

## 学習課題 【模倣品, 消費者として持つべき知識】

### 授業目標

知識・技能	知的財産権の基礎知識を身につける。
思考力・判断力・表現力等	具体的な取得要件を考えたり, 模倣品への対策を考えたりする。
学びに向かう力等 (現代的な課題)	消費トラブルの現状を理解して, 一消費者として持つべき商品への見方・考え方を考えてみる。

### 活動① 1条理解

#### 意匠法 昭和34年

##### (目的) 第一条

「意匠の保護及び利用を図ることにより, 意匠の創作を奨励し, もって産業の発達に寄与することを目的とする」

-----

商品のデザインを財産として守ってくれるのが「意匠権」

### 活動② インターネットオークションやフリマアプリとは

#### インターネットオークションとは

インターネット上で行われるオークションのこと。出品されている商品の中から, 気に入った品物を自分の指定した金額で入札することができる。一般的なオークションサイトでは, 現在の最高価格が表示されており, その価格よりも高い金額であれば入札できるといった仕組みを設けている。

予め決められた期間, 入札を受け付けて, 最終的にもっとも高い金額をつけた利用者がその商品を購入できる仕組み。

参照: 総務省, 国民のための情報セキュリティサイト

[https://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/basic/service/11.html](https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/basic/service/11.html)

#### フリマアプリとは

オンライン上におけるフリーマーケットのように, 主に個人間による物品の売買を行えるスマートフォン用のアプリのこと

#### 利用するメリット

1. 場所に制限されることなく, スマホやパソコンを使って物の売買が可能であること。
2. 自らの好みによって不用品を売って金銭に変えることができること。
3. 普段手に入りにくいものが購入できたりすること。その逆もあり。

### 活動③ インターネットオークション・フリマアプリの問題点を考えよう。

#### インターネットオークションにおける意匠権侵害の例)

##### (事例1)

個人Aがインターネットオークションに日本において意匠登録がされている有名なブランドのバッグと意匠(デザイン)が類似したショルダーバッグ(商標は付されていないもの)を出品し, 落札者に販売する。

※業として意匠が実施されているとして, 意匠権侵害となる可能性が高いと考えられる。

##### (事例2)個人輸入の例

個人Aが海外のスポーツショップで、日本において意匠登録がされている国内の有名メーカーのゴルフクラブと同じ意匠（デザイン）のゴルフクラブ（メーカーの商標は付されていないもの）を購入し、転売目的で日本国内に輸入する。

※意匠権者の許諾なく、業として登録意匠と同一又は類似の意匠の物品を輸入することは、意匠権の侵害となる。

参照：特許庁：模倣品の個人輸入及びインターネット取引に関する事例集,2005年  
[https://www.jpo.go.jp/news/kokusai/mohohin/document/inet\\_trans\\_jirei/001.pdf](https://www.jpo.go.jp/news/kokusai/mohohin/document/inet_trans_jirei/001.pdf)

#### 活動④ まとめ

意匠権の主な取得要件

業とする人にとって・・・

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| ①機械等でたくさんつくれそうだね… | 工業上利用        |
| ②今までなかったんじゃない？    | 新規性          |
| ③よく考えられたものだなあ！～   | 創作非容易性       |
| ④まだ大丈夫だよね…        | 類似品が出願されていない |

意匠の保護対象

物品の形状の意匠

物品の形状と模様が結合した意匠

物品の形状と色彩が結合した意匠

物品の形状と模様と色彩が結合した意匠

参考資料 ※存続期間について

- |       |                            |
|-------|----------------------------|
| 特許権   | 出願の日から原則として 20 年をもって終了     |
| 実用新案権 | 出願の日から原則として 10 年をもって終了     |
| 意匠権   | 登録の日から原則として 20 年をもって終了     |
| 商標権   | 登録の日から 10 年間（10 年単位で更新が可能） |

#### 評価規準

能力	項目	A	B	C
知識・技能	知的財産権の基礎知識を身につける。	目的, 特徴などやその背景にあるものまで理解する。	目的や取得の条件を知る。	Bの基準に達していない。
思考力・判断力・表現力等	具体的な取得要件を考えたり, 模倣品への対策を考えたりする。	事例から得た知識を他の商品に置き換えて一定の判断まで考えることができる。	事例から得た知識を他の商品に置き換えることができる。	Bの基準に達していない。
学びに向う力等(現代的な課題)	消費トラブルの現状を理解して, 一消費者として持つべき商品への見方・考え方を考えてみる。	消費トラブルの現状を理解して, 商品への見方・考え方を再考する。	消費トラブルの現状を理解できる。	Bの基準に達していない。

