

全国に分散する「デザイン資源」情報を集約するデータベースサイト構築に関する実証的研究

Empirical study on the construction of a database site that aggregates information on “Design Resource” scattered throughout Japan

経済産業省 商務・サービスグループ文化創造産業課 課長補佐／デザイン政策室 室長補佐

中村 純典

平成 23 年筑波大学芸術専門学群（日本画コース）卒業、同年特許庁入庁。意匠審査、意匠法改正、意匠分類・審査資料整備や、財務省東京税関において知的財産権侵害品の水際取締りの業務等に従事。令和 6 年 4 月から現職。

① はじめに／概要

2025 年 3 月、経済産業省の委託事業である、「令和 5 年度補正我が国の文化芸術コンテンツ・スポーツ産業の海外展開促進事業（我が国企業のデザイン資源を活用した海外展開促進事業）」において作成したウェブサイトが公開された¹。（図 1 参照）本ウェブサイトは、Japio YEAR BOOK 2023 寄稿集「未来を拓く源泉「デザイン資源」の可視化・活用に向けて」²で紹介されている、「デザイン資源」に関する議論や、「デザイン資源」を所蔵する施設調査等を踏まえ、全国に分散して存在する「デザイン資源」の情報を集約するプラットフォームの在り方を研究するために試験的に構築されたものである。



【図 1】 ウェブサイトトップページ

本ウェブサイトの公開時点で、表 1 のとおり、全国 15 か所の施設等の協力を得て、合計 42 点の「デザイ

ン資源」の情報を掲載し、また、表 2 の「デザイン資源」については、3D スキャンデータも 10 のデザインをオープンデータ化した。

加えて、本ウェブサイトは、単なるデータベースではなく、複数のインタビュー記事を掲載する構成とされたが、これは本事業が行われるに至った背景や考えを発信し、この取組に賛同し、協力する企業・施設等を増やすことと、閲覧者の再訪問を促すため、ウェブサイトメディア機能を持たせることを目的としたためである。例を挙げると、長年、デザイナーのインタビュー記録によるアーカイブ活動を行ってきた、特定非営利活動法人 P L A T 代表の関康子氏や、日本デザイン団体協議会（D O O）の活動として「デザインミュージアム」の設立について活動を行ってきた、「ジャパンデザインミュージアム設立委員会（J D M）」洪委員長、J D M の活動の監修等の協力を行っている東京工科大学の暮沢教授、といった方々にそれぞれお話しいただいた。

なお、本事業を受託したのは株式会社アブストラクトエンジン（代表：齋藤精一氏（パノラマティクス主宰））であり、ウェブサイトのデザインは同社所属のデザイナーの木村浩康氏である。

1 <https://designdesigndesign.go.jp/>

2 <https://japio.or.jp/00yearbook/yearbook2023.html>

【表 1】 協力施設

1	天童木工
2	公益財団法人 DNP 文化振興財団
3	松戸市教育委員会
4	武蔵野美術大学大学美術館・図書館
5	資生堂企業資料館
6	富山県美術館
7	五十嵐威暢アーカイブ（金沢工業大学）
8	博物館明治村
9	大阪中之島美術館
10	パナソニックミュージアム
11	京都文化服飾研究財団（KCI）
12	TOTO ミュージアム
13	ニコンミュージアム
14	瀬戸内海歴史民俗資料館
15	川島織物文化館

【表 2】 3D スキャンデータ

デザイン資源	所蔵施設
バタフライスツール	天童木工
柏戸イス（旧版）	天童木工
柏戸イス（現行版）	天童木工
レガム コードレステレフォン	五十嵐威暢アーカイブ （金沢工業大学）
Imono スツール	五十嵐威暢アーカイブ （金沢工業大学）
桜蔭絵小椅子	博物館明治村
装幀が美しい夏目漱石の著作群（一部、漱石自身が関与）	博物館明治村
丸帯地 「彩華蜀甲」	川島織物文化館
丸帯地 「七宝華紋」	川島織物文化館
丸帯地 「宝尽し」	川島織物文化館

② 背景となる議論

英国 Victoria & Albert 美術館を始めとして、世界各国には、「デザイン資源」について広く収蔵する著名な美術館が存在する。他方、我が国においても、過去、様々な提言において、「デザイン資源」について収集し、展示を行う施設の必要性が指摘されてきた。

例を挙げると、1961 年の通商産業省デザイン奨励審議会における「デザイン奨励審議会答申」では、「国

立近代美術館等の施設の活用をはかることにより、常時国民一般に対するデザイン啓蒙のための施策を実施すべきである」（※下線は筆者による。以下、同じ）とされ、1979 年の通商産業省輸出検査及びデザイン奨励審議会における「今後のデザイン振興策について」においても、「わが国が産み出した貴重な生活文化財（優秀デザイン商品）は、できる限り保存し、できれば国民全体の資産として集中保管管理され国民に提供されるのが望ましいことはいうまでもない。しかしながら、この博物館設置についてもこういった面に関する国民的コンセンサスが基盤として必要である。したがって、現実的な方策としては、貴重な生活文化財については、製造者等にその保存（実物での保存が困難な場合はせめてスライド等の形での保存）を要請するとともに、デザインの重要性、文化の重視といった国民的コンセンサスの形成を進めていく過程でその実現に努めていくこととするのが適当である」とされている。

しかしながら、かような提言はあったものの、当初から既存の施設の活用や「現実的な方策」が述べられ、期待値を高めない書きぶりとされており、また、結局は、基盤として必要とされた「国民的コンセンサス」も得られず、国民全体にデザインミュージアム設立の機運が高まることはなかった。

その後、21 世紀になってから、2003 年経済産業省製造産業局「デザインはブランド確立への近道（競争力強化に向けた 40 の提言）」では、「国民が美しいデザイン、使いやすさに配慮したデザイン、環境にやさしいデザインなど多様で優れたデザインに触れる機会を増やすことができるように、官民合同で過去の優れたデザイン商品を集めたデザインミュージアムを創設し、実際に商品に触れたりコンセプトを理解する場を設けることについて検討すべきである。ただし、ミュージアムの設立及び運営には膨大な経費がかかるので、それを節約するため、既存施設を転用すること、情報通信機器を活用し各地のデザインミュージアムとの連携を図ることによりあらゆるところでアクセスが可能なバーチャルデザインミュージアムを設立することも視野に含めるべきである。」という記載があり、そして、2023 年に開催された「これからのデザイン政策を考える研究会」の報告書³

3 https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/korekaranodesign_houkokusyor6.html

(2025 年 3 月公表) では、「むしろ、全国各地に存在する、デザイン資源を収蔵する企業ミュージアムや美術館・博物館・郷土館、産地の資料館等の施設や、現存するサインデザインや空間デザイン、建築物や街並み、土木構造物などの資源そのものを積極的に活用し、デザインに関するワークショップやセミナー、デザイントラベルやデザインフェスティバルの開催など、市民とデザイン資源とのタッチポイントをできる限り多く創出することで、各地でデザイナー教育・デザイン教育を展開していくことが期待される。

具体的には、まず、デザイナーや市民に対して身近なデザイン資源の存在を認知してもらうため、経済産業省デザイン政策室は、デザイン資源を取り扱う全国の企業ミュージアムや博物館、美術館、郷土資料館等と連携して、施設やデザイン資源の情報を可視化及び整理し広報を行う。」とされ、続いて、「この情報は、後述するデザインに関するワークショップやセミナー、デザイントラベルやデザインフェスティバルの組成や、現役デザイナーやデザイン学生の学び、各施設がデザインに関する企画展等を検討する際の参考情報としても活用されることも期待される。

また、これらの情報は各施設やデザイン業界関係者を中心に継続的に更新及び発信される体制を整えるため、例えばデザイン資源の 3D データ化により、昨今の映像制作、ゲーム制作等におけるデジタル化／3D アセット市場の拡大と連携し、日本のデザイン資源の活用や世界的な露出を促すことで、運用経費のマネタイズを行うなど戦略的なビジネスモデルの構築が求められる。」とされたところである。

以上、例示したとおり、「デザイン資源」の収集、展示を行うデザインミュージアムに関する議論は、実現性の観点や、既に各地に「デザイン資源」を収蔵する施設の存在があることを前提に、インターネット上で「デザイン資源」に関する情報を集約するウェブアーカイブを指向するようになったと言え、今回の委託事業におけるウェブサイト構築に結実する背景となった。

③ 本事業の取組、指針

本事業を進める上で、2 つの重要な軸となったのは、「デザイン資源」をウェブ上にアーカイブするにあたって、どのような情報をアーカイブすべきか、データベー

ス項目（制作年、製作者、販売元、サイズなど）を特定することと、本事業を通して日本全国の「デザイン資源」を所蔵する施設（ミュージアム・企業等）や有識者のネットワーク化をすることであった。

3.1 特定されたデータベース項目

本ウェブサイトは「デザイン資源」のデータベースであり、所蔵する情報の書誌事項となるデータベース項目が必要となる。事業を通して、有識者と議論を重ね、協力施設からのコメントを踏まえて、最終的に以下の 16 項目に特定した。

- ・ 所蔵
- ・ 分類
- ・ 名称（登録名）
- ・ 制作年（初号）・発売年
- ・ 制作者
- ・ 販売元
- ・ 製造元
- ・ サイズ
- ・ 素材・技法
- ・ 概要（30 字）
- ・ 詳細説明（100 字以上）
- ・ （既存記事への）関連リンク
- ・ 画像
- ・ 意匠登録番号
- ・ 肖像権・パブリシティ権保持者
- ・ 著作権登録番号

以上のデータベース項目は、美術作品ではなく、量産される実用品であることがほとんどの「デザイン資源」特有の項目となった。

「名称（登録名）」としているのは、商業グラフィックをはじめとして、正規の作品名が無いことが多く、各館の登録名で記載することが作業上円滑であると考えられたからであり、また、「作品」名としてしまうと、美術作品を収蔵する美術館からの視点で「デザイン資源」を見るような、ある種の恣意が表現されてしまう懸念が指摘されたためである。

「制作年（初号）・発売年」については、企業ミュージアムを中心に制作年ではなく発売年で整理することが多

いと指摘があったことによる。

「制作者」については、デザイン制作に関与する者として、デザイナー以外にも、アートディレクター、コピーライター、イラストレーター、カメラマンといった役割も存在するため、「氏名（役割）」で表記を統一することが指摘された。なお、企業ミュージアムにおいては、インハウスデザイナーの個人名を開示していないこともあり、その場合は「開示不可」となる。

「製造元」と「販売元」の項目を分けたのは、販売元が製造元に優先される場合が多々あるとされ、販売元を製造者として記載されてしまうと、本来の製造者の記録が残らなくなる可能性があるからである。

「概要」については、デザイン資源の魅力を伝えるべく、端的に 30 字程度で協力施設の方にまとめていただいた。

3.2 施設と「デザイン資源」の選定

本ウェブサイトアーカイブされた「デザイン資源」の選定方針であるが、実験段階の取組であることから、日本の「デザイン資源」を所蔵し、かつ本事業の趣旨・目的に賛同し、協力いただける施設に対して、「明治期以降、企業体が量産する近現代デザインを対象（原則として、国内企業が製造・生産・出版したもの）」という基準を示したうえで、「デザイン資源」の推薦とデータの提供を依頼する進め方とした。そのため、ウェブサイトには、依頼に応じて施設から推薦された「デザイン資源」がそのまま掲載されることとなり、現時点では特段のキュレーションをしたものではない。

なお、各地に「デザイン資源」を所蔵する施設はあるが、デザインの担当者の数は少なく、異なる施設の担当者同士での情報交換の機会が少ないという課題が以前から指摘されており、協力施設や有識者のネットワーク化は、本事業を進める上での手段でありつつ、目的の一つでもあった。具体的なネットワーク化の取組として、2025 年 3 月に、東京国立近代美術館講堂において、本事業の協力施設・企業を集めた拡大有識者会議と本ウェブサイトの広報イベントを開催したが、各施設・企業が一堂に会して議論する中で、各者が「デザイン資源」をどのようにアーカイブ化していくのかについて、課題を抱えていることが分かった。

4 本事業で確認された課題

本事業を通じて、「デザイン資源」のウェブアーカイブを行う試みには、多くの課題が山積していることが確認された。

4.1 権利処理、オープンデータ化に関する課題

一口に「デザイン」といっても非常に広汎な概念である。今回の事業では相対的に「クラシック」な「デザイン」の類型を取り扱ったことになるが、その中でも「グラフィックデザイン」の権利処理の難しさが際立った。実用品である「プロダクトデザイン」は、通常は意匠権や商標権に関する議論が主軸となるが、アーカイブの議論の俎上に置かれる近代デザインは、そもそも既に意匠権の権利の存続期間を経過しているものがほとんどであり、商標権については、立体的形状自体に識別力を有するとして登録された立体商標などの例外は除いて、基本的に製品等の表面の商標部分を消去する等の処理がしやすい。また、現行の意匠法では、意匠登録された意匠の情報をウェブ掲載することについて、譲渡のための展示に当たるようなごく一部の場合を除いて、基本的に法的には問題とされないと考えられる。

しかし、ポスターをはじめとした商業グラフィックは、主として著作権法により規律されるのであり、かつ、ポスターの被写体となった人物の肖像権についても配慮が必要な場合があり、権利関係のクリアランスには相当程度の負荷を要することが、各協力施設との調整プロセスを通じて、改めて確認された。

また、ウェブサイトに掲載している 3D スキャンデータに関して、クリエイティブ・コモンズに従うことによって商用利用も含めて自由に複製・改変可能（ただしリプロダクションのための活用などは利用規約によって禁止）としているが、例えば電化製品等の場合、その内装や機構に企業秘密があるとされ、デジタルスキャンのオープンデータ化には難色を示されることもあった。現実のリプロダクションについては今回は禁止とすることから、3D スキャンデータについても、そのまま 3D プリンタでの出力等を想定していない、薄皮で構成された中空の立体データとなっている。

4.2 協力施設の負担

協力を依頼した施設の中には、人的なリソースが不足しており、通常業務以外の作業依頼に対応することが困難であるとして、色よい返事がもらえない場合や、過去に同様のデータベース構築の話があったため、「またか」と、協力を躊躇される場合も散見された。加えて、本事業のために施設に連絡をしたところ、一人しかいなかったデザイン担当の学芸員が辞職して現在空席となっており協力ができない、企業ミュージアムの場合は広報部門が管理・運営しており、専属の学芸員がいない、という理由で協力に応じられない施設もあった。

また、既に各施設で独自にデータベースを構築している場合もあるため、作業が二度手間になってしまうという当然の課題も再確認された。

4.3 「デザイン資源」の量的拡大

わずか42点の「デザイン資源」が登録されたのみでは、ウェブサイトの効果を検証するのに十分な量ではないという指摘がされるが、もっともなことである。「デザイン資源」は、基本的に量産品であり、デザインされた対象範囲も広範囲に及ぶため、日本中に膨大な量の「デザイン資源」があると言え、それを施設への協力依頼のみで進めることは、先述の作業負担と相まって、困難と言える。誰でもウェブブラウザから直接コンテンツを編集できるような仕組みとし、個人コレクションや、学芸員不在の施設等への門戸開放によるデータベース登録のオープン化、入力項目の規格化、また、各施設に既存データベースがある場合、API連携の自動化などが考えられる。なお、有識者会議では、国立アートリサーチセンター（NCAR）のデータベース⁴との統合の可能性についても指摘された。

4.4 ウェブサイトや「デザイン資源」情報の活用事例開発

アーカイブの考え方には、大雑把には、現在消えゆくものについてとにかく保存を行い、保存された情報がどう活用されるかは後世の人間に委ねる、という発想と、先に情報の活用目的に沿って、どのような情報を優先して集めるか決定し選定するという方法があるように思われる。前者は可能な限り多くの情報を取捨選択せずに蓄

積する方向に圧力が加わるのに対し、後者はもう少し厳選しキュレーションした情報のみ蓄積するという方向性になりがちである。

本事業は、「我が国企業のデザイン資源を活用した海外展開促進事業」とされたとおり、アーカイブによる保存それ自体を目的とするのではなく、アーカイブした「デザイン資源」を活用することで、将来的に、新たなビジネスの創造や産業の活性化に繋げて海外需要を獲得することを目指すものである。一般に、ミュージアム等の目的は、「教育、学術及び文化の発展に寄与すること」（博物館法第一条）であり、産業における活用との関係は薄い。そのため、本事業を通じて、保存目的か、活用目的か、という目的の明確化は常に意識する必要があった。有識者や協力施設等から言及された活用方法の案の例として以下のようなものがある。この活用方法の議論は、ウェブサイトを活用するユーザーの明確化等にもつながることであり、継続的な議論が必要である。

- ・ サイトの情報を活用した企画展示提案パッケージ
- ・ 海外のミュージアムでの企画展のためのリサーチ支援
- ・ インバウンド観光客誘致のための地図サイトとしての活用
- ・ 3D スキャンデータを活用したデジタル商品の開発、映像コンテンツやゲーム内での活用による収益化
- ・ 商品購入ページへの誘導など、広告収入による収益化
- ・ 遺品整理や生前寄贈、閉鎖に近い企業ミュージアムのため、「デザイン資源」のマーケットプレイス化

なお、「デザイン資源」情報の活用が目的といっても、アーカイブに保存することそれ自体の意義を全く無視するものではない。本事業期間中には、運営企業の事業ポートフォリオがBtoCからBtoBへ移行していることに伴い、その在り方について検証され、一般向け公開を取りやめることとした東芝科学未来館の例⁵もあり、こうした公開・展示されていない「デザイン資源」への仮想的なアクセス手段として、3D スキャンデータを登録するという考え方もあり得る。また、空間系のデザインであれば、閉業後も保存されていた倉俣史朗の新橋の寿司

4 <https://ncar.artmuseums.go.jp/>

5 「東芝未来科学館」の機能見直しについて（2024年05月23日）<https://www.global.toshiba/jp/news/corporate/2024/05/news-20240523-01.html>

屋「きよ友」が香港の M+ に収蔵されたり、解体された中銀カプセルタワービルのカプセルの保存が各地でされたり（近時はアスベスト除去の問題が生じているようだが）した例はあるが、多くは取壊し、改装により失われてしまうところ、これらの 3D による復元保存と VR による追体験、という可能性もあるかもしれない。

ただし、全国のこの種の収蔵・展示施設において喫緊の課題となっている、収蔵品が増えすぎて物理的な収蔵スペースが無い、という課題に対し、現物を廃棄するための手段として 3D スキャンによるデータ化を行う、ということに対し、本事業は積極的に与する目的は無いことに留意したい。

⑤ おわりに／今年度調査研究事業

本事業を通じて、「デザイン資源」の収集は開始され、今後も段階的に「デザイン資源」の量的拡大と協力施設のネットワーク拡大を期待したいが、それと同時に並行して、「デザイン資源」の活用主体となるユーザーを明確にし、ユーザーニーズに沿った「デザイン資源」の選定やウェブサイトの機能拡充がされることが望ましい。そこで、現在、「令和6年度補正クリエイター事業者支援事業（我が国企業のデザイン資源を活用した海外展開促進事業）」において、引き続き、収集する「デザイン資源」と、協力施設のネットワークの拡大を図るとともに、上記のユーザーの明確化やユーザーニーズ調査を行っている。

なお、本ウェブサイトは適当なタイミングでの民間自走を目指すものであり、持続可能な運営と拡大のため、効果的なファンドレイジングの在り方についても、今後検討を進めていく。

※本稿は著者の個人的見解を含むものであり、著者の所属する組織の公式見解を示すものではない。