

◆第1回情報・意見交換部会（ワイガヤ会） 2019年9月9日に開催しました。

第1回情報・意見交換部会を無事開催しました。前日に台風15号の影響で交通網が麻痺して開催が危ぶまれましたが、ご登壇頂いた方を含めて44名にご参加頂きました。

◆第1部 「AIがデザインに与える影響」

デザイナーの松本 有様（株式会社フォルム、代表取締役社長）、登 豊茂男様（株式会社ファシネオ、代表取締役）、小川 亮様（株式会社プラグ、代表取締役社長）、当協会の理事である五味 飛鳥 弁理士にご登壇頂き、それぞれの立場からお話頂きました。

松本様からは、デザインとはそもそも何かということから、デザインのステップ、デザイン教育に問題がある点や、現在ご自身で利用されているAI（市場ニーズの分析）のお話などをして頂きました。登様からは、もう少し具体的なデザインのステップ、そのステップにAIをどのように活用できるか（発想のヒントを得るなど）などのお話、最適設計に使用されつつあるジェネレイティブデザインの動画紹介などをして頂きました。小川様からは、自身が開発されたAIによって実際に行っているパッケージデザインの評価、AIを用いることで最適なパッケージデザイン案の生成や人の顔を作ったり作風を似せることが可能といった、AIの活用事例などをお話して頂きました。

これを踏まえ、五味弁理士からは、新たな法的保護の視点として、AIは自然人ではないという創作者の問題、アウトプット（意匠）をAIが創作することになった場合に現在の法制度の枠組が維持できるのかという問題、マス・カスタマイゼーションといったデザインの多様化に現在の法制度で対応できるのかという問題を提示して頂きました。

◆第2部 6グループに分かれてのディスカッション

6つのグループに分かれ、スピーカーにもグループに入って頂き、第1部でお話頂いた内容を踏まえて、「AIがデザインに与える影響」についてディスカッションをしてもらいました。当初、35分程度の時間を見ていましたが、時間になってもディスカッションが終わらず（50分程度要しました）、かなり盛り上がった第2部となりました。

最後に、各グループのディスカッション内容をホワイトボードシートにまとめて頂き、各グループから発表するという形で第1回情報・意見交換部会を終えました。

第1回目ということもあり、時間配分や式次第の無配布など、不手際が多々ありましたが、参加頂いた方々にはご好評を頂き、事務局としては安堵しました。今回の経験を踏まえて、第2回目も盛大に開催できればと考えます。

◆グループ構成

グループ	デザイナー	企業			法律関係			
		デザイン 関連	法務 ・知財	その他	学者	弁護士	弁理士	学生
1	1	1	1	1	1	1		
2	2	1	1		1	1	1	
3	1		1	1	1	1	2	1
4	1				1	2	2	
5	2	1		1	1	1	1	
6	2	1	1	1	1	1	2	

表欄内の数字は、グループ内の割り振り人数です。



グループディスカッション

◆グループディスカッションでファシリテーターを務めて頂いた方からのコメント

◆グループ1

ディスカッションで出てきた主なご意見

- ◎デザインへの誤解：デザインは単に美しい形を作ること、という誤解は今だ根強い。
- ◎創作へのAI導入の影響：AIによる創作はゴミも多いので選択する能力が求められるが、自分では気づかない視点を与えてくれることがメリット。しかし、デザイナーのスキルが下がるのではという懸念によって、AIの導入に積極的ではないデザイナーも少なくない。スキルが下がると考えるのは、今のデザイナーに必要なスキルを基準にしているからであり、デザイナーに求められるスキルは変化していくのでは。
- ◎デザイナーと知財：デザイナーへの知財教育に関する課題は、知財リスクを恐れて創作が萎縮してしまうこと。オリンピックロゴ問題直後に顕著だった。
- ◎デザインと技術の違い：一般論としては、新技術の開発は累積型の進化だが、デザイン創作のアプローチは課題発見型。社会変化によって生まれる新たな課題を発見することなどは、デザインの役割であり価値。



担当理事 野村慎一

AIデザインの現状とこれからの影響を各デザイナーと弁理士がレクチャーする



スピーカー デザイナー 松本有



スピーカー デザイナー 登 豊茂男



スピーカー デザイナー 小川 亮



スピーカー 弁理士 五味飛鳥

◆グループ2

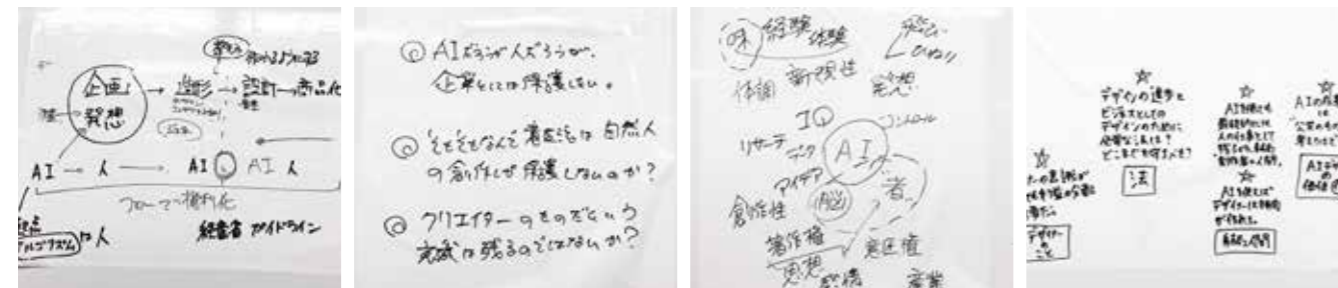
- ◎AIが入ることで、プロダクトデザインのフローは以下になるだろう。
- ①人がAIに情報(アルゴリズム)を入力する ②AI提供した情報に基づき人が企画、発想をする
- ③当該企画、発想に基づき、AIが造形を行う ④量産設計を行う ⑤商品化を行う
- ◎①、②は人が行うことになるだろうし、③と④⑤の間にも大きな溝がある。
- ◎造形したものが量産に適しているとは限らず、量産する段階で「整える」作業はどうしても人でないとできない。
- ◎そうすると、ジェネレイティブデザインなどAIが活用されたとしても、人がデザインに関わる余地は依然としてあるのではないか。
- ◎そのように人が創作活動に関わるポイントは、デザイナーの創作と評価できるため、法的保護の対象になるのではないか。
- ◎現在、デザイン成果物である意匠しか保護されないが、①から⑤の一連のプロセスがデザインだとすると、一連のフローを保護できるような法制度の在り方も考えられる。
- ◎デザインに関わるのはデザイナーだけではない。
- ◎デザインに関わる人全て、デザインという行為全てを広く捉える必要がある。

◆グループ3

現状において直ちにAIが自然人に取って代わることを想定できないこと、また、デザイン開発のツールとしてAIを導入することについても必ずしもそう積極的な事情が普遍的に存在しているわけではないことなどが確認され、また、将来の法的な課題としては、AIによるデザイン開発が進んだ場合、「自然人による創作」を保護するといった枠組みの意匠法が十分に機能しなくなるおそれがあることがグループ内で認識された。その上で、例えば企業の立場としては、企業内で開発されたデザインであればAIが活用されようとして人に代わってAIがしたものであろうと保護のニーズはあるとの指摘がされたことを切っ掛けとして、自然人による創作に係るデザインでないものに対しては、今後意匠法に代わって競争法的な保護の枠組みを準備していく必要もあるといった観点での議論がされた。

なお、或るデザインに対し競争法的な保護が馴染むのか創作保護法である意匠法による保護が馴染むのかといった点については、そもそも意匠法は何故自然人の創作しか保護しないのかという疑問から始まり様々な意見が出た中で、その理由は、デザイナーにおいて「おれ/わたしが作ったデザインはおれ/わたしのもの」といった強固な意識があり、意匠法は根本においてそのような意識を承認するところに成立しているからではないかとの視点が提示され、そうであれば知的労働の結果に対するデザイナーの所有の意識の有無は、或いは、いずれの枠組みがより妥当するのかを検討する上で(つまり、デザイナーにおいて「オレのデザイン」とは思えない程にまでAIの関与が進んだデザインに対しては最早意匠法的な枠組みでそれを保護すること自体に妥当性を欠くのではないかといった意味で)、重要な視点ともなり得るとの指摘もされた。

各グループのホワイトボードシート



グループ2 グループ3 グループ5 グループ6

◆グループ5

ディスカッションの中での発言からのキーワードは、AI / IQ / リサーチ/データとナレッジ/創造性とアイデア/思想、感情・・・著作権/経験、体験、味/新規性/発想・・・別の解決策/飛び、ひねり

ファシリテーターとして、SFに近い話ではなく、産業界やゲームの世界で実用化されているレベル、プラス多少の進化という前提でのAIというディスカッションとした。今後のAIの進化を考えても、自らラーニングしていくレベルとなっても、人としての経験や体験がない以上、例えば風景や光景から想起される感情、味や香りから想起される感情がないことから、発想や解決法の提示などには限界があるのではないかと討議内容だったと記憶。論理的に導き出される解決法ではなく、全く別の解決法、デザイナーが「ひねり」とか「飛び」と言っている領域については人が関与する領域が残っていくのではないかと、など。

◆グループ6

(AIとデザイナー)
AIは道具であり、AIにデザインワークの基礎となる情報収集やキーワード探しの一部を委ねることで、デザインワークに時間を割けるようになる。デザインは「人の仕事」として残る。但し、AIが最終成果物を製作できる分野や、それでよとする人もいることは注意が必要。また、デザイナーの意識が低いとAIの利用を理由に利益の分配で不利益を被るおそれがある。

(AI成果物の扱い)
AIが製作した最終成果物は「公共のもの」(皆が使える)と考えてはどうか、という意見が出され、他方「ビジネスに貢献するデザイン」としてどこまで保護すべきかを考えて、対応する法制度を用意することが必要ではないか、という意見も出た



グループディスカッション



グループ1 ファシリテーター 縣 康明

グループ2 ファシリテーター 安立 卓司



グループ3 ファシリテーター 五味 飛鳥

グループ4 ファシリテーター 布施 哲也



グループ5 ファシリテーター 堀越 敏晴

グループ6 発表者 高井 雅秀

◆感想

AIをテーマにした映画の中では、人間と見分けがつかないレベルの人型ロボットの話が登場するが、そこまで行くにはまだ時間がかかりそう。感情を持つようになれば、相手によって情報を出すか出さないか判断する、ということは隠し事をする。そこまで考えることは今のところ必要なさそうに思う。デザイナーは(自身が社会人になってからも)何度か職能の危機と言われるような技術革新を経験した。最近では3D cad、直近はジェネレイティブデザインらしい。そのたびにいくつかの技術が必要なくなり、それを専門としていた職が無くなってきた。デザイナーと言う職能は変質(進化と見栄を張る人もいる)を続けているが、産業の中での役割は必要だと考えている。