

千葉県児童生徒・教職員科学作品展での知的財産権の取り扱いについて

1 はじめに

出品する作品については、知的財産権、特に商標権、著作権、意匠権等に十分注意する。本作品展への出品を通して他人の知的財産権を保護する重要性を学び、児童生徒が知的財産の適切な扱いについて自ら考えることのできる力を育む機会とする。新しい着想や創意工夫を盛り込み、独自のアイデアと創作に基づく作品となるよう作成する。

2 科学工夫作品の部・自作教具の部について

(1) 作品名

作品名の中に、すでに商標登録されている商品名や、会社名、キャラクター名、構造物名、乗り物名などは記入できない。別の総称に言い換える。

例、「UFO キャッチャー」× → 「クレーンゲーム」○

「オセロ」× → 「リバーシ」○

「宅急便」× → 「宅配便」○

(2) 作品そのもの

(ア) すでに商品として発売しているものと同じものを作ってきた場合、作品として認められない。

(イ) 作品に、会社名やロゴ、商品名、キャラクター名などが記されているものを無断で使用することはできない。

(ウ) 作品に、商品やサービスに関するデザインやシンボルを無断で使用したり模倣したりしない。

(エ) 作品に、テレビ番組、映画、漫画、アニメなどの著作物からキャラクターやシーンを無断で使用したり模倣したりしない。

(3) 作品カード、解説書

作品カードや解説書に、説明としてすでに商標登録されている商品名や会社名、キャラクター名、構造物名、乗り物名を記載することはできない。

例、iPhone×、iPad× → スマートフォン○、タブレット○

※商標権、著作権、意匠権をもつ人もしくは会社から使用の許諾を得ているものは使用可。使用する場合は、許諾を受けたことが分かるようにすること。

※パソコンを使用してプログラミングやソフトを使用して作品を動かす等では、パソコンの使用は認める。

3 科学論文の部について

(1) 記載内容

(ア) すでに他人が発表している論文における文章をそのまま用いることはできない。

(イ) 論文の中に、すでに商標登録されている商品名や、会社名、キャラクター名、構造物名、乗り物名などは、原則として別の総称に言い換える。論文の構成上、やむを得ず登録商標を記載する場合は、登録商標であることを明記する。

例、コカ・コーラ×、コーク× → コーラ○、炭酸飲料○

バンドエイド× → 絆創膏（ばんそうこう）○

(2) 写真や動画

(ア) 商品名や会社名、ロゴなどが写ってはいけない。

例、着ている服にブランド、メーカーのロゴが写っている ×

商品そのものが写っている ×

→ロゴがわからないように隠す、その商品だと特定できないようにする
(モザイクをかける等)

(イ) 動画の中に著作権に関わる音楽が流れている × → 音楽を消す

(ウ) 写真や動画に他人が特定できる状態で写らないように注意する。

※著作権、商標権、意匠権を持つ人もしくは会社から使用の許諾を得ているものは使用可。使用する場合は、許諾を受けたことが分かるようにすること。

(3) 参考文献・引用

本や論文、インターネット等を参考にした場合は、参考にした文章の情報を示す。

例、「著者名.論文名.誌名.出版年.巻数.号数.p.始め-終わり.」

「著者名.“ページ名”. サイト名.更新日.入手先 URL. (閲覧日).」等

(4) 生成 AI の扱いについて

令和6年12月26日付けの「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン」に準拠して使用すること。ガイドラインが改訂された場合には、その改訂版に準拠すること。

4 その他

- ・科学工夫作品の動画を作成する際にも、商品名や会社名、キャラクターやロゴ等の映り込みがないように注意すること。
- ・一般公開に向けて、知的財産権に抵触する出品物が見受けられた際は、その出品物の該当箇所を付箋で隠す等の処置をすることがある。