

芸術学部における知的財産・メディアコンテンツの取り扱い体制の整備と課題

——本学芸術学部における取り組みと今後の方向性——

齋藤保男¹⁾・古川タク²⁾・田村寛³⁾・大島武⁴⁾・若尾真一郎⁵⁾

¹⁾ 筑波大学大学院ビジネス科学研究科（博士前期課程）・²⁾ アニメーション学科・³⁾ 写真学科・
⁴⁾ 基礎教育課程・⁵⁾ デザイン学科

Construction and Task of Management System of Intellectual Property and Media Contents in Faculty of Arts

—A Survey on Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University—

SAITO Yasuo¹⁾, FURUKAWA Taku²⁾, TAMURA Hiroshi³⁾, OSHIMA Takeshi⁴⁾, WAKAO Shin'ichiro⁵⁾

¹⁾ University of Tsukuba, Graduate School of Business Sciences (Masters' Program), ²⁾ Department of Animation, ³⁾ Department of Photography,
⁴⁾ Division of Liberal Arts of Science, ⁵⁾ Department of Design

(Received November 9, 2007 ; Accepted January 10, 2008)

1. はじめに

18歳人口の減少に伴う受験生獲得競争の激化、構造改革特区での株式会社立大学の登場、国公立大学の法人化や補助金の競争的配分の拡大など、大学経営を取り巻く環境が「市場化」の方向へ大きく変化してきている。

一方で、2006年に改正された教育基本法では、第7条に「大学は、学術の中心として、高い教養と専門的能力を培うとともに、深く真理を探究して新たな知見を創造し、これらの成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するものとする。」と定義されたように、従来考えられてきた教育研究機関としての役割だけでなく、知識基盤社会における社会貢献セクターとしての役割も大学が担うこととなった。これは、2004年に出された文部科学省中央教育審議会の答申「我が国高等教育の将来像」では、次のように表現されている。

「高等教育機関のうち、大学は、全体として1) 世界的研究・教育拠点、2) 高度専門職業人養成、3) 幅広い職業人養成、4) 総合的教養教育、5) 特定の専門的分野（芸術、体育等）の教育・研究、6) 地域の生涯学習機会の拠点、7) 社会貢献機能（地域貢献、産学官連携、国際交流等）等の各種機能を併有する。各々の大学は、自らの選択に基づき、これらの機能のすべてではなく一部分のみを保有するのが通例であり、複数の機能を併有する場合も比重の置き方は異なるし、時宜に応じて可変的でもある。その比重の置き方がすなわち各大学の個性・特色の表れとなる。各大学は、固定的な「種別化」

ではなく、保有する幾つかの機能の間の比重の置き方の違い（＝大学の選択に基づく個性・特色の表れ）に基づいて、ゆるやかに機能別に分化していくものと考えられる。」

こうした大学に対する社会的要請の変化は、カーの言う「マルチバーシティ」の概念を制度化したとも言える。

私立大学の場合、限られた経営資源を有効に活用しながら、21世紀の知識基盤社会を担う拠点としての役割を果たしていかなければならない。

本学は、1923年に合資会社小西六本店（現コニカミノルタホールディングス株式会社）代表の7代杉浦六右衛門によって設立された小西写真専門学校がその前身である。杉浦翁は学校設立の動機として、当時最先端のメディアである写真の普及を図るため、写真の技術、産業、文化などの各側面における教育研究を推進することを掲げており、こうしたミーム（文化的遺伝子）は東京写真専門学校、東京写真短期大学、東京写真大学、東京工芸大学と名称を変更した現在にも、写真及び関連するメディア領域の表現・技術に関する教育研究機関として受け継がれている。

中でも芸術学部は、メディア領域の表現者、すなわち「メディア・アーティストの育成」という教育理念・目的を掲げており、実践的な教育を効果的に実施することが要請される。そうした中で、教育研究活動で創出される作品等の知的財産について、適切な管理や運用を図ることは、本学部の特色を明確にするうえでも極めて重要

な課題の一つである。

そこで本稿では、芸術学部における知的財産に対する適切な取り扱いについて課題や方向性を明らかにすることを目的として、本学芸術学部でのメディア系芸術コンテンツ¹⁾を中心とした近年の取り組みなどから考察することとする。最初に、我が国の知的財産関連政策の流れを概観し、続いて大学における知的財産管理体制構築状況、芸術学部における知的財産管理における諸問題をとりあげる。そして、本学部におけるこれまでの知的財産管理体制構築への取り組み状況を示したうえで、今後の課題と方向性について検討することとする。

2. 大学における知的財産管理体制のあり方

2.1 知的財産関連政策の進展と大学への期待

わが国における知的財産関連政策は、2002年に小泉首相（当時）が知的財産戦略会議を発足させ、知的財産立国としての旗幟を明確にしたことから始まった。同会議において知的財産戦略大綱が制定され、この大綱に基づき同年知的財産基本法が成立した。

知的財産関連政策を推進するために、内閣総理大臣を本部長とする知的財産戦略推進本部（以下「知財本部」と略す。）が設置され、省庁横断型の政策を推進されることとなった。知財本部では2003年に、知的財産基本法第23条に基づき「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」（知的財産推進計画2003）を策定した。知的財産推進計画は、その後も年度ごとに新たな計画が策定されて現在に至っている。知的財産推進計画は、1）知的財産の創造、保護及び活用のために政府が集中的かつ計画的に実施すべき施策に関する基本的な方針、2）知的財産の創造、保護及び活用に関し政府が集中的かつ計画的に講ずべき施策、3）知的財産に関する教育の振興及び人材の確保等に関し政府が集中的かつ計画的に講ずべき政策、4）その他知的財産の創造、保護及び活用に関し政府が集中的かつ計画的に推進するために必要な事項、の4つの事項について定めることとしている。

知的財産推進計画2003の内容を見ると、年度により若干項目名は変わるが、1）創造分野、2）保護分野、3）活用分野、4）コンテンツビジネスの飛躍的拡大、5）人材の育成と国民意識の向上、の5点について具体的な施策を掲げ、推進することとしている。

1）の創造分野において、大学は「発明、ソフトウェア、データベース等の優れた知的財産が創出され、それが社会において最大限に活用されるメカニズムを構築するとともに、非凡な才能を有する研究者の創作意欲をこれまで以上に刺激する必要がある」として重点が置かれている。具体的には、研究者の研究環境の基盤整備や、

特許出願等についての業績面でのカウント、インセンティブとしての実施料還元システムの整備などの研究者個人に対する施策と、知的財産本部の整備、知的財産の機関一元管理体制の構築、産学連携体制の推進などの大学という研究機関に対する施策が盛り込まれている。

3）の活用分野においては、国際競争力向上の観点から国際標準化を目指す中で大学が積極的に参加できることや、標準化に関する人材育成、知的財産をもとにした中小・ベンチャー企業の活性化のためのマッチング活動の推進などの施策が盛り込まれている。

4）のコンテンツビジネスの飛躍的な拡大においては、コンテンツビジネスを担うプロデューサー育成プログラム策定支援などを芸術系大学などで進めることとしている。

5）の人材育成・国民意識の向上においては、知的財産に関する大学院・学部・学科の設置推進や、大学における知的財産教育の推進、国民向けの啓発活動の実施などが盛り込まれている。

これらの施策は、「知的財産人材育成総合戦略」の策定（内閣府）、「大学知的財産本部整備事業」の実施、「特色ある知的財産管理・活用機能支援プログラム」の実施、「現代的教育ニーズ取組支援プログラム」での知的財産関連教育²⁾の推進による取組支援、「産学官連携コーディネータ」の大学への派遣（文部科学省）、「大学における営業秘密管理指針作成のためのガイドライン」の策定、NPO法人映像産業振興機構³⁾によるコンテンツ業界インターンシップの実施（経済産業省）、特許・文献統合データベースの運用開始（内閣官房等）などが実施された。また、法科大学院や技術経営大学院（MOT）での知的財産関連教育の実施や、特許電子図書館（IPDL）の運用、大学知的財産アドバイザー派遣による知的財産管理体制構築（特許庁）など、従前の大学・研究者向け知的財産関連施策も引き続き実施されている。こうした諸政策が、省庁横断型で有機的に連携しながら実施されている。

また、こうした知的財産推進本部による諸政策の実施のほか、2004年にはコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律（以下「コンテンツ法」と称する。）が議員立法として成立し、コンテンツに関する基本理念や施策の方向性が明確になった。コンテンツ法では、魅力あるコンテンツの創出や活用に携わる人材の育成や資質の向上等を目的として、高等教育を行う機関によるコンテンツ制作等に関する教育の振興などに必要な施策を国が講ずることを規定しており、大学もこうした施策に対応した学部・学科等の設置が見られるようになってきた。

2.2 大学での知的財産管理体制構築と課題

前項で見てきたように、知的基盤社会における拠点機関として、大学に対する政策的期待は大変大きいものがある。その期待に応えるために、大学は何に取り組みやすいのだろうか。

まず大きな流れとなったのが、特許を中心とした、大学における発明の取り扱いである。知的財産推進計画2006によれば、2003年度には早くも43の大学で知財本部が設置された。また、発明に対する権利の機関帰属原則についても、2004年度末時点で、国立大学等で93パーセント、公立・私立大学等で25パーセントにおいて採用された。大学からの国内特許取得件数は、2002年から2005年にかけて2.5倍となり、実施料収入は5倍に達したという。こうした動きは、国立大学の独立行政法人化に伴う収入源確保の動きなども後押ししたものと思われる。そして、大学知的財産本部整備事業や大学知的財産アドバイザーの派遣などの推進により、職務発明規程など、大学における発明に関する取り扱いルールの整備も進んでいるものと思われる。

しかし、特許出願件数の増加に伴い、各大学では国際特許出願や審査請求料等などの特許取得費用、特許管理担当者の人件費など特許関連経費が実施収益に比して増大している。そうした状況下では、技術移転などによる収入の見込まれる発明をいかに機関帰属のものとして選び出すかの目利き機能や、当該発明の技術移転機能などの強化充実が問われている。

また、受託研究や共同研究の増加に伴い、民間企業との研究成果についての取り扱いについても根拠規程類の整備や、契約等での交渉能力が求められている。大学における発明には、教員だけでなく大学院生など学生も関与する可能性があるため、雇用関係にない学生についての権利のあり方や秘密保持に関する学内ルールの整備、知的財産に関する啓発教育が必要となっている。

本学の場合、知的財産に関するルールの整備が、2006年度の時点で全くない状況であった。そのため、研究活動の成果としての特許出願に係る費用負担や、民間企業との受託研究契約締結時における研究成果物としての発明等の取り扱いなどについても、都度で対応するしかなかったのが現状である。

こうした状況を打開するため、独立行政法人工業所有権情報・研修館の「大学知的財産アドバイザー派遣事業」に応募し採択された。そして、2007年度からは大学知的財産アドバイザーが客員教授として着任し、本学における知的財産管理体制構築について支援を仰ぐことが可能となった。アドバイザー着任後、2006年度に大学協議会

で提案され継続審議となっていた、本学における知的財産に係るポリシーとなる「学校法人東京工芸大学知的財産に係る基本方針」が2007年度に承認、施行され、その後も職務発明規程の検討や大学知的財産権セミナーの開催など、知的財産関連事業が進捗している。

芸術学部における知的財産やコンテンツに関するあり方や諸問題については、次節で検討することとする。

3. 芸術学部における知的財産管理体制のあり方

3.1 芸術学部における知的財産に係る諸問題

政府による知的財産推進関連政策の推進のもと、大学においては、主に発明・特許等の取り扱いについて整備が進んできたのは前節で見てきたとおりである。

本学部は、前身の短期大学部を母体として1994年に設置されたが、「メディアアートの分野における創造的研究の拠点として、深く専門の学芸を教授・研究するとともに、人間として調和のとれた豊かな感性と幅広い教養を身につけて、社会的要請に応えるとともに、地域社会におけるメディア文化の進展にも積極的に貢献し、さらに国際化社会にも対応しうる有能な人材を育成すること」を目的としており、設置当初から情報処理技術の進展を芸術創造に取り込むことを意識してきた。このことは当時、ファインアート中心の既存の芸術系大学・学部にはない特色となった。

メディア系芸術においては、デッサンや色彩構成等の知識・技術習得はもちろんのこと、表現媒体や手段が技術革新の進展に密接に関連しているため、情報通信技術やソフトウェアに対する知識・技術の進展に即応した表現技術が求められる。また、メディア系芸術は複製可能な芸術表現であるため、美学・芸術史に対する深い造詣と、著作権等の知的財産権の取り扱い等について深い理解のもとでの作品制作が求められる。

「知的財産推進計画2007」でも、「特許だけでなく、ソフトウェア等を含め知財全般についての大学研究者等の認識向上を図るため、これら知財の管理や活用について」先進的な事例や留意事項を収集・提供する方向となっている。

芸術学部で取り扱う知的財産についても、他大学の知的財産本部で整備されているような、特許等を中心とした学内スキームが適用可能ならばそれほど大きな問題はない。しかし実際には、発明と著作における知的財産として特性の違いから、そのまま適用することは次に述べる4つの点において困難だと思われる。

1) 作品等に関する権利の多様性の問題

著作権法での著作物の定義は、a) 思想又は感情を、b) 創作的に、c) 表現したものであって、d) 文芸、

学術、美術または音楽の範囲に属するもの、の4要素を満たしたものとしている。

そして著作権法における著作物の対象は、a) 言語の著作物、b) 音楽の著作物、c) 舞踏、無言劇の著作物、d) 美術の著作物、e) 建築の著作物、f) 図形の著作物、g) 映画の著作物、h) 写真の著作物、i) プログラムの著作物、といった分類に基づき例示がなされている⁴⁾。一方、コンテンツ法での「コンテンツ」の定義は「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」としているなど、両法による分類が一定しておらず、各学科で創出される作品等とも必ずしも一致しない。また、著作権法では多様な支分権が設定されているが、こうした諸権利は作品等に使用されるメディア（媒体）によっても取り扱いが異なる可能性がある。

著作物に関しては、著作権法で取り扱う諸権利以外にも、意匠法や商標法などの他の法律で取り扱う産業財産権、肖像権など判例上認められた権利にも関連するため、特許に比して取り扱いが煩雑となる（表1参照）。

こうした状況から、具体的な取り扱いについては、判例による研究が不可欠であるが、日々進化する情報処理

技術やそれに伴う表現媒体については、民事事件や刑事事件による判例だけでは対応しきれないのが現状である。また、和解による解決の場合も多く、参考にすべき判例自体が少ない状況である。

2) 制作者の主体が異なる点

発明の場合、発明成立の要件として高度な創造性が求められることが特許法で明記されており、教員又は研究員の大学における研究活動の成果によるものが大多数である。そのため、大学と雇用関係の生じていない大学院生や学部学生が主たる発明者となるケースは多くないのが現状である。

それに対して著作権法での著作物性は前述の4つの要素を満たすものであり、特許のような高度な創造性は要求されない。そのため、学生が制作する著作物の大半には著作権が発生することとなる。そして、発生した著作権は、著作者である学生が有する。

本学部の場合、2500名以上の在籍者数であり、仮に1年間に1人の学生が4つの作品を制作とした場合、学部学生の制作作品数は1万点以上にも及ぶこととなる。こうした作品についても、表現手法習得のための既存作品の模倣としての習作やデッサンの練習といった種類のものから、外部コンペへの応募や卒業制作など、広く展示や上映を前提とするものまでであるため、その取り扱いは様々である。

また、著作物に係る著作権は、特許権のような審査登録による方式主義ではなく、無方式主義であるため、権利発生に対して何ら手続きを要しない。

表1 芸術学部で取り扱う作品等と諸権利との相関⁵⁾

知的財産権の種類		著作者人格権			著作権・著作隣接権							産業財産権		その他	
		同一性保持権	氏名表示権	公表権	複製権	上演権	上映権	公衆送信権	展示権	頒布権	二次的使用権	意匠権	商標権		肖像権
各学科で取り扱う作品等の種類															
写真	写真、グラビアなど	○	○	○	○	—	—	○	○	○	○	—	—	○	
映像	脚本、劇場用映画、ビデオソフトなど	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	○	
デザイン	絵画、グラビア、図表、模型など	○	○	○	○	—	—	△	○	○	○	○	○	△	
メディアアート表現	web コンテンツ、プログラムなど	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	—	—	△	
アニメーション	テレビ映画、ゲーム画面など	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	△	—	
マンガ	漫画、絵画など	○	○	○	○	—	—	○	○	○	○	○	△	△	

しかし、作品等の著作物を利用するためには、著作物の創作性を客観的に判断する手立てがないため、権利発生から利用にむけたプロセスを管理するのに膨大な手間とコストが生じるおそれがある。

こうした観点から、メディア系芸術の大学での教育といった目的を踏まえた、場面に応じた取り扱いルールの整備が必要となってくるのである。

教育面における著作権のあり方については、例えばeラーニングにおける諸権利のあり方は、小泉・石井(2005)のように議論が進んでいるが、教授される立場の学生・生徒・児童が著作者となる場合の諸権利のあり方については、まだ議論がそれほど進んでいないのが現状である。

3) 職務著作のあり方

「はじめに」で触れた文部科学省中央教育審議会の答申でも、産学連携や地域連携などの社会貢献機能を大学の持つ機能の一つとして挙げているように、大学の教育研究活動とのリンケージのあり方が問われている。本学部の場合は、メディア系芸術の作品制作活動を基盤とした産学連携や地域連携の推進が必要となるであろう。具体的に進める場合は、地方自治体や外部団体、企業からの作品等の制作委託や、町おこしなどの事業への企画立案や実施・運営支援など様々な形態が想定される。学外からの依頼を受けて学生が作品等を制作する場合は、その要求水準を満たすことが不可欠であり、こうした経験は授業内での課題制作・講評とは異なる、実践的な社会的経験を得る絶好の機会であり、この経験が作品制作スキルの向上や、卒業後のキャリア形成にも寄与することが予想される。

こうした中、学外からの委託により制作される作品等については、その帰属主体を、契約書などの上で明確にする必要がある。特に、学生が制作者として参画する場合は、就職活動等でのポートフォリオに活用できるよう氏名表示権を確保することなどを考慮する必要がある。

本学部教員の場合、実験系の学部と異なり、教員の作品制作は、必ずしも大学の教育研究活動の場だけとは限らない。そうした個人（あるいは個人で経営する事務所）で行う作品制作は、本来職務著作とは異なるものである。その点に留意したルールづくりが必要である。

こうした職務著作については、ソフトウェアの著作に限った形での調査であるが、著作権に関する課題として他大学等でも認識されているものと思われる（表2参照）。

4) 著作物の管理手法

特許出願の場合は、明細書や図面といった書類による管理で手続きが進められる書面主義が採用されている。これに対して著作物の場合は、創作された作品等そのも

表2 大学等における著作権に関する課題（複数回答）
(N=149 内閣府委託調査「研究機関等における知的財産に係る法的問題に関する実情把握調査」(みずほ情報総研、2006年)より作成)

回答項目	割合(%)
職務著作の明確な規程がない	62.4
研究者の認識が薄い	48.3
権利の帰属の判断が難しい	37.6
管理体制の一元化が難しい	28.9
無断使用への対応が難しい	18.8
侵害かを調べる手間がかかる	16.1
その他	5.4

の取り扱いが不可欠である。ファインアートのような一品制作のものとは異なり、本学部で取り扱う作品等はデジタル・アナログの媒体を問わず複製される性質を有している。創作された作品等を利活用したり、保護する場合は、複製権や頒布権などに配慮しながら、その複製物を管理することが必要である。特にデジタルコンテンツの場合は劣化しないことから、ネットワーク上での不正流出や他の著作者の権利侵害などにも十分注意を払う必要がある。

作品等の複製の管理の場合、劣化を防止することは当然として、情報処理技術の進展に伴う規格変更への対応などにも、将来的なコストが生じることも考慮しなければならない。

3.2 これまでの芸術学部における取り組み

こうした本学部における知的財産の取り扱いに係る諸問題については、組織的な対応が必要である。そこで、本学部（芸術学研究科も含む）では、次のような取り組みを行ってきた。

1) 教育面での取り組み

学生が作品等の制作主体であるため、学生の知的財産に対する意識の啓発や向上は不可欠である。本学部では、デザイン学科で専門教育科目「デザイン法規」を設置したのを皮切りに、他学科や大学院芸術学研究科においても、知的財産関連科目は設置される傾向にある（表3参照）。これ以外にも、実習・制作系の授業科目においても、知的財産に関連する知識やスキルの習得が実施されているものと推測される。

4年間の学修成果の集大成である卒業制作展への作品出展等については、2006年度から「東京工芸大学芸術学部卒業・大学院芸術学研究科修了制作展に出展する作品等著作物の著作権等に関する確認書」の提出を学生に依

表3 芸術学部・芸術学研究科における主な知的財産関連科目

設置学科・研究科名	科目名
写真	フォトメディア 企画編集 情報倫理
映像	マルチメディア論 情報倫理
デザイン	デザイン法規 情報倫理
メディアアート表現	コンテンツ保護法 システムデザイン 情報と職業 情報倫理
アニメーション	ゲーム概論 著作権概説 情報倫理
マンガ	マンガと知的所有権 キャラクター・ビ ジネス 情報倫理
大学院芸術学研究科	知的財産権特論

頼し、確認することとしている。

2) 教育改革での取り組み

2005年度から、文部科学省の実施する「現代的教育ニーズ取組支援プログラム」(現代GP)の「知的財産関連教育の推進」のテーマに毎年応募してきた(表4参照)。残念ながら採択には至っていないが、応募タイトル等は文部科学省のwebサイトでも確認できるため、本学部における知的財産の取り組みとして足跡を残す役割も果たしている。

3) 制度面での取り組み

2005年度に芸術学部部長・主任会の下の特設部会として「著作権検討委員会」を設置し、学内における著作権関連のルール整備について、協議・検討を進めることとなった。「著作権検討委員会」は2006年度には「知的財産権検討委員会」と名称変更した。

著作権検討委員会及び知的財産権検討委員会では、学生が制作した作品等の知的財産権の取り扱いについて、外部講師(法学者、弁護士)による講演の実施や、他大学(立命館大学、京都精華大学)訪問と意見交換、前述

表4 現代的教育ニーズ取組支援プログラム 知的財産関連テーマへの取組応募状況

年度	単位	応募した取組名称
2005	全学	「つくる・つたえる」全学的知財教育の推進 —知的財産センターを核としたコンテンツ発信・ 管理の実践教育—
2006	学部	メディア系芸術における知財教育の推進 —「作り手としての知的財産権」の実践的知識 習得による芸術教育の変革—
2007	学部	メディア・アーティスト向け知財教育の実践 —コンテンツ発信力を支える教育システムの構 築—

の卒業制作展出展における確認書様式の検討、実施や現代GP応募内容の具体化などを行った。

2007年度からは、知的財産権検討委員会をさらに発展させ、本学教学面の最高意思決定機関である大学協議会のもとに「メディアコンテンツ委員会」が設置され、芸術学部だけでなく全学の知的財産関連事項のうち、著作権等関連のルール整備だけでなくコンテンツの適切な管理・運用の協議・検討と進めることとなった。この委員会には、前年度の知的財産権検討委員会委員のほか、マンガ学科及びアニメーション学科ゲームコースの新設学科・コースからも委員を選出した。また、全学委員会として、工学部教員や大学知的財産アドバイザー(客員教授)、学外専門委員(3名)も委嘱し、より広い観点での協議・検討を推進する体制を整えた。委員会では、学外から専門家を招いての講演や意見交換を実施し、委員間の知財意識の共有等を図っている。

4. 芸術学部における知的財産の取り扱いにおける課題と方向性

4.1 芸術学部における今後の課題

これまで、大学における知的財産管理体制構築において、芸術学部特有の諸問題を4点とりあげた。そして、本学部のこれまでの取り組みを3つの面から振り返った。こうした点から、本学部において、芸術学部における知的財産の取り扱いについて取り組むべき次の5つの課題について検討することとする。

1) 知的財産関連ルールの体系的な整備と運用

芸術学部における知的財産とその諸権利は、発明等とは全く異なるものであり、当然そのスキームも全く異なるものである。特に作品等は授業を中心とした教育の場で、学生を著作者として創作されることから、学生の制作活動を基点とした場面別のルールとスキームの体系的な整備に着手する必要がある。具体的には、次のような場面が想定されるが、今後詳細を検討する必要がある。

- 入学試験時の表現力試験で制作された課題作品の取り扱い
- 学内の教育活動で創出される著作物の諸権利の取り扱いについての許諾手続き
- 授業等で制作された作品を学外コンペ等で提出する場合の手続き
- 学生制作作品を大学が利用する場合の許諾手続き
- 本学教職員による職務著作の範囲の定義

2) 学内における作品及び複製物等の適切な管理体制の構築と運用

本学部で取り扱うメディア系芸術コンテンツは、複製や改変が比較的容易なことから、同一性保持権や複製権の侵害などについても十分配慮する必要がある。特に、大学が学生から何らかの形で複製物を入手した場合は特に注意が必要である。具体的には、次のような事項が想定される。

- ・学生作品の収蔵時のアーカイブ化
- ・収蔵されたアーカイブの管理体制の整備
- ・卒業後の学生作品及び複製物の適切な管理体制の構築

学生作品だけでなく、本学の場合は「写大ギャラリー」における膨大な写真コレクションや、カメラ・撮影機器等を収蔵している。こうしたコレクションも含めて、現状では学科教員の努力により管理体制が維持されている状態であるが、今後は学部全体でのあり方を明確にし、管理体制やその支援体制を構築する必要があると考えられる。

3) 学内収蔵作品等の適切な学外への公開・発信体制の構築

芸術学部においては、作品は収蔵するだけでは何の意味をも生じない。学生にとっても、自らが制作した作品を広く公開し、様々な評価を受けることで、作品制作へのモチベーションの向上に資することができる。また、大学における学外への作品公開は、社会貢献機能としても重要である。例えば、「写大ギャラリー」収蔵作品について、閲覧を希望する研究者やマスコミ等に適切に対応できるための公開システムの構築などが考えられる。

- ・学内施設での学生作品の公開
- ・学生作品の web 公開での手続きの標準化
- ・学生作品公開用 web サイトの構築・運営
- ・写大ギャラリー収蔵作品の部外者閲覧を可能にする管理システムの構築

4) 学生向け知財関連教育カリキュラムの体系化

作品制作が学生主体であるため、学生一人ひとりが作品等に関する知的財産権について知識を深め、他者の著作権侵害や web 公開時のトラブルなどを未然に防ぐ必要がある。そのためには、現在学科単位で取り扱われている知的財産関連の授業を、芸術学部共通の重要な教育領域として、カリキュラムに組み込み体系化する必要がある。

昨今の大学等における高等教育機関での知的財産関連教育では、コンテンツ・プロデューサー育成に注目が集まっている。しかし、「知的財産人材育成総合戦略」でも知的財産創出・マネジメント人材としてクリエイター

が挙げられているように、コンテンツビジネスを支えるのはプロデューサーだけではなく、多数の作り手としての制作者である。そして、知的財産推進計画2007でも「クリエイターに適正な報酬がもたらされる仕組みの下で、円滑な利用を進める」といった項目が立てられていることから分かるように、コンテンツビジネスへの期待感ほどにはこうした作り手の立場は強くないのが現状であると思われる。本学部の卒業生は、こうしたコンテンツビジネスの現場に制作者として関わる者が多い。こうした現場を担う制作者の知財意識の向上に資する教育体系を構築することは、本学部が社会へ大きな貢献を果たすことにもつながるであろう。そして学生の立場からは、卒業後業務に直結した知識を習得することができるため、実践なキャリア教育の一環としての機能を果たすものとも成りうる。

もちろん、こうした学生の作品制作における知的財産関連教育は、ビジネス的な側面から進めるとは限らない。

むしろ、教育的側面としては、前項でも触れたように、できる限り多くの外部の目から評価を受けることが望ましいと思われる。そういった観点では、単に著作物と諸権利に関する法的な知識だけでなく、クリエイティブ・コモンズやコピーレフトといった新しい形のコンテンツ流通の概念や、契約システムなどのコンテンツビジネス業界の慣行など、高等教育機関として様々な知的財産関連教育を実施することが可能かと思われる。

特に著作物の場合は、引用か複製、模倣かといった、係争に発展しがちな要素の判断がどうしても定性的にならざるを得ない。こうした判断を磨くには、判例研究だけでなく、作品制作の実際面で得られた感覚がもっとも効果的である。知的財産関連教育の体系化には、こうした判断や感覚といった本学部教育における「暗黙知」を表出するための取り組みとも言える。

- ・学部共通の知的財産関連講義科目の設置
- ・実習・制作科目における、学内における知的財産スキームが参照できるハンドブックの制作と使用

5) 作品制作等による社会貢献推進体制の構築

理工系学部だけでなく、芸術系学部を擁する大学でも、産学連携の窓口を設ける動きが強まっている。

本学部でも、こうした作品制作等による産学連携や地域連携の推進を図り、その手順を標準化することが求められる。こうした連携と学部教育との連動についても、一教員、一学科の枠を超えて、学部としてその方針を定めることが必要である。

もちろん、こうした連携が求められる背景には、「学生の若い力を活用した、低コストでのデザイン面の協力

が可能」(近畿経済産業局(2004)の調査結果より)といった、ビジネス面からの要求があるものと思われる。学生教育の観点や、大学の地域貢献として適切なあり方を踏まえた、連携の推進のあり方を明確にし、情報発信する必要がある。

- ・作品制作等による連携ポリシーの策定
- ・連携受け入れの可否を審査する学部内体制の構築
- ・連携実施時の契約・制作スキームの標準化

4.2 今後の方向性について一まとめに代えて一

こうした課題解決に継続的に取り組むには、本学部の現有の人員や施設・設備、予算などの体制だけでは当然不足するものと思われる。限られた経営資源を考慮するならば、既存の学部組織とは別の組織体制を構築することが必要である。現時点で想定されるのは、知的財産関連の課題解決のための研究組織を学部内に確立することである。

他大学では、芸術系学部と関連した研究組織を設置している例が多い(表5参照)。

芸術系研究組織では、実験系研究組織と異なり、作品の収蔵・管理と公開という、展示機能が重要である。こうした展示機能は、博物館相当施設の認可を受けた大学も多く、そうした場合は学芸員課程の博物館実習が実施可能になるなど、学部教育への貢献が図られる。

展示機能は、学外との接点といった側面もあるため、公開講座や地域連携などといった、社会貢献活動の拠点

としても機能させたほうが効率的である。

こうした活動や機能は本学部でもそれぞれ実施されているが、体系的には整備されていない。今後他大学にはない特色を明確にするうえでも、その教育面の特色の源泉である、メディア系芸術教育の実践的研究の場の整備が必要である。

こうした研究機能を構築するにあたっては、新設される文部科学省の私立大学戦略的研究基盤形成支援事業(仮称)による外部資金獲得などを活用し、計画的に推進することが必要である。そして、現有する「写大ギャラリー」や「芸術情報館」などの博物館等施設としての発展・拡充、外部専門家を客員教授や客員研究員として招聘できる体制の構築、知的財産関連教育への新しい実践への予算・人的支援などの諸事業を体系的に実施することが望まれる。

本学部にこうした研究機能が構築され、メディア系芸術作品等の制作を機軸とした社会貢献機能を果たすことは、これまでの実践的な人材育成機能を強化するだけではなく、21世紀の知識基盤社会における創造的な人材育成への貢献という、大きな使命を果たすことと言える。本稿は、そうした本学部の今後のあり方に大きく関わり、知的財産に関する課題や方向性を、これまでの取り組みを踏まえて整理したものに過ぎない。本稿での問題提起をもとに、メディアコンテンツ委員会を中心とした学内での議論や研究機能の体系的な構築がより進展するよう、具体的に行動することが筆者たちにとっての直近の課題

表5 他大学における芸術系研究機能及び展示施設

大学名	研究組織	展示施設
東京藝術大学	美術学部附属写真センター 美術学部附属古美術研究施設 芸術情報センター	大学美術館 藝大アートプラザ
多摩美術大学	研究センター 芸術人類学研究所	多摩美術大学美術館 研究資料センター(準備中)
武蔵野美術大学		美術資料図書館 サイバーミュージアム
日本大学芸術学部	芸術研究所	芸術資料館
東京造形大学		附属横山記念マンズー美術館
早稲田大学		演劇博物館
慶應義塾大学	アート・センター デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構	
立命館大学	アート・リサーチセンター	
京都造形芸術大学	社会芸術総合研究所 東アジア芸術文化研究所 比較芸術学研究センター 国際芸術研究センター 日本庭園・歴史遺産研究センター ものづくり総合研究センター 舞台芸術研究センター	京都芸術劇場(春秋座・studio21) ギャラリー RAKU 芸術文化情報センター(大学図書館) ピッコリー(こども図書館) 美術館 Galerie Aube ARTZONE
京都精華大学	表現研究機構	京都国際マンガミュージアム
大阪芸術大学	芸術研究所	大阪芸術大学博物館
九州産業大学	景観研究センター	コミュニティーギャラリー

である。

本稿の作成にあたっては、著作権検討委員会、知的財産権検討委員会及びメディアコンテンツ委員会における協議や、招聘した外部の専門家による講演と意見交換により受けた示唆によるところが大きい。また、2007年度から本学に着任された大学知的財産アドバイザーの岡田隆三客員教授には、各種ルールづくりや委員会運営のほか、本稿での論点の修正などに大きなご助言をいただいた。最後になるが、メディアコンテンツ委員会委員の各先生ならびに岡田先生に改めて謝意を表したい。

註

- 1) 本学の芸術学部で取り扱う作品等について、すべてを包含するような概念やその用語とは何か、を的確に表現することは難しいのが現状である。こうした概念を指し示す用語としては、「メディアアート」がもっとも通用しているものと推測される。本学部でも「メディアアート」は、設置当時から、従来の表現手法である「ファインアート」と対置した、本学部の特色を表わす概念として使用してきた。しかし大学院芸術学研究科メディアアート専攻やメディアアート表現学科の設置などにより、学部内でこの用語を用いるときには、特定の学科・専攻を意味するように認識される可能性がある。同様の概念としては、「メディア芸術」も文化庁メディア芸術祭など主に行政面から広く通用している。ただし、メディア芸術祭も、当初の部門構成がデジタルアート（インタラクティブ）、デジタルアート（ノンインタラクティブ）、アニメーション、マンガが2003年度からアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガに変更されるなど、包含する概念は一定ではなく、またこの部門で取り扱う作品のみが対象といった印象を受けやすい。そこで本稿では、学部で取り扱う作品等を指し示す概念を表現する用語として、「メディア系芸術」を用いることとした。この用語については、本学自己点検・評価報告書2006や、文部科学省現代的教育ニーズ取組支援プログラムの申請でもすでに用いられている。
- 同様に、学部内で創出される作品等をすべて包含する用語も選定するのが難しい。例えば「コンテンツ」と言った場合、本稿ではコンテンツ法第2条で規定されたものとして検討しているが、この定義にある「演劇」は本学部の学科構成からはあまり想定されにくいものである。また、「デジタルコンテンツ」と言った場合では、銀塩写真などアナログ媒体を用いた作品は範囲に含まれない。委員会名称で使用している「メディアコンテンツ」は、写真や映像といったメディアを媒体としたコンテンツという意味で使用しているが、この用語については東京大学の学部横断型教育プログラムや高等専門学校のクリエイティブコンテスト等でも使用されるなど、高等教育で使用する用語としては一定の認識があるものと思われる。
- 2) 2007年度はテーマが「知的財産・コンテンツ関連教育」に変更された。
- 3) NPO 法人映像産業振興機構の設立自体は日本経済団体連合会（経団連）の主導によるものであるが、経団連が提言した内容が知的財産推進計画2004に盛り込まれて設立され、設立後も経済産業省の諸事業の委託を受けている。
- 4) 複数分類に該当する著作物の場合は、著作者などが選択的に主張できることとなっている。
- 5) この表は、あくまでも各学科で制作される作品等と諸権利との相関の一例を表わしたものであって、必ずしも作品等や著作権法等の支分権をすべて網羅したものではない。

参考文献

- 1) C. カー、箕輪成男・鈴木一郎訳『大学経営と社会環境—大学の効用（増補第3版）』、1994年、玉川大学出版部。
- 2) 知的財産戦略本部「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」、2003年。
- 3) 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2004」、2004年。
- 4) 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2005」、2005年。
- 5) 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2006」、2006年。
- 6) 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2007」、2007年。
- 7) 知的財産戦略本部知的創造サイクル専門調査会「知的財産人材育成総合戦略」、2006年。
- 8) 知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会「コンテンツビジネスの振興政策～ソフトパワー時代の国家戦略」、2004年。
- 9) 知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会「デジタルコンテンツの振興戦略—日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする—」、2006年。
- 10) 芸術メディア研究会編『芸術・メディアの視座映像と音楽を学ぶ人へのアート・スタディーズ』、2005年、タイケン。
- 11) 近畿経済産業局「近畿地域における社文系・芸術系産学官連携の推進に関する調査研究」、2004年。
- 12) 経済産業省「新産業創造戦略の進捗状況（参考資料）」、2005年。
- 13) 小泉直樹、石井美穂「e-Learningに関する知的財産権問題」、研究・技術計画学会2005年（第20回）講演要旨集、2005年、pp 300-303。
- 14) 久原泰雄『MNG プロジェクトのコピーレフトなアーティストたちデジタルコンテンツの著作権とメディア革命』、2006年、新風舎。
- 15) 文部科学省科学技術・学術審議会技術・研究基盤部会「イノベーションの創出に向けた産学官連携の戦略的な展開に向けて（審議まとめ）」、2007年。
- 16) 文部科学省中央教育審議会大学分科会「我が国高等教育の将来像」、2004年。
- 17) 苗村憲司、小宮山宏之編『現代社会と著作権法デジタルネットワーク社会の知的財産権』、2005年、慶應義塾大学出版会。
- 18) 潮海久雄『職務著作制度の基礎理論』、2005年、東京大学出版会。
- 19) 山崎茂雄、立岡浩編著『映像コンテンツ産業の政策と経営—行政・NPO・企業の協働型創造システム』、2006年、ひつじ書房。