

## 学習課題 【音商標を知り、創ってみる】

### 授業目標

知識・技能	知的財産権の基礎知識を身につける。 商品の特徴を印象づける音を考える。生活や社会の中の音や音楽を知る。
思考力・判断力・表現力等	創意工夫を生かした音楽表現を学ぶ。
学びに向かう力等 (現代的な課題)	音楽活動の楽しさを体験することを通して音楽に親しむ。 態度を養う。身近な生活に関心を向けて、新しい商標の役割を考える。

### 活動①「もの言わぬセールスマン」

#### 1 条理解

商標法 昭和三十四年

(目的) 第一条

この法律は、商標を保護することにより、商標の使用をする者の業務上の信用の維持を図り、もって産業の発達に寄与し、あわせて需要者の利益を保護することを目的とする。

### 活動② 出願登録されている音商標を聴いて、つくってみよう。

身近なもので、気になっているフレーズやリズムなどを探してみる

条件 既存の関心のある商品について、5～10秒程度で考えてみましょう。

特許情報プラットフォーム「J-PlatPat」を活用して先行登録されている事例を聴く。

例) 【登録番号】第 5804299 号 【氏名又は名称】久光製薬株式会社「H I S A M I T S U」

【登録番号】第 5804302 号 【権利者】小林製薬株式会社 「ブルーレットおくだけ」

#### 生徒の事例)

### 活動③

自ら考案した商標についてコメントする

- ・ 選択した商品について
- ・ 工夫したポイントを3つ挙げましょう
- ・ 制作において感じたこと

### 活動④ 創った音はいかがでしたか… (自分もしくは他の人)

※録音する

いいな…

記憶に残る・特徴が分かる・商品を連想しやすいなど  
こうすれば…

活動⑤

商標権の3大機能		(日清食品株式会社) 発売：1971年9月～ お湯をかけるだけで いつでもどこでも 食べられる世界初の カップ麺。保存・調理・ 食器の機能を兼ねる新しい 発想の容器を採用した。	(カップラーメン画像)
1) (出所表示) 機能	… 一定の生産者や販売者		
2) (品質保証) 機能	… 一定の品質		
3) (広告) 機能	… 購入促進		

商標の定義

①文字・図形・記号・立体形状もしくは色彩またはこれらの結合  
 ②業として商品を生産し、証明し、又は譲渡するものがその商品について使用するもの  
 ③業として役務を提供し、又は証明するものがその役務について使用するもの

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	知的財産権の知識を身につける。	商標権の目的、取得の条件を理解する。	商標権の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	制作を体験するとともに創造性を尊重する態度を育てる。	創造することの価値を捉え、作曲する楽しさや難しさを体験する。	楽しみながら、表現することができる。	Bの基準に達していない。
学びに向かう力等 (現代的な課題)	生活や社会で音楽が果たしている役割を感じ取る。	制作した音商標と既存のものを比べて、その価値を感じ取る。	既存の音商標の役割を考える。	Bの基準に達していない。