

千葉県児童生徒・教職員科学作品展での著作権と商標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

(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、会社名などは記入できない。別の総称に言い換える。

例. 「UF0 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全く同じものを作ってきた場合、作品として認められない。

(イ) 作品の一部に、会社名やロゴ、商品名などが記されているものを使用することはできない。

※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) 作品カード、解説書

作品カードや解説書に、説明として商品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○

2 科学論文の部

(1) 記載内容

論文の中に、すでに商標登録されている商品名や、会社名などは記入できない。別の総称に言い換える。

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

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)

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

(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 5 年 7 月 4 日付けの「[初等中等教育段階における生成 AI の利用に関する暫定的なガイドライン](#)」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。

https://www.mext.go.jp/content/20230710-mxt_shuukyo02-000030823_003.pdf

※著作権、商標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

☆科学工夫作品の動画を作成する際にも、商品名やロゴ等の映り込みがないように注意すること。