

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 科学工夫作品の部・自作教具の部について

- (1) すでに商標登録されている商品名や会社名、ロゴ、キャラクター名、構造物名、乗り物名等知的財産権にかかわるものは無断で使用することはできない。
- (2) 商品やサービスに関するデザインやシンボル、テレビ番組、映画、漫画、アニメ等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) 写真や動画を使用する場合、特に動画の中に著作権に関わる音楽が流れていないか、写真や動画に他人が特定できる状態で写っていないか、等にも注意する。
- (4) 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。
- (5) 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。

2 科学論文の部について

- (1) すでに商標登録されている商品名や会社名、ロゴ等知的財産権にかかわるものは無断で使用することはできない。
- (2) 写真や動画を使用する場合、特に動画の中に著作権に関わる音楽が流れていないか、写真や動画に他人が特定できる状態で写っていないか、等にも注意する。
- (3) 参考文献・引用を使用する場合、本や論文、インターネット等、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 の扱いについては、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。
- (5) 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。

3 その他

- (1) 商標権、著作権、意匠権等の知的財産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である。ただし、使用する場合は、許諾を受けたことが分かるようにする。
- (2) 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、乗り物名等を記載することはできない。原則として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」○
「iPhone×、iPad」× → 「スマートフォン○、タブレット」○
「バンドエイド」× → 「絆創膏 (ばんそうこう)」○
- (3) 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。
- (4) ここに書かれている内容は一般的な内容ですべてを網羅するものではない。知的財産権について、不安がある場合は必ず専門の機関に相談をする。

主な相談窓口は以下の通り

- ・ INPIT 千葉県知財総合支援窓口
<https://chizai-portal.inpit.go.jp/madoguchi/chiba/info/details/>
- ・ 特許情報プラットフォーム
<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/t0100>
- ・ 文化庁
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>
- ・ 公益社団法人著作権情報センターCRIC
<https://www.cric.or.jp/qa/hajime/>

本作品展への出品が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なることを期待しています。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をお待ちしています。