp/news/koho/kohoshi/back/index.html>

13

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

よみがえる変態

星野源

殺人・自殺・火災による死亡事故が
あったわくつきの
部屋に1人の若人が
住み始めた、突然

事故物件

作品

(出典) 星野源『よみがえる変態』(文春文庫・2019年)
尾田栄一郎『ONE PIECE 96』(集英社・2020年)
Snow Man『KISSIN' MY LIPS/ Stories』(エイベックス・トラックス・2020年)
日向坂46『ひなたざか』(ソニー・ミュージックレコーズ・2020年)
映画『事故物件』(2020年)
映画『弱虫ペダル』(2020年)
ゲーム『Mario & Sonic AT 東京2020オリンピック』(セガゲームス・2019年)

(出典) よしもと新喜劇
<https://www.mbs.jp/shinkigeki/>

14

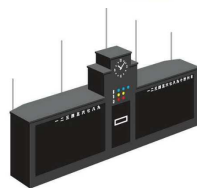
1. 準備運動



(出典)
adidas
<https://shop.adidas.jp/>
THE NORTH FACE
<http://www.goldwin.co.jp/tnf/>

(出典)グリコ
<https://www.glico.com/jp/>
LINE
<https://line.me/ja/>
セブン-イレブン
<http://www.sej.co.jp/>
マクドナルド
<http://www.mcdonalds.co.jp/>

1. 準備運動



(出典) 各社登録商標

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

One Mission. One Future.
関西電気保安協会

ニトリ
NITORI

おいしさと健康
グリコ
ヤマザキ

新しい幸せを、わかすこと。
NORITZ

マーク

(出典) 山崎製パン オフィシャルサイト
<https://www.yamazakipan.co.jp/>
株式会社ノリツ
<https://www.noritz.co.jp/>
ニトリ公式企業サイト
<https://www.nitori.co.jp/>

(出典) 一般財団法人 関西電気保安協会
<https://www.ksdh.or.jp/>
江崎グリコ株式会社
<https://www.glico.com/jp/>

17

1. 準備運動

大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

マーク

(出典) 各社登録商標

18

1. 準備運動



マーク

(出典) 各社登録商標

19

1. 準備運動




マーク

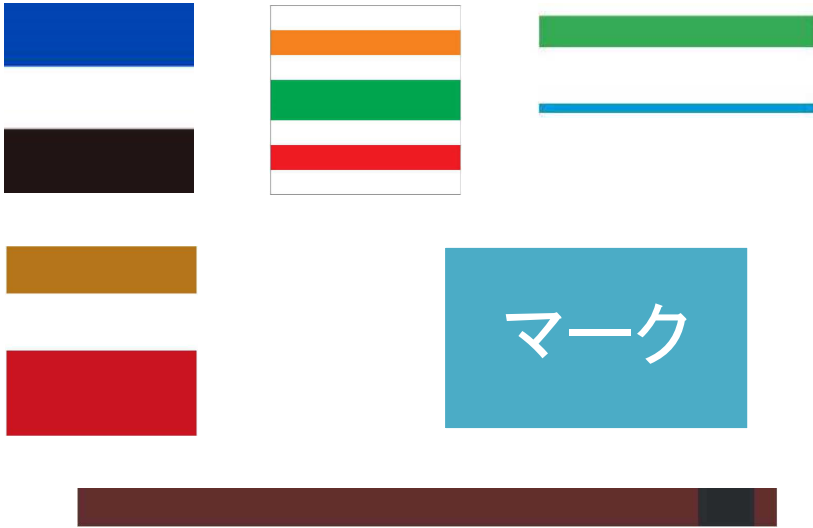
(出典) 各社登録商標

20

1. 準備運動



大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY




マーク

(出典) 各社登録商標

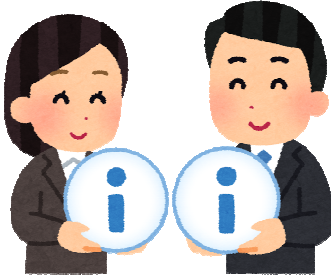
21

2. 知的財産とは(1)



大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

たくさんの例を見てきましたが、とりあえず
「知的財産とは
人間が生み出した情報すべて」
としましょう。




(出典) いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

22

2. 知的財産とは(1) 大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY


★ 道具



【280万年前】
道具を使い始め
ました。

💡 石器の作り方や
火のおこし方は
情報です。

★ 言葉



【30万年前】
言葉を使い始め
ました。


💡 言葉によって
情報が
広がります。

(出典) "What happened before history? Human Origins"
<https://kurzgesagt.org/portfolio/human-origins/>
 TABI LABO「歴史的にみて、最近の「人類の進化」がどれだけスゴイのかよくわかる動画」
<https://tabi-labo.com/271998/human-origins>

23

2. 知的財産とは(1) 大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY


★ 文字



【1万年前】
農業・畜産のはじまり
文明の発達

💡 情報が広がることでチーム
ワークが生まれます。

★ 印刷




【500年前】
科学を学び始め
ました。

💡 もっといろんな
こと=情報
を知りたくなります。

(出典) "What happened before history? Human Origins"
<https://kurzgesagt.org/portfolio/human-origins/>
 TABI LABO「歴史的にみて、最近の「人類の進化」がどれだけスゴイのかよくわかる動画」
<https://tabi-labo.com/271998/human-origins>


24

2. 知的財産とは(1) 大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY



インターネット

インターネットが生まれ
人類は宇宙へと
行動範囲を拡大



現代

現代ってすごい！

先人が生み出した
情報のおかげで
豊かな生活

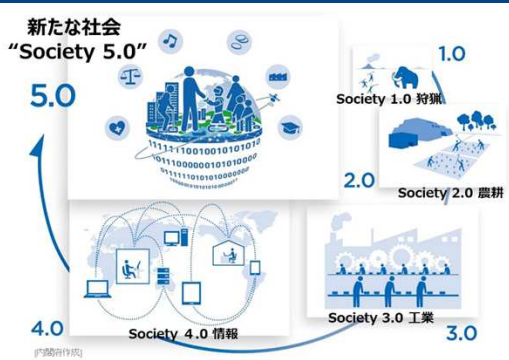
情報は
あっという間に
世界中へ

(出典) "What happened before history? Human Origins"
<https://kurzgesagt.org/portfolio/human-origins/>
 TABI LABO「歴史的にみて、最近の「人類の進化」がどれだけスゴイのかよくわかる動画」
<https://tabi-labo.com/271998/human-origins>

25

2. 知的財産とは(1) 大阪工業大学
OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

新たな社会
"Society 5.0"



サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会

(出典) 内閣府 "Society 5.0"
https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html

26

2. 知的財産とは(1)

情報は目に見えませんが
情報を具体的な形にすると
商品や**サービス**になる場合があります。



弓切り式火おこし

(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

27

2. 知的財産とは(1)

例えば
高温で透明になるインクの作り方(情報)
 を具体的な形にすると
消せるボールペン(商品)
 ができます。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

28

2. 知的財産とは(1)

例えば

おいしいラーメンの作り方(情報)

を具体的な形にすると

行列のできるラーメン屋さん(サービス)

ができます。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

29

3. まねをすること

誰かの物を盗むのは

明らかによくないことです。

では、誰かのまねをすることは
どうでしょう。



誰かのまねをすることは

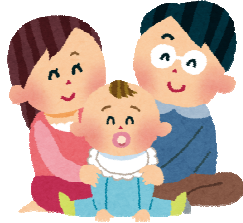
誰かの情報を盗むことと言い換えても
よいかもしれません。

(こう言うと、とてもよくない感じがしますが)

(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

30

3. まねをすること



赤ちゃんは
お父さんやお母さんの
まねをして成長します。

(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

31

3. まねをすること



左:歌川広重の浮世絵 右:ゴッホによる模写
 「大はしあたけの夕立」

(出典)Wikipedia「歌川広重」

32

3. まねをすること

本歌取り(ほんかどり)

契りきな かたみに袖をしぼりつつ
末の松山浪越さじとは
 (百人一首四十二番 清原元輔)



きみをよきて あだし心をわが持たば

末の松山浪も越えなん
 (古今集 よみ人知らず) こちらが本歌

(出典)公式サイト「ちはやふる」末次由紀
<https://be-love.jp/chihaya/20160511.html>

33

4. 知的財産とは(2)

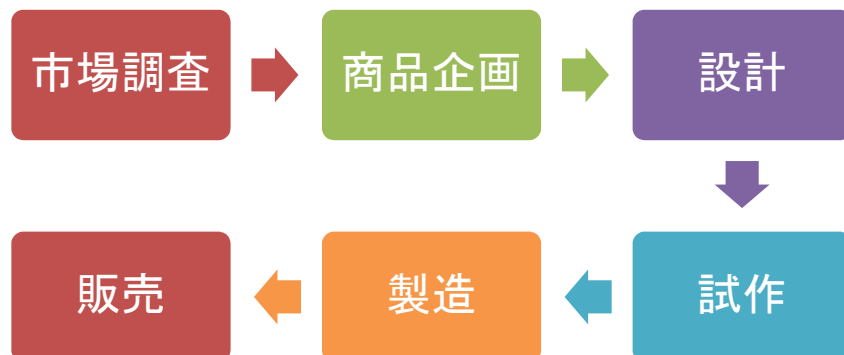
誰かのまねをすることは
 必ずしもよくないことではないようです。
 (「学ぶ」の語源は「真似ぶ」ですし)
 では、いま
知的財産で何が問題なのでしょうか。

そこで、皆さんの手にする商品は
 どのような工程を経て皆さんのところに
 届くのかを見てみましょう。

「学ぶ」の語源には諸説あります。

34

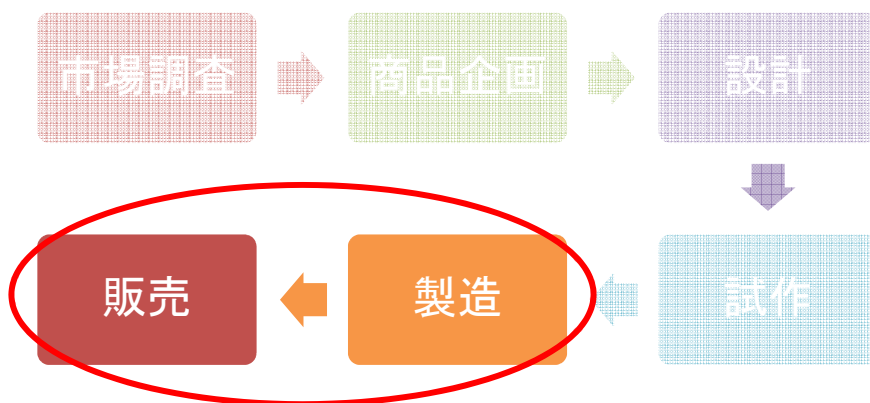
4. 知的財産とは(2)



どの工程にも大変な努力と
そして、お金がかかっています。

35

4. 知的財産とは(2)



でも、誰かのヒット商品のまねをする
のであれば、とても楽です。

36

4. 知的財産とは(2)

新しい商品や新しいサービスを作るためには
大切な情報のほかに
努力とお金が必要です。

大切な情報を使い、一生懸命に作った
商品やサービスを勝手にまねされてしまうと
次の商品や次のサービスを作るための
お金が手に入りません。

37

4. 知的財産とは(2)

勝手にまねされてしまうと、
誰も新しい商品や新しいサービスを
作る元気がなくなってしまうます。
これでは、みんなが不幸になります。

そのようなことにならないように、
まねをしてはいけない情報を
法律で決めておくことにしました。
でも、すべての情報ではありません。

38

4. 知的財産とは(2)

なぜ法律で決めておくかというと、
 まねをすることは基本的に自由なので
 その一部を制限する限りは、ルールとして
 あらかじめ決めておく必要がある
 ということと
 情報は目に見えないので、
 何をまねしたらだめなのかがわからない
 ということがあげられます。

39

4. 知的財産とは(2)

そこで、まねをしてはいけない情報である
 知的財産とは
 「人間が生み出した情報のうち
 財産的価値のあるもの」
 としました。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

40

5. まとめ

まねをしてはいけない情報である
 知的財産には、

すごい**発明**(特許法)

新しい**デザイン**(意匠法)

様々な**マーク**(商標法)

それに

文芸・学術・美術・音楽などの作品

(著作権法)

があります。

()内はそれぞれの知的財産を保護する法律の名前です。
 特許法とよく似た法律として、実用新案法というものもあります。

41

5. まとめ

発明

(特許法)

デザイン

(意匠法)

作品

(著作権法)

マーク

(商標法)

42

5. まとめ

発明
(特許法)

デザイン
(意匠法)



J-Plat Pat
特許情報プラットフォーム

マーク
(商標法)

(出典)特許庁
<https://www.jpo.go.jp/index.html>

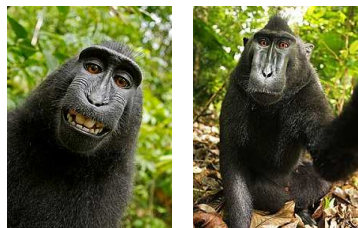
(出典)特許情報プラットフォーム
<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>

43

5. まとめ



作品
(著作権法)



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>
文化庁「ハローキティ「著作権広報大使」任命について」
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/92412401.html>

(出典)Wikipedia「サル self」

44

5. まとめ

素晴らしいアイデアが社会に広がらない。
たくさんの人に作品を楽しんでもらうことが
できない。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

45

5. まとめ

次のアイデアを実現するお金が手に入らない。
作品を創るだけでは生活できない。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

46

5. まとめ

知的財産の「保護」と「利用」のバランスが取れた、みんながハッピーな社会



(出典) 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構
<http://coda-cj.jp/enlightenment/manga.html>
 いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

6. おわりに



(出典) OPEN COVID PLEDGE
<https://opencovidpledge.org/>
 COVID-19と戦う知財宣言
<https://www.gckyo.com/covid19>

6. おわりに

参考書をご紹介します。



稲穂健市『楽しく学べる「知財」入門』
 (講談社・2017年)



福井健策『18歳の著作権入門』
 (筑摩書房・2015年)

49

6. おわりに

参考書をご紹介します。



桑野雄一郎監修
 『すいぞ! はたらく知財』
 (晶文社・2019年)



奥乃桜子
 『それってパクリじゃないですか?』
 (集英社オレンジ文庫・2019年)

50

6. おわりに



私のゼミの

2020年度卒業論文のテーマです。

- 野球ボールの歴史とIoTボール
- スマホ内蔵カメラの技術
- インターネットラジオの楽しさ
- ヴィッセル神戸のファン獲得シナリオ
- マンガと著作権
- マイアミマーリンズの再建
- ミズノとZETTのグローブの比較



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

51

6. おわりに

質問などがあれば

気軽に遊びに来てください。

私の部屋は、大学正門を入れてすぐ左の
1号館9階にあります。

メールも歓迎します。

michihiko.otsuka@oit.ac.jp



(出典)Wikipedia「大阪工業大学」
 © Shuichiejima

52

6. おわりに

よりよい社会をつくるための
仕組みの一つである知的財産に
興味をもってもらえると嬉しいです。

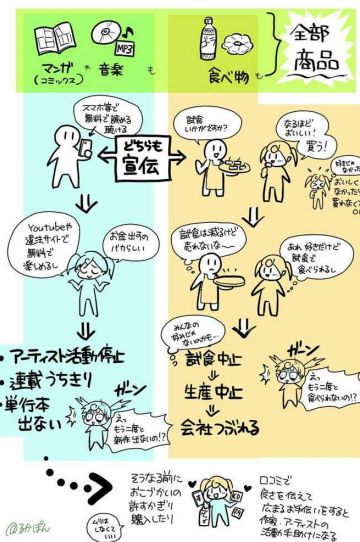


新しい商品やサービスを作ってくれた人を
応援し、未来に投資
するということです。

(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

53

おまけ(1)

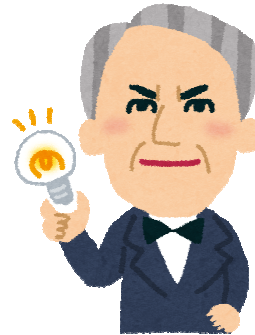


(出典)るかぼんず
<https://twitter.com/rukapon>
ねたらぼ「お金を払わず無料のものだけで楽しむとどうなるか」『漫画や音楽ってネットならタダなのに』を説明した図に反響」
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1806/05/news053.html>

54

おまけ(2)

エジソン(英: Thomas Alva Edison、1847-1931)は偉い人です。電球の発明ばかりが注目されますが、すべての家庭に電気の灯りを届けるためには、電球のフィラメントがすぐに切れてはいけませんし、電力をたくさん消費してもいけません。なので、エジソンは電球のフィラメントの研究に注力したのです。



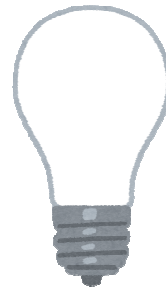
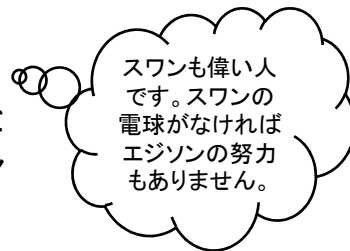
(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

55

おまけ(2)

電球を最初に発明したのは、実はスワン(英: Sir Joseph Wilson Swan、1828-1914)という人だといわれています。ですが、スワンの電球は研究室の中で短い間光っただけでした。これでは誰も幸せにすることができません。

ちなみに、まぶしさを緩和した内面つや消し電球を発明したのは、東京電気(今の東芝)の不破橘三(ふわきつぞう)で1925年のことでした。



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

56

おまけ(2)

エジソンは、電球の長寿命化だけではなく、発電所から各家庭に至るまでの発電と送電のシステムを考えました。そして、起こした会社がGeneral Electric (GE)です。

「天才とは、
1%のひらめきと
99%の努力である。」



(出典)いらすとや
<https://www.irasutoya.com/>

57