



〒100-0013
東京都千代田区霞が関3-2-6
東京倶楽部ビル14階
TEL.03-3519-2361(直)
FAX.03-3519-2706

はっぴょん 通信 考えよう! 知的財産 Vol.25

ゲーム・おもちゃと知的財産の歴史

日本人の発明した様々なゲーム・おもちゃが、知的財産権に守られながら世界に広まった!

オセロ

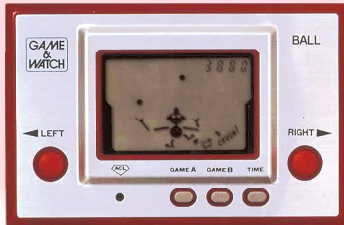


オセロは日本人の長谷川五郎氏が考えたゲームで、オセロという名前もシェイクスピアの戯曲「オセロ」から考案。現在も日本の会社に**商標権**があります。

「オセロ・Othello」は登録商標です。
TM&© Othello, Co. and MegaHouse

携帯型ゲーム機

1980年4月発売
ゲーム&ウオッチ



ゲーム機本体には
意匠権

コントローラーなど
には**特許権**



1989年4月発売
ゲームボーイ

※画像提供: 任天堂株式会社

家庭用ゲーム機

1983年7月発売
ファミリーコンピュータ



1980年代頃から家庭用ゲーム機が普及。日本人の作ったゲームが世界中で楽しまれています。ゲーム機やゲームソフト、キャラクターも知的財産権で守られています。

野球盤

1958年の「初代野球盤」から、時代とともに歩んできた野球盤。「消える魔球」をはじめ



”1958年”
初代「野球盤」

め、「スラッガー」、「3Dエース」など数々の**特許権**を取得し、知的財産権に守られながら、子どもたちに親しまれてきました。

©EPOCH

たまごっち

1996年11月に発売したたまご型の携帯育成玩具。当時、女子高生を中心に人気に火が付き、世界中を巻き込んだ大ブームに。

初代たまごっち大ブームになったため、形や商品名を似せた**模倣品**が大量に販売。模倣品の被害も大きく、とても困った事態に!



発売数は累計9,100万個*を超え、まさにおもちゃ史に残るメガヒット商品です。

特許権・意匠権・商標権を取得したことで、徐々に模倣品の被害は減少しました。

今でも知的財産権に守られながら、たくさんの人に愛されています。



©BANDAI ※2023年3月時点

ゲーム機を
マネして
作っちゃおう!

知的財産権を取得することで 他者が勝手にマネできなくなるよ!

売ってる商品名を
勝手に使って
商売しちゃおう!

みんなも知的財産を
探してみよう!!

>> 特許・商標など、知的財産に関する情報は
日本弁理士会ホームページへ

<https://www.jpaa.or.jp/>



知的財産権にはいろんな種類があるよ。

特許権

みんなが新しく考えたアイデアを守るよ。「発明」を保護してみんなの生活を豊かにするんだ。

実用新案権

「もの」に関する役立つアイデアを守るよ。くらしに役立つアイデアなど、「考案」を保護するよ。

意匠権

「車」「洋服」「かばん」など、色々な「もの」のデザインを守るよ。

商標権

商品やサービスに付ける「マーク」や「ネーミング」を守るよ。

著作権

文化の発展を実現させるために、文学、美術、音楽などの表現を守るよ。



はっぴょん通信 Vol.25 解説

日本のゲームやおもちゃの会社は、世界中の子どもたちに喜ばれる斬新で魅力的な商品を開発してきました。しかし、その成功には知的財産権の保護が欠かせませんでした。表面のポスターを題材に知的財産権の役割と課題を紹介します。

ゲーム・おもちゃのビジネスは知的財産権が必須!

商標権

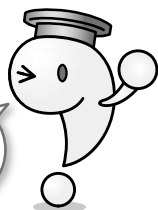
商標は他の商品を区別し、商品の出所を表示し、品質を保証する。商標を保護することにより、商標使用者の信用と、流通秩序が維持されて産業が発達し、需要者の利益が保護される。



商標権は、商品やサービスの「マーク」や「ネーミング」を保護する重要な役割を果たします。例えば、オセロは、「オセロ・Othello」としてメガハウス社の登録商標であり、許可なく他者が使用できません。株式会社バンダイの「たまごっち」も、発売直後に、世界中で模倣品が爆発的に出回りました。当初は、意匠権、商標権の取得前であったため、不正競争防止法や意匠権、商標権を用いて対策しました。

これらは、ゲームやおもちゃを世界で販売するために知的財産権が重要であることを示す事例です。

いろいろな知的財産権が隠れているよ!



身のまわりの商品の知的財産権についても考えてみよう!

特許権

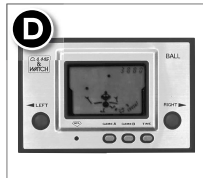
発明は科学技術を進歩させる。発明の保護及び利用を図ることにより、発明が奨励され、産業が発達する。



特許権は、新しく考え出しアイデア・発明を保護します。野球盤の消える魔球や3Dエースなどの独自のアイデア、また、細部にわたって工夫した技術を使った家庭用ゲーム機のコントローラなどには、さまざまな特許権が取得されています。他者が許可なく、真似をすることができないことで、長期にわたってビジネスとして成り立っています。

意匠権

意匠は購買意欲を促す。意匠の保護及び利用を図ることにより、意匠の創作が奨励され、産業が発達する。



意匠権は、身近にある「車」「洋服」「かばん」など、さまざまな「もの」のデザインを保護します。おもちゃやゲーム機などのデザインは意匠権を取得していることで、他者が許可なく、デザインを模倣した製品を作れません。

著作権

文芸、学術、美術、音楽などの表現を保護することにより、文化が発展する。



おもちゃやゲームに出てくるキャラクターや音楽などは、著作権で守られています。近年では、キャラクターのライセンス使用料などの収益を得るIPビジネスが、各社の大きな収入源になってきています。

知的財産教育教材／知的財産特別授業のご案内

日本弁理士会では、学校教員の方が授業で手軽に使用できる知的財産学習教材をご用意しています。すべて無料でご利用いただけますので、ぜひご活用ください。

また、全国で弁理士による学校出張授業も行なっておりますので、以下をご参照の上、どうぞお気軽にお問い合わせください。

日本弁理士会 ホームページ
<https://www.jpaa.or.jp/>

日本弁理士会 検索

上記、日本弁理士会ホームページのトップページで、「学校教育関係の方へ」から、該当ページ (<https://www.jpaa.or.jp/school/>)へ入ることができます。ご紹介しました各教材のダウンロードも可能です。



その他、日本弁理士会のメンバー「トキヲ」は「はっぴょん」トキヲと一緒に楽しく学べる「はっぴょん」トキヲです。

教員用教材

先生のための知財の引き出し 高校・高専向け

様々な科目に対応した知的財産権エピソード集です。授業のイントロダクション(導入)等にご利用いただけます。

●形式: pdf

◎国語

- ・青空文庫とTPP
- ・アイデアはどこで生まれるのか?
- ・赤毛のアン

◎地理歴史

- ・徳川慶喜と知的財産権制度の深～い関係
- ・「鎌倉彫」も「神戸ビーフ」も®(登録商標)です
- ・江戸時代の創作活動
- ・信長の発明
- ・国王の特許
- ・温泉で有名な県といえば?

◎公民

- ・あの大統領も発明家
- ・9番目の高等裁判所
- ・エジソンと議会

◎数学

- ・コンパスの補助具
- ・フラクタル日除け

◎理科

- ・ブラウン運動って役に立つの?
- ・発明はどのような視点で考える?
- ・海の宝石「真珠」と特許
- ・自動ドアの起源はいつ?
- ・堆肥化と特許
- ・バイオミメティクスって何だろう?
- ・石けん、ドクターストーン?
- ・アンモニア合成と特許
- ・発明はどのような視点で考える? ②
- ・炎色反応を利用した特許発明

◎芸術

- ・歌うのってお金がかかるの?
- ・特許出願中って?
- ・学校公演
- ・演劇と特許
- ・授業で作った作品は誰のもの?
- ・比較的新しい楽器サクソフォン

◎英語

- ・TOEICの後の®というマークは何?

◎家庭

- ・システムキッチン
- ・レシピは特許になりますか?
- ・粘り強さが納豆を繋ぐ
- ・うま味の発見と特許の取得

◎保健体育

- ・スポーツのルール
- ・魔球は特許になるの?
- ・万国旗を売ったら罰せられる!
- ・人を治療する方法は特許にならない!?
- ・2020東京オリンピック・パラリンピック

◎経済

- ・発見と発明について

◎農業

- ・四角いスイカ
- ・四角いメロン
- ・四角いスイカと四角いメロンの比較
- ・お米と宇宙ビッグデータ

ビデオ教材

知的財産についてわかりやすく、しかも楽しく学習できるように、アニメ風のものからドラマまで、様々な形式の動画教材をご用意しております。

- ▶各動画に沿って、以下が用意されています。
- ・指導の手引き
- ・配布用資料
- ・説明文 など

高校生向け

- ・知的財産ってなんだらう
- ・商標ってなんだらう? 編
- ・商標の機能と商標登録 編
- ・どうすれば特許を取れるの?
- ・知的財産ドラマ ～社長、初めての特許～

小・中学生向け

- ・はつめいってなあに?
- ・パン職人レオ君の物語



工作授業 小・中学生向け

発明品を作業時間内で製作することで、発明を身近なものとして感じてもらうための教材です。発明品を製作する(アイデアを生み出す)体験を通じて、アイデアを尊重する意識を高め、知的財産権によるアイデアの保護の重要性を理解します。

- ▶各テーマに沿って、以下が用意されています。
- ・指導の手引き
- ・配布用資料

◎ちりとり

対象: 小学校3～6年生

◎スマートフォンをおく台

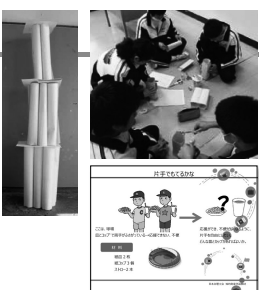
対象: 小学校4～6年生

◎片手でもてるかな

対象: 小学校4～6年生

◎汚さずに流せるかな

対象: 小学校4～6年生



◎はっぴょんをわたらせよう

対象: 小学校5～6年生

◎ペーパータワー

対象: 中学生以上

弁理士による出張授業

出張授業を全国で実施中!

楽しく学べるコンテンツを多数をご用意しております!ぜひ、弁理士をご活用ください!

授業概要 (小・中学生向けの場合)

- 授業時間数 / 1時限(45分)
- 単元 総合的な学習の時間、社会科、課外授業など
- 授業展開 日本弁理士会の講師を派遣。日本弁理士会制作の授業の台本、プレゼンテーションソフトでの映像紹介など、日本弁理士会にて一括対応。
- 担任の先生への対応について 学校内での了承(学校長の了承)、授業時間の調整など
- 授業実施までの展開 ① 学校と日本弁理士会とで授業内容、日程を調整 ② 事前打ち合わせ ③ 授業実施

特許・意匠・商標などの知的財産に関する専門家である弁理士が、学校へ出張授業を展開中。寸劇入りのものや電子紙芝居などで、知的財産制度を子どもたちにわかりやすく説明し、実施した全国の小・中学校、高校から大変ご好評をいただいております。総合的な学習の時間、社会科、課外授業などにご活用いただけますので、お気軽にお問い合わせください。



知的財産って面白い!

授業内容などを紹介した上記パンフレット(PDF)がご覧いただけます。詳しくは、そちらをご確認ください。