

若年層を対象とした 新たな知財教育の実践と社会実装 —大分における取組みと IPEDAL への発展—

Practice and Social Implementation of New Intellectual Property Education for Youth

一般社団法人知財教育デザイン協議会（IPEDAL） 代表理事／
大分県立芸術文化短期大学 情報コミュニケーション学科 准教授



野田 佳邦

特許庁で審査官を務めた後、2015 年より大分県立芸術文化短期大学の教員に転職し、ポップカルチャーを取り入れた若年層向け知財教育を実践。弁理士（特定侵害訴訟代理業務付記）。一般社団法人知財教育デザイン協議会（IPEDAL）代表理事。大分県知財戦略推進会議副議長、CODA「10 代のデジタルエチケット」教育コンテンツ検討委員等。

✉ info@ipedal.jp

1 はじめに

私は特許庁で 11 年間、主に IT 分野の特許審査業務に従事した後、2015 年に故郷の大分県に U ターンし、大分県立芸術文化短期大学の教員に転職した。以来 11 年以上にわたり、地方の教育現場で知財教育に取り組んでいる。

ただ、私は情報リテラシー教育の教員として採用されたため、着任当初から「知財教育をやろう」と強く考えていたわけではない。最初は、情報の調査や精査の文脈で特許調査に関する自分の経験が活かそうだと考えたり、情報モラルの観点で知財を含む権利の重要性を伝えたりすることから始まった。しかし、ゼミや授業を通じて学生たちと向き合う中で、現代のネットリテラシーを考えるうえで権利関係の学びは非常に重要であり、学生たち自身も少なからず興味・関心を持っていると感じるようになった。学生たちは、例えば「推し活」を含むさまざまな日常的な場面で知財に触れ、また、ネット上で日々起こる権利関係のトラブルなどを目の当たりにしている。特に著作権については、授業の中でも学生の反応が大きく、身近なテーマとして受け止められている。

若年層は知財に無関心なのではなく、むしろ興味を持っているかもしれない。このことに気づいたときは驚いたし、うれしくもあった。ただ、知財を学問や法律の問題として捉えているわけではなく、「これは使っていいのか」、「これはパクリなのか」といった身近な疑問として捉えていることが特徴である。そのため、最初から難しい制度の解説をするのでは届きにくく、学生たちの

日常感覚とつながる形で伝える必要があると考えるようになった。

その中で大事にしているのは、正確に教えることと同じくらい、分かりやすく伝えることである。知財は重要だと分かっているけど、若年層にとってはどうしても「難しそう」、「ややこしそう」という印象になりやすい。若年層に届く入口をどう作るか、そして学んだことをどう社会につなげるか、これが重要であると感じてきた。

また、本学の環境もユニークで、知財に関していろいろな発見があった。芸術系の学科もあるため、教員や学生たちは創作やデザイン、表現活動に日常的に関わっている。商品化や産学連携の場面では、著作権だけでなく、意匠権、商標権などが問題になるため、個別に相談を受けることも多くあった。こうした経験を通じて、本学だからこそできる知財教育もあるのではないかと考えるようになった。

そんな中、高校で「情報 I」が必修修科目となり、多くの高校生が知財についても学ぶ時代になった。これは大きな前進である一方で、教科書分析や高校教諭との意見交換を通じて、補助的なコンテンツの必要性を強く感じるようになった。そこで近年は、研究室の学生たちが知財に関するアニメーション教材や啓発コンテンツを主体的に企画し、知財をただ学ぶだけでなく、自分の言葉や表現によって知識を再構築し、他者に伝える取組みを実践している。

そして、こうした教育実践や問題意識などを踏まえ、もっと広く社会全体の知財リテラシーを向上させることを目的として、2025 年 12 月に一般社団法人知財教

育デザイン協議会（以下、「IPEDAL」という。）を設立^[1]した。

本稿では、本学における知財教育の実践を振り返りながら、IPEDALの立ち上げに至る経緯と今後の展望を述べる。

2 地方短大における知財教育の実践

私の中で、知財教育は理工系や法学系の分野で扱われるイメージが強かったため、芸術系や人文系の学科からなる短期大学でどのように進めたらよいか、正直なところ最初はわからなかった。知財を学ぶために入学した学生は本学にはほとんどいないと思われる。しかし、本学の教員や学生たちの多彩な活動を見ていると、デザイン、イラスト、映像、音楽、文章表現、SNSなど、さまざまな形で日常的に創作や表現に関わっており、この環境だからこそ、自分たちの活動と結び付けながら知財について考えることができるのではないかと感じるようになった。

実際、授業とは別に、学内でも知財の相談を受けることが多かったので、ニーズに応える形で2018年に「知的財産支援室」が設置された。以来、教職員や学生を対象とした知財に関する相談業務、学内知財セミナーの開催、産学連携等における契約支援などを行っている。知財を特別なものではなく、日常の活動とつながるものとして捉えてもらうためにも、知的財産支援室の活動は重要であるし、私自身が相談内容から学ばせていただくことも多い。

ゼミや授業でも、知財を単なる知識として終わらせない工夫を続けてきた。具体的には、ビジネス著作権検定や特許検索競技大会の学内実施、デザインパテントコンテストの指導、知財サポーター活動などを通じて、学生が知財と実際に関わる機会を作ってきた。例えば知財サポーター活動では、特許検索競技大会を受験した学生が、学内からの依頼に応じて、意匠調査や商標調査の支援など実践的な役割を担ってきた。知財を学ぶだけでなく、実践につなげることは、学生の理解を深める上でも有効であると考え。

さらに、知財を実社会とのつながりの中で学ぶことも重要である。テーマパークと知的財産権、製品デザインと意匠権、サーチ演習、キャラクタービジネスと権利について学ぶ研修など、学生たちが現実の社会やビジネス

と知財を結び付けて考えられる機会を意識的に作ってきた。例えば、テーマパークと連携したサンリオキャラクターグッズ製作^[2]や、CODAと連携したデジタルコンテンツ保護プロジェクト^[3]を実践することで、知財が実際のビジネスの中でどのような役割を担っているのかを学んでいる。

こうした取組みの中で、学生たちが自分たちがやっていることを他者に説明する機会も出てくるようになった。そして、知財を他者に伝えるところまで経験することによって、学生たちの学びが深まっているように見えた。これは従来の講義だけではなかなか場づくりが難しいため、ゼミでは学生自身が創作を通じて知財について考え、それを社会に向けて発信する取組みへと少しずつシフトしていった。この手法はエンタメ要素も取り入れやすいため、学生たちのモチベーションも高まりやすい。また、私自身も一緒に楽しみながら意欲的に続けられる取組みである。

3 「学ぶ」から「伝える」へ —学生主体の知財コンテンツ制作—

具体的に説明すると、私の研究室では、学生たちがアニメーションやMV（ミュージックビデオ）などの知財関連コンテンツを企画・制作する取組みを行っている。これは、知財を学び、学んだことをコンテンツ創作によって社会に発信することで、より深い理解につなげようとするものである。制作したコンテンツは、YouTube公開^[4]するだけでなく、高校などの教育現場での活用や屋外イベント等における発信などにも広がっており、学内で完結しない実践を意識している。

きっかけは、2022年度に大分県教育庁と連携して海賊版問題をテーマにした情報モラル啓発アニメーションを制作したプロジェクトである。当時は、若年層が深く考えずに海賊版を利用してしまう実態や、ビジネスへの影響を想像しにくいという課題を授業などで感じるが多かった。そこで、コンテンツの利用者でもある学生たち自身が海賊版問題について考え、若年層に向けた啓発コンテンツを制作するプロジェクトを行いたいと考えた。

そしてこのプロジェクトで、自分たちで作ったキャラクター、シナリオ、Live2Dモデルが、プロの手で作品化され、公開され、学生たちにとって大きな成功体験になった。また、公的機関や業界団体から反響をいただい

たことも貴重な経験になった。さらに、シナリオ制作を通じて、学んだことを若年層に伝えるために自分たちの言葉で再構成することで理解が深まっていく実感があり、制作過程そのものにも大きな教育的意義があることに気が付いた。



図1 2022年度に制作した「「推し」は正しく応援しよう！」

そして、この経験を発展させたいという思いが強くなり、翌年2023年度は、高校「情報Ⅰ」での活用を想定した産業財産権のアニメーション教材制作を行った。

以前、学生たちが卒業研究で行った調査で、学校の先生であっても必ずしも知財の理解が深いわけではないという傾向が見えたことがある。知財は時代の変化の中で新たに重要性が増してきた分野であり、多くの大人は学校で体系的に学んできたわけではないので、仕方のない部分もある。しかし、今の若年層の身近に知財について教えられる人が少ないことは課題である。そこで、高校生が産業財産権の概要を直感的に掴むことができ、かつ興味を持ってもらえるようなコンテンツを学生たちが企画していった。

制作フェーズでは、前年度の経験を生かしながら、高校生に向けて産業財産権をどう伝えるかを本格的に考えていった。複数の教科書を読み比べ、高校教諭との意見交換を行い、高校生に分かりやすい表現を探っていった。

新しいキャラクターも生まれ、ビジュアルや性格も少しずつ固まっていき、エンタメ要素や遊び心も忘れずにプリプロダクションを行っていった。その結果、ターゲットと年齢の近い学生が考えるからこそ、専門家とは違う視点で見せ方を工夫することができたと感じている。

こうした活動は学生たちの卒業研究にも波及していった。同時期には、著作権を若い世代にもっと身近に感じてもらいたいという思いから、学生チームによって「著作権のうた」というボーカロイドMVが生み出され、



図2 2023年度に制作した「【情報Ⅰ】お姉ちゃん教えて！産業財産権ってなに！？」

多くの反響があった。また、翌年には、後輩たちがこの曲のカバーMVを企画して、キャラクターの声優による歌唱も実現し、音楽やキャラクターを通じて著作権の入口を広げるコンテンツへと発展した。この頃から、学生による主体的なコンテンツが社会に実装されていく流れが定着していった。



図3 2024年度に制作した「著作権のうた (COVER) / めんみ」

2024年度には、「著作権」をテーマとする高校「情報Ⅰ」向けアニメ教材の制作にも取り組んだ。研究室の公式キャラクター「星野夜めま」と、著作権に詳しい犬「ちょさく犬」を中心に、著作権の基本を分かりやすく伝える構成でシナリオを制作していった。前年度と同様、プリプロダクションに集中し、イラストやCVなどはプロの動画制作会社に委託した。「教材」として広く活用してもらうコンテンツだからこそ、プロによるクオリティを確保しつつ、学生の目線や発想を生かすことを意識して進めていった。なお、内容の正確性を担保するために、外部の監修も依頼しており、分かりやすさと正確性の両立を実現している。

その結果、「産業財産権」と「著作権」の2本のアニメーション教材は、2026年4月より、実教出版の教科書『高校情報Ⅰ 新訂版』および『最新情報Ⅰ 新訂版』の外部



図4 2024年度に制作した「【情報Ⅰ】ちょさく犬教えて！著作権ってなに!？」

リンクとして現在、掲載されている^[5]。これは、学生たちが制作した教材が、実際に教育現場で使えるものとして評価された大きな成果であり、大変感慨深い。

上述した取組みは創作プロジェクトの一例に過ぎないが^[6]、教材や啓発コンテンツを作るには、何を残し、何を削り、どの順番で説明し、どのような表現なら響くのかを考える必要があるので、その過程で学生たちは、知識を自分の表現で再構成していき、知財を自分事として深く理解することにつながっている。さらに、面白くするにはどうすればよいか、高校生に観てもらうためにはどのような表現がよいかを考えることは、相手の立場に立って伝えたいことを効果的に伝えるトレーニングにもなっている。そのため、学生が伝える立場になることは大きな教育的な意義があると感じている。

4 作ったものを届ける

コンテンツは作って終わりではなく、特に若年層に届けたいのであれば、どう見つけてもらうか、どう親しみを持ってもらうかまで考える必要がある。そのため、研究室では近年、プロモーションも含めて学生たちが実践している。

具体的には、YouTube 公開の他に、キャラクター SNS での発信、イベントの主催、東京ビッグサイトやポップカルチャーイベントでの出展など、教育機関としては少し踏み込んだ届け方^[7]も試みてきた。若年層に届けるためには、教育コンテンツであっても、見つけてもらう工夫や、思わず観たくなる入口づくりが必要だと感じている。

このように、制作から発信までを一つの流れとして経験することで、コンテンツが社会の中でどう受け取られ、ど



図5 「2024 知財・情報フェア&コンファレンス」出展ブース

う広がり、どう価値を持つのかを体感するきっかけになると考えている。実績として必ずしも成功しているわけではないが、権利やルールの話だけでなく、コンテンツが流通し、人に届き、反応を得るまでの全体像を経験すること自体にも教育としての本質があるように感じている。

前述のように、若年層に届けるにあたっては、どれだけ大切なことでも、入口が堅すぎたり、難しく見えたりすると、最初から遠ざけられてしまう。だからこそ、キャラクター、アニメーション、ポップな音楽、SNS、ショート動画といった、若年層が日常的に触れているツールや表現を活用することが重要になる。知財教育では、制度をどう説明するかだけでなく、どのような形なら届くのかというデザインの視点が欠かせないかもしれないと感じている。

5 新たな仕組みの必要性

地方におけるこれらの経験を通じて、若年層にとって知財は、最初のイメージが「難しそう」、「ややこしそう」になりやすいことを感じてきた。一方で、専門家側においても、教育現場や若年層に対して楽しく分かりやすく届けられるような入口が十分とは言えないのではないかという思いもずっと持ち続けてきた。

リテラシー教育では、抽象的な説明だけでは身に付きにくく、実体験や実例を通じて学ぶことが重要である。例えば生成 AI のような新しい技術も、まず使ってみる中で利点と課題を考えることが必要である。ただ、そのような実践的な学びは個々の教員の工夫に委ねられているのが現状である。その点を共通の教育コンテンツで支援できる仕組みができないだろうか考えるようになった。

また、高校「情報Ⅰ」で知財を学ぶ時代になったことは大きな前進だが、教科書だけでは補いきれない部分もまだまだ多いため、補助教材やコンテンツはさらに充実

させる必要がある。さらに、授業をきっかけに「じゃあ、このケースはどうなのか」といった新たな疑問がせっかく生まれても、それをその場で解消できる手段が無いのはもったいない。そこで、疑問を収集して新しい学びにつなげるための仕組みも設計する必要があると考える。

また、地方で活動していると、教育、行政、産業、コンテンツ分野等の距離が比較的近く、連携を進めやすい面もある。こうした環境を生かしながら、教育現場等の課題に応え、楽しく分かりやすく伝えられるような仕組みを形にできないかと考えるようになった。

6 IPEDAL の設立と取り組み

このような課題意識から、2025 年 12 月に一般社団法人知財教育デザイン協議会 (IPEDAL)^[8] を設立した。

IPEDAL (Intellectual Property Education Design for Awareness & Literacy Council) は、難解になりがちな知財や情報に関する学びを、誰もが直感的に理解し、活用できる形へとデザインすることを目指す非営利団体である。主な対象は中高生から若年層、教育関係者、クリエイター等であり、知財を楽しく、分かりやすく社会全体へ広げていくことを理念としている。



図6 一般社団法人知財教育デザイン協議会 (IPEDAL)

IPEDAL を立ち上げた理由の一つは、短大の中だけで完結する活動ではなく、教育現場や若年層、クリエイター、外部の発信者などをつなぐ、中立的な受け皿が必要だと感じてきたからである。やはり教育機関という枠組みの中では、どうしてもできることに限りがある。知財教育を社会に広げていくためには、授業やゼミのプロジェクトにとどまらず、もう少し自由度の高い形で、他者と連携し、挑戦していく場が必要だと考えるようになった。IPEDAL は、そのための中立的なハブとして、少し思い切った取り組みにも挑戦できる場にしたいと考えている。

IPEDAL の現在の主な活動は、コンテンツ制作、学びの機会づくり、疑問の収集・整理である。学生・生徒、教

職員、クリエイター等の身近な疑問を出発点として、外部の発信者とも連携しながら、コンテンツを制作し、イベント等も通じて学びの場を広げていきたいと考えている。

私は、リテラシー教育の担い手は、学校に講演に来るような「教育者」や「専門家」だけである必要はないと考えている。もちろん、肩書きに裏付けられた専門家の存在は重要だが、ネット上には、表にはあまり出てこないものの、専門性を持ち、しかも多くの人に届く言葉や表現で分かりやすく発信している人たちもいる。YouTuber や VTuber といった形で活動しているそうした「ポップな専門家」は、普段は大人向けだったり、或いは同業者に対して発信していることが多いが、私は教育現場や若年層にとっても大きな可能性を持つ存在ではないかと考えている。そこで、IPEDAL としては、そのような「ポップな専門家」と教育現場や若年層をつなぐハブになることで知財リテラシー教育を広げていくことを目指している。

設立してからは、活動基盤である賛助会員の募集を始めつつ、知財をポップなコンテンツで学べることを目指す「IP ☆コンテンツライブラリ」^[9] を公開した。さらに、公式キャラクター「藍 (あい) べだる」のデザインを決定し、2026 年 5 月にはイラストコンテストを開催するなど、親しみやすい入口づくりも始めたところである。



図7 IPEDAL 公式キャラクター「藍べだる」

また、ありがたいことに、IPEDAL への講演依頼もあり、知財教育の課題と可能性を発信している。実績はまだまだだが、短大で積み重ねてきた実践を、より広い社会に向けて開いていく第一歩にはなっていると感じている。

7 今後の展望

今後、IPEDALとして力を入れていきたいのは、まずは「IP ☆コンテンツライブラリ」を充実させていくことである。日々知財を分かりやすく届ける活動をされているYouTuber・VTuberといった方々にご協力いただくことで、社会全体に届けられるコンテンツライブラリを実現したい。既に何件かコラボも進み始めており、今後少しずつ拡充していきたいと考えている。また、単発でコンテンツを作って終わるのではなく、必要な人が必要な情報にたどり着きやすい形にしていきたいと考えている。



図8 「IP ☆コンテンツライブラリ」

さらに、並行して、教育現場・若年層やクリエイター等が日常の中で抱えている具体的な疑問を、丁寧に拾っていきたくと考えている。知財教育というと制度の説明から入りがちであるが、実際には「これは大丈夫なのか」、「こんなトラブルを見たんだけど」といった身近な疑問の方が入口になりやすい。そうした疑問を出発点にすることで、実際のニーズに合ったコンテンツや学びの機会を作ることができるのではないかと考えている。

加えて、イベントや勉強会のような形で、参加しながら学べる機会も少しずつ増やしていきたい。知財は説明を聞くだけではなかなか自分事になりにくい面がある。だからこそ、教育関係者や実務家、情報発信者など、さまざまな立場の人と一緒に考えられる場を広げていく所存である。

8 おわりに

教育現場で強く感じているのは、知財は重要だと多くの人が思っている、「どう学べばよいか」、「どう伝えればよいか」の設計がまだ十分ではないということであ

る。私自身もいまだに手探りではあるが、正確さを前提としながらも、親しみやすさ、楽しさ、社会との接続を含む新しい入口が必要だと今改めて感じている。

また、生成AIをはじめとする新しい技術によって、知財と人間の関わり方は今後さらに変化していく。IPEDALでは、こうした変化も見据えながら、教育機関、行政、業界、ネット発信者など多様な主体と連携し、これからの時代に必要な知財リテラシーそのものを考え、社会に実装していきたい。そのためにも、IPEDALでは現在、ご賛同いただける賛助会員（個人・法人）を広く募集している。知財リテラシーの向上という目標に向けて、業界の皆様ともぜひ手を取り合っていきたい。

参考文献

- [1] 大分県立芸術文化短期大学「本学教員が「一般社団法人知財教育デザイン協議会」（非営利型）を設立しました」
<https://www.oita-pjc.ac.jp/news/detail/3066>
- [2] 大分芸文短大／美術科の活動アーカイブ「『ハーモニーランド 30 周年記念グッズ』企画・製作を実施」
https://www.oita-pjc.ac.jp/archives/2020/vd_harmonyland.html
- [3] 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構「大分県立芸術文化短期大学と産学連携「デジタルコンテンツ保護プロジェクト」を開始」
<https://coda-cj.jp/news/1347/>
- [4] 野田研究室 YouTube チャンネル
<https://www.youtube.com/@noda-lab>
- [5] 大分県立芸術文化短期大学「野田研究室で制作してきたアニメーション教材が、実教出版の教科書の外部リンクとして掲載されました」
<https://www.oita-pjc.ac.jp/news/detail/3142>
- [6] 野田佳邦、「芸術文化短期大学におけるコンテンツ創作を通じた知財教育の実践」産学連携学、第21巻、第2号 pp.25-34
- [7] 知財ポータルサイト IPForce 知財寄稿記事「～アニメ×知財教育!? 小さな研究室の挑戦～」
<https://ipforce.jp/articles/noda-yoshikuni>
- [8] 一般社団法人知財教育デザイン協議会
<https://ipedal.themedia.jp/>
- [9] IP ☆コンテンツライブラリ
<https://ipedal.jp/>