

日本の中学校美術科における商標デザインと知的財産 ——創造と保護のプロセスを学ぶ授業の開発——

WU ZIXUAN

千葉大学大学院教育学研究科修士課程

本研究は、中学校美術科を対象とした商標デザインを題材とする授業を開発・実施し、「創造」と「保護」を体験的に学ぶことを通して、商標理解の深化、知的財産への態度形成の特徴、学習上のつまづきを明らかにすることを目的とした。授業プログラムは調査・鑑賞、商標の発想・制作、模擬商標登録願書の記入・発表で構成し、造形的工夫から制度理解へとつながるように設計した。本研究では、アンケート、観察記録、作品を基に、本実践の成果とつまづきを考察した。その結果、商標理解の深化がうかがえた。また、事後アンケートの「ロゴや商標についてもっと知りたい」と「商標権は必要」が有意に上昇し、自由記述でも保護の必要性への言及が見られたことから、知的財産への関心や保護の必要性に関する判断が一定程度促進されたと考えられる。一方で、調査・鑑賞活動に関する部分を再構成する余地が見られたほか、造形的支援を充実させる必要性も確認された。

キーワード：商標、中学校、美術科、授業、知財教育、知財創造教育

1. 問題の所在

1.1. 商標権侵害の現状と、創造と保護を結ぶ学びの重要性

近年、商標権侵害事犯の検挙事件のうち、インターネットを利用した事犯が高い割合を占める状況が続いている（警察庁 2025, p.17）。このような権利侵害への対応は、企業による対策や違法者への取り締まりといったアプローチにとどまらず、消費者の意識形成や購買行動への働きかけも必要となってくるだろう。

近年は、若年層のオンライン消費行動が日常化しつつある。重川・川井（2021）は、埼玉県内の公立中学校に通う中学生 300 名を対象とした調査において、ネットショッピング利用経験者が 6 割を占め、そのうち 2 回以上利用した者が 8 割を超えること、さらに未利用者についても過半数が今後利用してみたいと回答していることを報告している（重川・川井 2021, p.389）。この結果は、中学生にとってオンライン購買がすでに身近な選択肢となりつつあることを示すとともに、オンライン購買には、模倣品・偽造品を購入するリスクが対面に比べて高いことに鑑みると、中学生が商標権侵害の被害者になるリスクがあることも示唆されるだろう。

こうした状況に対し、国の知的財産政策は、商標権侵害を防止する制度の整備に加えて、社会全体の規範意識の醸成を重視している。内閣府知的財産戦略推進事務局（2024）

は、海賊版・模倣品対策の強化に関して、侵害コンテンツを含む海賊版・模倣品を容認しないという姿勢が国民の規範意識に根差すよう啓発活動を推進する方針を示している（内閣府知的財産戦略推進事務局 2024, p.26）。

さらに、こうした「保護・尊重」の要請は、単なる違法抑止の観点にとどまらず、知識集約型社会における価値創造のあり方とも関係する。科学技術・学術審議会総合政策特別委員会（2020）は、社会が知識集約型へ転換する中で、価値創造の分野が「モノ」から「コト」へ移行しつつあり、スタートアップ企業や個人であっても価値創造やイノベーションを生み出し得る社会になっていることを指摘している（科学技術・学術審議会総合政策特別委員会 2020, p.38）。創造の担い手が多様化する社会では、創造された成果が不当に利用されないようにする仕組みと、それを支える知的財産に関する理解や、それらを尊重する態度の育成が、価値創造を継続させるという点において重要性を増すだろう。

以上を踏まえると、知的財産に関する教育は、制度知識の理解に加え、創造と保護・活用を往還させながら、成果を尊重し適切に扱う態度を育む学びとして構成される必要がある。内閣府知的財産戦略推進事務局（2017）は「知的財産創造教育」（以下、知財創造教育をいう）を、「発達段階に応じて、新たな発見や思考の源泉となる創造性を育むとともに、知的財産の保護・活用の重要性に対する理解の増進と態度形成を図り、もって知的財産の創造に始まり、保護・活用に至る知的創造サイクルの好循環を生み出すための人材を育む教育」と定義している（内閣府知的財産戦略推進事務局 2017, p.1）。中学生のオンライン購買が日

Zixuan WU: Trademark Design and Intellectual Property in Japanese Lower Secondary Art Education: Developing a Lesson to Learn the Processes of Creation and Protection Graduate School of Education, Chiba University.

常化し、海賊版・模倣品への接触可能性が高まる現在、創造と保護を結びつけて学ぶ枠組みを学校教育の中で具体化することは、現代的課題の解決として、教育現場で扱う必要性が高まっているのではないかと。

1.2. 先行実践の到達点と課題

本節では、中等教育において商標教育を扱った教育実践研究を取り上げ、その到達点と課題を確認する。

知財創造教育に関する先行実践として、特許庁(2019a, 2019b)の指導案・事例集は、知的財産の学習を制作や販売といった具体的活動へ接続する枠組みを提示している。特許庁(2019a)は、中学校第2学年の技術・家庭科(技術)を軸に、技術では、知的財産に関する基礎的な学習と夏季休業中における意匠・商標等に関する課題と調査を扱う。美術科では、オリジナルパッケージの制作を行う。これらは技術科と美術科とで、両方の取り組みを相互に評価し、振り返り活動へ進む展開となっている。技術科で学んだ内容を他教科の表現活動へ展開し、最終的に知的財産に関しての取り組みが教科を超えて再統合されるモデルとして位置づけられている。特許庁(2019b)は、総合的な学習の時間において、地域学習を土台とした、商品開発と販売体験で構成される授業を示している。この授業は、知的財産に関する学習に大学の出前授業を依頼しており、価格設定を学校事務主任、商品デザイン(主にパッケージ制作)を美術科教員が支援するなど、教科横断的な体制をとっている。これらは、知的財産を制度知識の教授に留めず、創造的活動や社会的活用へ拡張し得る点で顕著な成果をあげている。

一方で、両事例はいずれも教科横断的な体制によって知的財産学習を成立させているため、美術科の学習過程そのものに知的財産の視点をどのように組み込み、創作と「保護」を教科内で接続するかが示されにくいという課題が残る。特許庁(2019a)では「意匠・商標を意識した」パッケージ制作の授業が展開されているものの、制作場面で意匠・商標の観点を持たせるための発問、鑑賞の視点、造形的な見方の組織化が具体化されておらず、表現活動の中で知的財産をどのように位置づけられているか明確ではない。特許庁(2019b)でも、包装デザインの基本理解、図案の構想、アイデア共有と案の決定などが設定され、商品名、キャッチコピー、価格、コンセプトといった商品設定を検討し、決定する活動も含まれるが、制作活動の中心はロゴ(標章)そのもののデザインではなく、外観デザインとしてのパッケージ制作に置かれている。意匠法第2条の「意匠」は物品の外観が視覚を通じて美感を起こさせる点に重心があり、これに対し商標法第2条の「商標」は文字、図形、色彩等から成る「標章」として他者と区別され、企業や店舗等を想起させる識別の働きに重心がある。したがって、パッケージ制作は意匠と親和的である一方、商標は

商品名やキャッチコピーを扱う際には、制作の中心とはなりにくく、商標デザインそのものを軸に据えた創作活動として体系的に展開されているとは言い難い。

技術・家庭科の実践研究に目を向けると、小林・塩田(2013)は、3時間の授業で創造的活動と制度理解を接続し、事前・事後のアンケートをとり、その質問紙をt検定にかけ、「他者のアイデアをそのまま使わない」態度の有意な向上を示した点で意義がある。しかし、興味・関心や創造的活動への意欲に関する指標では有意差が見られず、選択授業であるため、そもそもこれらの指標が高かったことを踏まえても、その効果は限定的であった。また、商標に関する学習は講義で触れられるに留まり、創作活動と密接には結びついていないとは言い難い。吉田(2018)は、弁理士による専門的講義を契機として生徒の有用感や関心を高め、技術科の事後学習(アイデア発見や制作)へ接続した点に特徴があるが、商標を生活経験に即して掘り下げる学習活動は限定的である。さらに吉田(2023)は、制度理解を段階的に構成し、ICTを用いたデータ収集と事前・事後比較(対応のあるt検定、効果量)によって理解・態度面の向上を示した。一方で、造形制作を通して権利を自分事として捉える体験的理解を促す学習活動は十分に位置づけられていない。

以上の先行実践は、知的財産制度理解や態度形成の可能性、ならびに効果検証の方法を提示したが、商標を創作過程の中心に据え、美術科特有の鑑賞・表現の学習過程の中で「創造」と「保護」を結びつける授業設計は十分に検討されていない。そこで本研究は、中学校美術科の商標デザイン制作を核として、造形的工夫と商標の特性(識別性、視認性等)、および保護の仕組みを一体的に扱う授業を開発し、その学習過程と成果を検討する点に独自性を有する。

2. 研究の目的と方法

2.1. 研究の目的

本研究の目的は、中学校美術科において商標デザインを題材とした授業プログラムを開発・実施し、生徒が「創造」と「保護」のプロセスを体験的に学ぶことを通して、商標理解の変化、知的財産に対する態度形成の特徴、ならびに学習過程におけるつまずきを明らかにすることである。

そのため、本研究では以下の研究課題(Research Questions)を設定する。

- ・RQ1 商標デザインを扱った美術科授業は、生徒の商標理解をどのように変化させるか。
- ・RQ2 創作と知的財産を結びつける学習は、知的財産に対する態度形成にどのような特徴をもたらすか。
- ・RQ3 どのようなつまずきが生じやすいか。

2.2. 研究の方法

(1)知的財産教育に関する教材・授業内容と、中学校美術科における既存の授業内容や教材を調査し、商標デザインをテーマとした具体的な学習活動や実社会の事例を整理する。これを基に授業プログラムの目標を設定し、教材を開発する。

(2)開発した授業プログラムを中学校で実践し、授業前後および授業中にアンケートを実施して、生徒の知識や意識の変化を把握する。また、授業中の生徒の反応や進行状況を記録するとともに、生徒が制作した作品を収集する。

(3)アンケート結果（量的項目・自由記述）、観察記録、および生徒作品を分析する。これらを総合して、授業プログラムの成果と課題を明らかにする。

なお、成果と課題の分析にあたっては RQ1～RQ3 に対応づけ、RQ1 は事前・事後アンケートおよび自由記述を中心に、RQ2 は量的項目に対する対応のある t 検定と自由記述を手がかりに、RQ3 は観察記録、生徒作品と自由記述に基づいて検討する。

3. 授業・教材の開発

3.1. 授業プログラムの目標

本授業プログラムのねらいは、商標の「創造」と「保護」のプロセスを体験的に学ぶことを通して、知的財産の意義と社会的役割について考える機会を提供することである。具体的には、商標デザインの基礎知識を踏まえつつ造形的工夫を促し、生徒が意図をもって表現できるようにする。また、商標が法的に保護される知的財産であることを理解させるとともに、知的財産を尊重する態度の形成を図る。

3.2. 授業構成の検討

授業プログラムは、美術科の授業内で「創造（造形的表現）」と「保護（商標の特性と制度理解）」を一貫して接続することを目指す。すなわち、他教科との連携や外部講師の協力、実際の販売体験といった要素に頼らず、美術科の中で商標の「創造」と「保護」の学習を扱う構成とする。

一方、限られた時間内で生徒が店舗や企業のコンセプトをゼロから設計し、その上で商標をデザインすることは困難であり、進度差を生む可能性がある。この課題への対応として、教師が店舗・施設の設定（業種、名称、ターゲット層、提供する商品・サービス、ブランド理念）をあらかじめ策定し、第 1 時間目に配布する方針とした。この設定は、生徒にとって身近で想像しやすい業種を中心に策定し、生徒が商標を制作する時に過度に迷うことなく具体的な文脈を踏まえて商標デザインに取り組めるようにすることを意図した。ただし、設定の固定は生徒の自由な発想を制限してしまう恐れがあるため、割り当てへの違和感や困難がある場合は授業者と相談して再調整できる仕組みを設けた。

さらに、実践校の美術教室は 4 人が 1 つの机を囲む固定席であることから、同じ机の 4 人に異なる店舗設定を割り当て、同一業種の重複を避けることで、創作の方向性に差異を持たせた。

以上の授業構成により、時間的効率を確保するとともに、同一の設定（条件）の下で作品を相互に見比べることができるようにし、自分自身の作品の特徴に気づきやすい環境を整えた。

3.3. 教材の設計

本授業プログラムでは、生徒の学習が段階的に進むように、各時間で扱う教材の役割と順序を構成し、商標の造形的な工夫の読み取りから保護の仕組みへの理解へとつなげた。

3.3.1. 商標の機能理解と造形的な見方を形成する教材

本授業プログラムでは、生徒が商標を生活的・造形的な方面から多面的に理解できるよう、スライド教材、動画、鑑賞・調査ワークシートを作成した。知的財産と商標の基礎概念を導入したうえで、特許庁（2019b）の指導案に示される学習活動のうち、商標の一部を隠して識別性に気づかせる学習内容や、商標の有無を比較して品質保証の機能を理解させる学習内容を参照した（特許庁 2019b, p.168）。これらの学習内容を手がかりに、商標の機能（識別・品質保証）を生活場面と結びつけて理解させる対話的なクイズ形式のスライド教材として再構成した。次に、商標の宣伝機能を提示し、その機能を発揮するために必要なデザイン上の工夫として、デザインの要素（色・文字・形）と具体的な工夫を視覚的に示す教材へと接続した。さらに、ブランド理念やメッセージとデザインの関係を扱う動画教材を挟み、実在する商標を分析する鑑賞・調査ワークシートによって探究活動へ展開する構成とした。これにより、生徒が商標の役割を直感的に理解するとともに、デザインを読み解く視点を獲得し、後続の制作に必要な観点を形成することをねらいとした。

この部分の教材では、生徒の生活経験に近い商標の定義や社会で果たす役割の理解を入り口として、造形要素に着目する見方を段階的に加えることで、鑑賞・理解から制作へと無理なく移行できることをねらいとした。

3.3.2. 発想支援ワークシート（網状連想）

商標の制作過程におけるつまづきを軽減し、テーマに基づく発想の整理と制作意図の明確化・言語化を支援するため、網状連想を用いたワークシートを作成した。ワークシートは二段階構成とし、第 1 段階で連想語やイメージを自由に書き出し、第 2 段階でその中からイメージに合う要素を選択して具体化するステップを設けた。これにより、生徒が着想を整理・選択し、抽象的なイメージを造形的制作

へ結びつける足場となるよう構成した。

3.3.3. 模倣の不利点を具体化し、商標権の必要性へ接続する教材

本授業プログラムでは、「創作した商標をどのように守るか」という保護の観点を扱うため、スライド教材を提示した。まず実在する商標事例のデザイン要素や意味を確認し、それを自分の店の商標として用いた場合を仮定して、顧客の混乱、利益の損失、信用の低下といった影響を検討させ、模倣がもたらす問題を具体的に捉えさせた(図1)。



図1 模倣がもたらす影響を検討させるスライド

そのうえで、こうした状況を防ぐ仕組みとして商標権を位置づけ、商標権と著作権の相違(保護対象、取得方式、保護期間等)を対比的に整理した。さらに、「著作権だけで十分ではないか」という誤解を避けるため、商標が必ずしも著作物として認められるとは限らない点を明示し、商標登録による保護の意義へ接続するスライドを設けた。加えて、先願主義のもとでは、自らが先に考案していたとしても、他者による先に出願・登録された場合に不利益が生じ得ることを、具体場面を通して理解できるようにするスライドを設けた。

3.3.4. 模擬商標登録願書による「創造」と「保護」の再統合

本授業プログラムでは、商標の保護の仕組みを「手続きの形式」として理解させるため、「模擬商標登録願書」を用いた。

模擬願書を学習活動として位置づける意義については、村松(2016)が、知的財産を「知識として理解する」だけでなく、「創作し、出願書類を作成する」という体験を通して学ぶ方法を提案している点を参考にした。村松(2016)は、知的財産を創出する活動と、知的財産出願に必要な書類作成を組み合わせることで、生徒が知的財産を体験的に理解する枠組みを示している。本実践ではこの発想を、美術科の商標デザイン制作に即して置き換え、完成したロゴを「社会で使われる標章」として捉え直し、特許庁(2024)を参照しつつ、出願という手続きの形で保護へ接続する教材として構成した(特許庁2024、p.446)。

模擬商標登録願書

1. 商標名(ロゴの名前)

2. 使用する商品・サービスの種類(自分のお店にあてはまるものを「」-このカギカッコで囲んでください)

パン屋 書店 水族館 動物病院
花屋 スポーツ用品店 カフェ ゲームセンター

3. 主な商品・サービス内容

4. 出願人情報

年 _____ 組 _____ 番 名前:

5. この商標の特徴や工夫点(創作意図)

6. 参考にしたもの(あれば) (他の物事やデザインを参考にした場合は書いて/リンクを貼ってください。)

図2 「模擬商標登録願書」のワークシート

図2に示すとおり、記入の負担を抑えつつ分類の基礎に触れさせるため、特許庁(2024)の登録願における「指定商品又は指定役務並びに商品及び役務の区分」欄に相当する項目は、複数の選択肢から選ばせる形式とした。また「住所」は学年・学級名や出席番号に代替させた。さらに本授業では、実際の出願書式にはない自由記述欄として「この商標の特徴や工夫点」と「参考にしたもの」を設けた。これは、生徒が制作意図や造形的工夫を言語化するとともに、意味づけや参照元を振り返る機会を確保するためである。

3.4. ICTの活用

実践校では1人1台のChromebookが整備されているため、本授業では商標調査・鑑賞、構想、模擬出願活動でICTを活用した。調査・鑑賞活動では、インターネットで商標の由来やデザイン上の特徴を検索・収集し、多様な実例に触れながら鑑賞・調査を行った。

また、GoogleドキュメントおよびGoogle Classroomを用いて、ワークシートの配布・記入・共有を行った。調査・鑑賞および模擬出願書では共同編集を採用し、出席番号ごとの入力ワークシートを設けることで、生徒は自分の欄に記入しつつ他者の内容を閲覧できる。これにより、成果やアイデアの共有が促され、協働的な学習環境を構成できる。

4. 授業の実際

4.1. 実践校と対象

本実践は、国立大学法人の附属中学校で実施した。授業は美術科で計4時間実施し、対象は中学1年生2学級、計

64 名 (学級在籍数) である。本授業プログラムの実施者は主に筆者であり、2 名の美術科教員が補助として参加した。

4.2. 各時間の授業について

(1) 第 1 時間目

第 1 時間目は、スライド提示を中心に導入を行った後、商標の役割を生活場面に即して捉えさせる活動、続いて商標の見方を広げるための動画視聴、最後に鑑賞・調査ワークシートに取り組む活動へと接続した。

まず導入では、商標の役割を生徒の経験に即して具体化するため、商標の一部を隠したクイズを行った。「商標は日常生活でどんな役割を果たしているか」と抽象的に問いを投げかけた場面では反応が乏しかった一方、部分提示のクイズに切り替えると「Apple」「マック (マクドナルド)」「コココーラ」などの具体名が即座に挙がり、感嘆の声も確認された。商標の一部を提示するだけでも商品名を言い当てられるという体験を通して、商標が商品のイメージや特徴を想起させるものであることを、生徒が感覚的に捉えたことがうかがえた。この気づきは、商標の機能の一つである「識別」の理解へと接続する手がかりとなったといえる。

次に、無地ボトルと「サントリー天然水」のロゴ付きボトルを提示し、どちらを選ぶかを問う活動を行った。多くの生徒がロゴ付きボトルを選択し、理由として「安全そうだから」という意見が挙げられた。授業者はこの発言を受けて、既知のブランド経験と結び付いた安心感が購買判断に関与する点を確認し、商標の「品質保証」の機能を生徒に説明した。続いて、商標の役割として宣伝機能にも触れ、デザイン上の工夫が印象形成やメッセージの伝達に関わることを具体例とともに説明した。その後、商標のデザイン意図を扱う動画の視聴を挟み、鑑賞・調査活動へ移行した。

後半の鑑賞・調査活動では、ワークシート「商標を調べ・鑑賞しよう」に取り組みさせた。実施状況としては、調査・鑑賞活動において、商標の視覚的特徴を捉え、印象や背景を自分なりに言葉で整理しようとする生徒の姿勢が確認された一方、ワークシートを授業時間内に完成できない生徒が多く、未記入欄が残る提出物も確認された。

(2) 第 2 時間目

第 2 時間目では、ワークシート「発想を広げよう」によるデザイン要素の連想活動、既存商標の参照に関する指導、要素を基にした商標の構想および制作、個別巡回による助言、という流れで進めた。

当初の計画では、第 1 時間目の商標調査・鑑賞ワークシートを制作の参考資料として全体で共有する活動を位置づけていたが、前時の時点で未完成の生徒が多く、共有による学習効果が十分に見込めないと判断した。そのため、本時では共有活動を行わず、各自の進度に応じてデザイン

構想を進める形へ授業を調整した。

また、生徒の発想を促すため、ワークシート記入と並行して黒板に色・形・文字等の基本要素を板書し、連想の手がかりとして提示した。授業者は、板書によって、抽象的な語をさらに具体へ展開する方法 (事例:「植物」から「花」へ細分化する) を示し、連想の広げ方と選び方を支援した。あわせて、手がかりが得られた生徒は制作用紙へ移行してよいことを伝え、個々のペースで構想から制作へ移れるようにした。

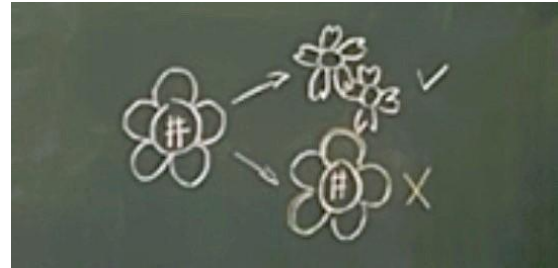


図 3 参考の扱いについての板書

さらに、図 3 のように、制作段階では、既存の商標を参照すること自体を禁止せず、参考にする際はそのまま模倣せず、その商標のよい点を自分のアイデアと組み合わせる工夫することを指導した。これは、商標が他者の商品・サービスと見分けられること (識別性) と、独自の表現として成立すること (独自性) が求められる点を踏まえ、すでにある商標を参考にさせることは、「学びとしての取り入れ」に位置づけることを意図した。後の制作段階では、授業者と補助者である美術科教員は巡回し、形やモチーフ、文字の扱いなどについて個別に助言を行いながら、制作を継続させた。

発想を書き出す活動では、生徒間で挙げられた要素の量に差が見られたものの、制作活動は特に支障なく進行し、多くの生徒が自らのペースで商標デザインの具体化を進めることができた。

(3) 第 3 時間目

第 3 時間目では、前時までを踏まえ、生徒が商標デザインの制作を続けながら、商標権の基礎知識とその重要性を学ぶ構成とした。

授業冒頭では、地域店舗「ピーターパン」(千葉県内で展開するベーカリーチェーン) のロゴを取り上げ、ロゴの要素 (色、モチーフ等) から伝わるイメージを確認した上で、「もし他者がロゴを一部変えて勝手に使ったらどうなるか」という仮想場面を提示し、商標を守る必要性について生徒とともに考える導入を行った。続いて、配布資料とスライドを用い、まず、商標権と商標権侵害の基礎知識を説明した。加えて、商標権と著作権の相違、商標が著作権だけでは保護しきれない場合があること、ならびに先願主義の下では不利益が生じ得ることを示し、商標権制度が存

在する意義と商標登録の必要性を説明した。ここでは、単に「真似をしてはいけない」という規範提示にとどめず、模倣が商標の識別性(商品やサービスを見分けるための印)を損ない得ることを理由として位置づけることで、創作と保護を結びつけて捉えられるようにした。

授業の後半では、各自が商標デザインの制作を継続した。授業者は、制作を終えた生徒に対して、既存商標の検索活動を、興味に応じて取り組める選択肢として紹介した。結果としては、ほとんどの生徒が商標デザインの制作を完成させており、中には複数案を仕上げた生徒も見られた。

(4) 第 4 時間目

第 4 時間目では、前時の内容整理と商標登録手続の概要確認から始め、生徒に自作のデザインを基に模擬出願書を記入させた。その後、店舗設定ごとに座席を移動し、同一テーマの仲間とデザインの意図や工夫を共有させて、発表も行った。続いて、統計資料と具体例を用いて商標権侵害の現状を示し、侵害の防止に向けて消費者として取るべき行動について生徒に考えさせた。最後に、模倣と創作的工夫の関係を整理した。

模擬出願の場面では、準備→出願→審査→登録という手続の流れをスライドで示したうえで、生徒は模擬出願書のフォーマットに沿って、商標名、対象商品/サービス、設定情報、創作意図、参考にした要素等を記入した。その後の発表活動では、全体発表ではなく座席再編成を行い、同一店舗設定の生徒同士が集まる形で、デザインと模擬出願書をもとに相互に発表し合う方法を採用した。これにより、限られた時間の中でも意図や工夫を共有する機会を確保した。発表場面では、生徒が積極的に参加し、同一テーマの生徒同士で成果を共有するだけでなく、異なるテーマ間でも相互に意見交換を行う様子が見られた。

商標権侵害の学習では、統計資料や具体例を踏まえたうえで、「商標を守るために何ができるか」を問いかけた。「消費者として」という役割を明示することで、生徒から日常的なメディア利用に引きつけた発言が引き出され、社会的事象を自分の行動へ接続して考える足掛かりとなった。

まとめでは、単に模倣を禁じるのではなく、他の作品の模倣・参考を学びの出発点として位置づけ、模倣・参考にした要素を自分なりに変えて用いることを創作上の留意点として示した。

5. アンケートおよび成果物の結果と考察

5.1. アンケートについて

本研究の目的に基づき、授業効果を検証するために事前・事後・中間アンケートを作成・実施した。

事前アンケートは、生徒が「商標」および「商標権」という言葉をどの程度認知しているか、またそれらに対する

意識を把握することを目的として行った。事後アンケートは、受講前との比較を通して理解の深化を確認するとともに、商標の役割や知的財産を尊重する態度にどのような変化が見られたかを検討することを目的とした。加えて、中間・事後アンケートには自由記述項目を設け、選択式項目では捉えきれない具体的な理解内容や気づきの質をすくい上げ、商標理解の変化、知的財産に関する態度の形成、および学習過程におけるつまづきを分析するための資料とした。事前アンケートは第 1 時間目の授業開始前に実施し、事後アンケートは第 4 時間目の授業終了時に実施した。また、中間アンケートは毎回の授業終了時に実施した。

5.2. 事前・事後アンケートにみる商標理解の変化

本節では、事前・事後アンケート結果から、生徒の商標理解がどのように変化したかを整理する。

事前アンケートの結果(n=62)からは、生徒が商標や商標権に関する語彙的・制度的理解を十分に有していない一方、ロゴやマークを身近な存在として捉えているという特徴が確認された。

まず、「あなたは「商標」という言葉を知っていますか」という項目については、「全く知らない」が 38.7%、「名前だけ聞いたことがある」が 32.3%であり、「商標」という語の認知度は高くない状況が示された。さらに「商標権」については、「全く知らない」が 45.2%、「名前だけ聞いたことがある」が 29%を占め、商標制度に関わる語彙の認知は一層低い傾向が見られた。

一方で、「商標やロゴは、あなたにとって身近な存在だと思いますか」を問う項目では、「とても身近だ」が 27.4%、「少し身近だ」が 27.4%であり、過半数が日常生活の中で「商標やロゴ」を目にしていると捉えていることがうかがえた。他方、「わからない」も 30.6%見られた。

以上を踏まえると、生徒は多様なロゴに接しているにもかかわらず、それらを「商標」として概念的に理解する段階には至っていない可能性があり、「用語や制度の理解」と「日常的接触」との間にギャップが存在していたと考えられる。この調査結果から、本授業プログラムの導入の構成、すなわち身近なロゴを手がかりとして商標の機能を理解し、その後に商標権という制度的枠組みへ接続していくという構成は、一定の妥当性があつたと考えられる。

事後アンケート(n=59)では、授業後の自己評価として、「授業を受けた後、商標や商標権についての理解は深まりましたか」の項目に「とても深まった」とする回答が 80.4%を占めた。また、「商標が果たす役割について理解できましたか」の項目では、「とても理解できた」と回答した生徒が 83.1%を占めた。この結果は、生徒が商標の社会的機能について理解できたと自己評価していることを示すものと捉えられる。以上の結果から、本授業プログラムは、商標制度そのものの理解にとどまらず、日常生活で触れて

いるロゴやマークと結びつけて商標を捉える理解が深まった可能性が示唆される。とりわけ、生徒が商標の役割を生活経験に即して捉え直すことができた点は、本授業の成果として評価できる。

さらに、「商標デザインにおける工夫(色・文字・形・理念の伝えなど)を考えたことができたか」の項目では、「とてもできた」が 81.4%、「少しできた」が 18.6%であり、全ての生徒が何らかの形で商標としての造形を意識して制作できたことがうかがえる。この結果は、色・形・文字といった視覚的要素が、店舗・施設の設定や理念とよく結びつけられ、生徒自身が商標の機能を考えつつ、造形活動がなされた可能性を示す。

加えて、「商標デザインを自分で考えて・作る活動は、あなたの発想や表現に役立ちましたか」の項目では、「とても役立った」が 71.2%、「少し役立った」が 25.4%を占め、制作経験が肯定的に受け止められていた。

以上より、事前段階では「商標」「商標権」の用語や制度の理解が十分でない一方、「商標やロゴは身近である」という日常的接触が先行していた。これに対し事後段階では、商標・商標権の理解が深まったという自己評価と、商標の役割を理解できたという回答が高い割合で見られた。さらに、造形的工夫への着目に関する自己評価が高く、商標デザインの制作活動が発想や表現に「役立った」とする回答も多く見られた。したがって、本授業を通して生徒の商標理解は、授業前の「用語や制度の理解が十分でない」段階から、「身近なロゴ経験と結びつけて役割を捉え、造形的工夫として表現へ落とし込む」段階へと再構成された可能性が示唆される。

5.3. 知的財産に対する態度形成の特徴：量的指標の比較

本節では、知的財産に対する態度に関わる量的指標について、事前・事後アンケートの比較を行う。各項目は 4 件法であり、肯定度が高いほど高得点(1~4 点)となるよう得点化したうえで、同一生徒を「クラス+出席番号」により照合し、両時点の回答が揃った生徒を対象として対応のある *t* 検定を行った。

本研究では、態度形成に関わる 3 項目として、以下を取り上げる。

項目 1: あなたは「ロゴ」や「商標」について、もっと知りたいと思いますか。

項目 2: あなたは「商標権」は必要だと思いますか？

項目 3: 他者の作品やアイデアを尊重し、大切に扱うことは大事だと思いますか。

表 1 に、各項目の事前・事後の平均値、平均差(事後-事前)、および *t* 検定結果を示す。なお、項目 2 は回答選択肢に「わからない」を含むため、*t* 検定(1~4 の尺度)による比較では「わからない」を分析対象外として扱い、両時点で 1~4 のいずれかを回答した生徒のみを対象とし

た。

表 1 態度関連項目における事前・事後の対応のある *t* 検定結果(注 1)

項目	事前 M	事後 M	平均差 (事後-事前)	t(df)	p
項目 1	2.88	3.25	0.37	3.09 (56)	=.003 (有意)
項目 2 (注 2)	3.40	3.87	0.47	3.75 (29)	<.001 (有意)
項目 3	3.75	3.82	0.07	0.85 (56)	=.399 (n.s.)

表 1 より、項目 1「ロゴや商標について、もっと知りたいと思う」では、事前から事後にかけて平均値が有意に上昇した($t(56)=3.09, p=.003$)。これは、授業を通してロゴ・商標への関心が高まった可能性を示す結果である。

また、項目 2「商標権は必要だと思う」では、事前から事後にかけて平均値が有意に上昇した($t(29)=3.75, p<.001$)。さらに、事前に「わからない」を選択した生徒は 26 名であったが、事後には全員が肯定的選択肢へ移行し、「とても必要だと思う」22 名(84.6%)、「どちらかといえば必要だと思う」4 名(15.4%)であった。以上より、本授業を通して、商標権の制度的意義や必要性に関する知識・理解が整理され、必要性について判断できるようになった可能性が示唆される。なお、授業内容への同調や期待される回答への配慮が影響した可能性も否定できず、態度形成としての定着については、自由記述とあわせて解釈する必要がある。

一方、項目 3「他の人の作品やアイデアを尊重することは大事だと思う」では、事前時点の平均値が高く、事後との差は小さく、有意な変化は確認されなかった($t(56)=0.85, p=.399$)。

5.4. 自由記述の結果と考察

本節では、中間アンケート(各時間終了時)および事後アンケートの自由記述を対象に、記述内容を意味単位で整理し、複数の観点から分類しながら傾向を検討した。以下では、自由記述で確認された主要な観点を軸に、中間・事後を通じた全体傾向を考察する。

第 1 に、「活動への所感・学習行動」に関する記述が、中間・事後を通して多く見られた。中間では、その時間に取り組んだ作業内容(調査・構想・制作・仕上げ等)に触れながら、「楽しかった」「難しかった」「工夫した」といった感想や、自分の取り組み方(考え方、試行錯誤、進め

方)を振り返る記述が中心となった。事後では、発表・共有を含む一連の学習経験を踏まえ、学習全体をまとめて捉え直す記述が増え、他者の作品からの気づきや比較を通じた自己の学びの再評価など、振り返りの射程が広がる様相がうかがえた。上記の自由記述の特徴は、量的データともおおむね一致しており、本授業プログラムの学習過程の具体像を明らかにする資料としても有効であることが示唆される。加えて、生徒が各段階で何に注目し、商標とは何かを各段階の意味を踏まえて理解を深めていったかを把握する手がかりとなり、商標理解の変化や学習過程の整理に資する。

第 2 に、「理念・意味・制度への関心」に関する記述も、中間・事後を通してまとめて確認された。中間では、ロゴを単なる図案としてではなく、店や商品の特徴、伝えたいイメージ、価値や理念と結びつけて捉えようとする視点が見られ、制作の意図を言語化する記述が含まれた。事後では、これらに加えて、保護、ルール、権利といった制度面への言及が相対的に目立ち、創作経験を踏まえて「守る必要性」や「他者の権利を侵害しない」ことへの納得を示す記述も確認された。これらは、創作活動を起点として、表現の価値と社会的な保護の枠組みとを接続して理解する姿勢が形成されつつあることを示しており、知的財産に対する態度形成の特徴を検討するうえでの手がかりとなる。

第 3 に、「造形要素への着目」に関する記述が、中間・事後を通して確認され、特に制作が本格化する段階で目立つ傾向が見られた。内容としては、色、形、文字、配置、シンボルの選択理由や、印象といった観点に基づく工夫が語られ、自分の意図を造形的に表すための試行錯誤が言語化されていた。事後では、発表・共有を踏まえて、他者の工夫を参照しながら自分の表現を捉え直す記述も見られ、造形的観点が「制作中の操作」から「比較鑑賞を通じた評価」へと広がる可能性が示唆された。以上より、造形要素への着目は、美術科としての学びの中心を担いながら、商標理解の深化や、表現の根拠づけを伴う学習過程の把握に関わる観点として位置づけられる。

第 4 に、「機能・効果への言及」に関する記述が、他の観点と比べると多くはないものの、中間・事後を通して一定程度確認された。具体的には、目立つ、覚えやすいといった表現の効果や、見分けるための印としての役割を理解し、自分の言葉で捉え直す記述が含まれていた。これらは、商標を単なるデザインではなく、社会的な役割をもつ標章として理解する視点の形成を示すものであり、商標理解の変化を裏づける資料となる。一方で、制作が進む場面では造形に関する取り組みや検討が前面に出やすく、商標の機能や効果に関わる記述が相対的に減少する傾向にある。したがって、授業プログラムの修正を検討するにあたり、造形要素の取り組みに関して、「どのような機能や効果に結

び付くのか」という説明とつながるよう、制作過程において、商標を効果的に見せるための美術に関する基礎知識も含めていきたい。具体的には、同一のモチーフで配色(コントラスト、明度差)や文字(太さ、字間)の条件を変えた比較例を提示し、「どちらが遠くからでも読み取りやすいか」「どちらが印象に残るか」などの発問を通して、識別性・視認性を造形上の判断として捉え直すための足場をかけることが可能となる。

第 5 に、自由記述全体の中では多くはないものの、「つまずき・困難」に触れる記述も一部で確認された。内容としては、商標の調査、発想の具体化、造形要素の選択、商標制度の理解などに関する迷いや難しさに関する記述が見られた。これは、商標調査・制作が進行する場面と商標制度を理解する場面で、学習のつまずきに生じ得ることを示唆している。特に、商標を検索する場面では、時間不足や調査対象の選択に関する迷いに加え、調査対象の造形上の工夫や理念などの情報を見つけにくかったことを述べる記述が見られた。これらは、ワークシートを授業時間内に完成できなかった要因を示す手がかりとなる。したがって、授業プログラムの改善に向けては、調査・鑑賞活動の構造の改善に加え、商標デザインの造形的表現を支える手掛かりや観点の提示、制度理解を促す分かりやすい説明や具体例の提示など、支援を整備する必要がある。

以上より、自由記述は、量的指標では把握しにくい理解内容の具体や気づきの質を補完し、商標理解の変化、態度形成の特徴、学習過程のつまずきを多面的に検討するための資料として位置づけられる。

5.5. 生徒成果物の考察

本節では、提出された生徒作品と、制作過程で得られたワークシート記述(調査・鑑賞、発想、出願書)を手がかりとして、本授業プログラムにおける学習の到達状況を分析し、検討する。具体的には、ワークシートに表れた観察・発想・言語化の様相と、最終作品に表れた造形的表現の特徴とを対応させながら、学習成果として確認できる点と、つまずきが生じやすい点を考察する。

第 1 に、調査・鑑賞ワークシートでは、生徒がロゴの視覚的特徴(色、形、文字フォント等)に着目し、そこから受けた印象を自分の言葉で説明しようとする姿勢が広く確認された。加えて、由来や背景を調べる欄では、企業の歴史や名称の意味など、検索で得た情報を整理して記述する例も見られ、調査を通して理解を深めようとする姿勢が示された。したがって、本ワークシートは「見る」「調べる」「言語化する」という基礎的な学習過程を支える教材として一定の機能を果たしたといえる。一方で、多くの生徒が授業時間内にワークシートを完成できなかったため、計画以上想定していた「調査結果を共有し、構想の参考にする」段階へ接続することが難しかった。自由記述の内容も

踏まえると、授業プログラムの修正方針として、調査方法の見直しに加え、記入例の提示や記入のポイントの明確化といった記入支援を行い、調査活動から創作段階への接続が成立するよう、授業設計を改善することが課題となる。

第 2 に、発想ワークシートでは、生徒によって記入量や発想の展開方法に大きな差が見られた。多くの要素を絵や文字で積極的に書き出す生徒がいる一方で、記入が少ない生徒も存在した。しかし、記入量の多寡が最終作品の質と必ずしも関連しないことも確認された。記述が少ない場合でも、制作段階ではすでに構想が形成され、作品へ直接反映されている例があるためである。他方、記入量が少なくなる背景としては、与えられた店舗・施設設定に対して十分なイメージが持てなかった可能性、網状連想や段階的な発想展開の方法が十分に習得されていなかった可能性、あるいは「書く」活動よりも「作る」活動に関心が向きやすい学習者特性などが考えられる。以上より、本ワークシートは発想の広がりを見視化するうえで一定の意義を有する一方、記入量が少ない生徒への支援の観点から、発想展開の方法を授業内で丁寧に共有する指導上の工夫が求められる。

第 3 に、最終作品における造形的表現の特徴として、生徒は店舗・施設の設定に応じて要素を選択し、色彩や図形の意味づけを行いながら表現しようとする様子が多く見られた。すなわち、店・施設の設定と造形要素の選択を結びつける学習は一定程度成立していたと考えられる。一方で、画材の特性が視認性に影響した例も確認された。例えば、色鉛筆による表現では線のエッジや色の対比が十分に際立たず、識別性が弱まる場面が見られた。また、図形と色彩の構成が比較的まとまっても、文字要素が全体と調和せず、後から付加されたように見える作品も存在した。この点には、「ロゴは必ず文字を含んでいる」という学習者側の解釈が影響した可能性もあり、商標デザインの多様性（文字の有無を含む）や、要素同士の統合の仕方を事前に示す必要性が示唆される。授業プログラムの修正方針として、画材選択や仕上げ方の工夫を、識別性、伝達性と関連付けて検討する観点提示を組み込むことで、表現の判断を支援することが重要となる。

第 4 に、模擬商標登録願書では、多くの生徒が商標名、商品・サービスの種類と内容、出願人情報を正確に記入し、自分で制作した商標の構成要素や意図を表現することができていた。特に、創作意図を記す欄では、色彩の選択理由や図形の意味づけ、店舗設定との関連などを自分の言葉で説明しようとする記述が多く、創作と説明を結びつける学習活動として一定の成果が確認された。これに対して、「参考にしたもの」の欄は空欄が多く見られた。空欄については、まず記入の失念による可能性が考えられる。他方で、「なし」と明記する生徒が一定数見られたことを踏まえると、参照対象を意識的に設定せず自らの発想で構想し

た結果として「書くものがない」と判断した可能性も考えられる。さらに、具体的に記述した生徒が存在したことは、制作過程における参照の有無を振り返り、必要に応じて言語化する観点の一部で成立していたことを示している。したがって、今後は、参照の有無を点検し、言語化する振り返りの枠組みを明確化することで、知的財産への理解や態度形成へ接続する学習をより確かなものにできると考えられる。

以上より、生徒成果物の検討からは、観察・発想・制作・説明という一連の学習過程が一定程度成立したことが確認できた。その一方で、調査活動構造の改善、発想手法の習得、画材選択や要素統合に起因する識別性の確保、および参照行為の振り返りといった場面において、つまずきが生じやすいことも示唆された。

6. 成果と課題

6.1. 成果

本研究は、中学校美術科において商標デザインを題材とした授業プログラムを開発・実施し、「創造」と「保護」を体験的に学ぶ学習過程を通して、生徒の商標理解の変化（RQ1）と知的財産に対する態度形成の特徴（RQ2）を検討した。

RQ1 に関して、事前段階では商標や商標権に対する「知らない」「わからない」といった反応が目立ち、概念理解が十分でない状況がうかがえた。一方で事後には、商標・商標権の理解が「深まった」とする肯定的回答が大半を占め、商標の役割理解についても肯定的回答が多く確認された。また、商標デザインにおける造形要素（色・文字・形等）と意図の関係を意識しながら制作する活動は、生徒にとって理解可能な学習として成立していたことが示された。

RQ2 に関して、本授業は態度を一律に押し上げるというよりも、商標・商標権をめぐる理解の手がかりを与え、関心を喚起し、必要性を判断する枠組みを整える点で一定の成果が示唆された。

以上の結果から、本研究は、RQ1 に関わる商標理解の深化、ならびに RQ2 に関わる関心の喚起と、保護制度（商標権）の必要性に関する判断形成において、一定の成果が得られたといえる。制作経験を軸に鑑賞、発表、制度理解を接続する学習プロセスを通して、美術科の学習を知的財産に関わる社会的文脈へ位置づけ直す枠組みを提示し、中学校美術科の学びをより社会に開いていく可能性を示した。

6.2. 課題

一方で、学習過程のどの段階でつまずきが生じやすいか（RQ3）を整理すると、特に前半の調査・鑑賞において、

多くの生徒が授業時間内にワークシートを完成できなかった点が課題として残った。その原因としては、時間不足や調査対象の選択に関する迷いに加え、調査対象の造形上の工夫や理念などの情報を見つけにくかったことが挙げられる。これに対しては、調査活動の導入時に調査対象候補を提示して選択式にすること、ならびにワークシートの記入例を示して手順と観点を具体化することにより、学習の焦点を保ちつつ記述上のつまづきを支援できる可能性がある。

また、発想・制作過程に関しては、発想・連想の量の個人差、色・形・文字といった造形要素の統合の難しさ、画材特性に起因する視認性の確保、さらに識別性・視認性を制作判断の根拠として言語化する自由記述が少ない点などの課題が残った。今後は発想支援に加え、制作に入る前段階で発想の進め方を具体例とともに共有し、造形要素の組み合わせ方や識別性・視認性を高める工夫を比較例(配色のコントラスト/明度差、文字の太さ・間隔、図形との重ね方等)によって示すなど、美術科ならではの提示方法を充実させる必要がある。あわせて、制作中の対話や問い

(「どちらが遠くからでも読み取りやすいか」「誰にどう伝わるか」「識別しやすいか」等)を活動内に位置づけることで、発想の豊かさと表現の精度を支えるとともに、商標の機能を造形的判断として捉え直す理解と言語化を促すことが期待される。

さらに、制度理解の扱いについては、制度内容を一括で講義するのではなく、短い対話・討議を挟みながら理解を構成させる参加型の提示へ移行することが、主体的参加を促すうえで有効であると考えられる。

最後に、RQ2に関する態度面の「他の人の作品やアイデアを尊重することは大事だと思う」項目で量的変化が大きく表れなかったのは、事前値が高く尺度の上限に近かったため、上昇の余地が小さかったことによる。したがって、事前の態度水準が必ずしも高くない集団においても、本授業の枠組みがどのように機能するかを確認することは、今後、検討したい。

¹事前・事後アンケートの量的項目について、同一生徒を「クラス+出席番号」により照合し、両時点の回答が揃った57名を分析対象とした。なお、事前のみ回答が3名、事後のみ回答が1名確認されたため、対応のある分析からは除外した。また、事前アンケートにおいて同一の「クラス+出席番号」が2件確認され、出席番号の入力誤り等により個人の同定が困難であったため、当該2件に加え、事後アンケートにおける同一の「クラス+出席番号」の回答1件も含め、対応のある分析の対象から除外した。

²照合可能者57名のうち「わからない」を含む27名(事前26名、事後1名)は本項目の対応分析から除外した。

引用文献

科学技術・学術審議会総合政策特別委員会(2020)、「知識集約型の価値創造に向けた科学技術イノベーション政策の展開—Society 5.0の実現で世界をリードする国へ—(最終取りまとめ)」、https://www.mext.go.jp/content/20200326-mxt_chousei01-00005551_1.pdf、(2026年1月18日最終閲覧)

警察庁(2025)、『令和6年における生活経済事犯の検挙状況等について』、https://www.npa.go.jp/publications/statistics/safetylife/R06_nennpou_teisei.pdf、(2026年1月18日最終閲覧)

小林溪太、塩田真吾(2013)、「中学校技術科における知的財産権教育に関する研究—携帯電話を題材とした授業の開発・実践とその評価—」、授業実践開発研究、pp.25-33

村松浩幸(2016)、「体験的知的財産学習法によるロボット製作学習」、兵庫教育大学大学院連合学校教育学共同研究プロジェクト(P)研究グループ編、『イノベーション力育成を図る中学校技術科の授業デザイン—子どもが小さなエンジニアになる教室—』、兵庫教育大学大学院連合学校教育学共同研究科、pp.271-279

内閣府知的財産戦略推進事務局(2017)、「「知財創造教育推進コンソーシアム」について(資料1)」、<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyoku/cons>

ortium_kentou/dai2/siryou1.pdf、(2026年1月18日最終閲覧)

内閣府知的財産戦略推進事務局(2024)、「知的財産推進計画2024」、<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/pdf/siryou2.pdf>、(2026年1月18日最終閲覧)

重川純子、川井昭裕(2021)、「中学生のネットショッピングおよびカード利用の実態と課題」、埼玉大学紀要 教育学部、第70巻第2号、pp.381-391

特許庁(2019a)、「第2学年 技術・家庭「お菓子のオリジナルパッケージをつくってみよう」」、特許庁、『新しいモノ・コトを楽しく創る知財創造教育—未来を創る授業ガイド—すべての教科ですぐに始められる学習指導案事例とヒント—』、特許庁、https://www.jpo.go.jp/resources/report/kyozai/document/index/2018_05_hint_zentai.pdf、pp.162-166、(2026年1月18日最終閲覧)

特許庁(2019b)、「第2学年 総合的な学習の時間「6次産業体験学習『もち米プロジェクト』」」、特許庁、『新しいモノ・コトを楽しく創る知財創造教育—未来を創る授業ガイド—すべての教科ですぐに始められる学習指導案事例とヒント—』、特許庁、https://www.jpo.go.jp/resources/report/kyozai/document/index/2018_05_hint_zentai.pdf、pp.167-176、(2026年1月18日最終閲覧)

特許庁(2024)「出願の手続」、https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/document/syutugan_tetuzuki/00_00all.pdf、(2026年1月18日最終閲覧)

吉田拓也(2018)「中学校における弁理士による知的財産特別授業を活用した取り組み」、パテント = patent / 日本弁理士会広報センター会誌編集部 編 71(7)、pp.23-28

吉田拓也(2023)「中高連携を意識した技術科での知的財産に関する授業の提案と実践」、日本情報科教育学会誌、pp.69-74