

# WIPO 世界知的財産の日2026 ユース動画コンテスト

## 規則

### 1. 定義

1.1. **WIPO:** 世界知的所有権機関 (WIPO) は、世界中のイノベーターやクリエイターにサービスを提供し、アイデアの確実な市場投入を通じてあらゆる場所における生活の向上実現を支援することを使命とする政府間組織であり、国連の専門機関です。WIPOは、知的財産 (IP) の国境を越えた保護と展開を目指すクリエイターやイノベーターまた起業家たちを支援するサービスを提供し、また知的財産に関する最先端の課題解決に取り組むためのフォーラムとして機能します。WIPOの知財データと情報は、世界各国で意思決定の指針となっています。またそのインパクト重視のプロジェクトや技術支援を通じて、あらゆる場所のすべての人が知的財産の利益を受けられるように支援します。WIPOはスイスのジュネーブに本部を置いています。

1.2. **世界知的財産の日:** WIPO加盟国は2000年、知的財産への一般的理解を深めることを目的として、WIPO設立条約が1970年に発効した4月26日を世界知的財産の日 (World Intellectual Property Day) と定めました。以来、世界知的財産の日は、音楽や芸術の発展における知的財産の役割、またこの世界を形作り、持続可能な未来を築くために役立つ技術革新の推進における知的財産の貢献について、世界中の人々と共に毎年認識を新たにする絶好の機会となっています。

1.3. **参加者:** この規則 (以下「本規則」) に従って応募作品を提出する私的個人又は私的個人グループ。

1.4. **コンテスト・プラットフォーム:** 特設のコンテスト・プラットフォームへは次のURLからアクセスできます:  
<https://wipd-2026-video-competition.wipo.int/>

1.5. **応募作品:** コンテストのウェブページに記載された概要に従って提出された動画又は関連書類。

### 2. 目的

2.1. 世界知的財産の日2026 ユース動画コンテスト (以下「本コンテスト」) とは、「ゲームエンジヤー: 知財で切り拓くスポーツ・イノベーション」をテーマに、参加者から動画を募集するコンテストをいいます。

2.2 WIPOは本コンテストを通じて、スポーツ業界の創造性とイノベーションを知的財産権がどのようにサポートしているかについて若者の意識を高めることを目的とし、世界中のクリエイターや発明者、起業家の明るい未来を育むために協力し合うことの重要性に注目します。本コンテストはまた、イノベーション、創造性、知的財産権の活用によってスポーツ業界に変革を起こしている世界中の発明者やクリエイター、起業家や地域社会の貢献を称える機会を設けるものです。

---

### 3. 一般規則

3.1. 参加者は本コンテストに応募することにより、本規則を読んで理解したことを認め、本規則に従うこと同意します。

3.2. WIPOは、本規則をいつでも変更することができます。別段の定めがない限り、本コンテストのウェブページ上で変更後の規則が掲載されると同時に変更が発効するものとします。

3.3. 本コンテストへの応募は無料です。

3.4. 参加者の個人情報は、[WIPOの個人データとプライバシーポリシー](#)に基づいてWIPOにより使用されます。

---

### 4. 応募資格

応募資格:

4.1. 参加者は応募時に18歳以上35歳未満の個人、またグループの場合は応募時に18歳以上35歳未満のメンバーが少なくとも1名含まれていなければなりません (※)。参加者は、要請により年齢を証明する公的書類の提出を求められます。

4.2. 応募作品はすべて、2026年3月15日 23時59分 (CET: 中央ヨーロッパ標準時) までに、WIPOにより受領される必要があります。

4.3. 個人で1件応募することも、友人と共にグループとして応募することもできますが、個人、グループの双方で応募することはできません。応募できるのは、個人又はグループ当たり1件のみです。グループで応募する場合、1チームに最大10名まで入れることができます。そのうち少なくとも1名は応募時に18歳以上35歳未満である必要があります。グループとして応募する場合は、エントリー・フォームにグループメンバー全員の詳細を記す必要があります。

4.4. WIPOの職員、業者、その近親者及び当コンテスト組織の関係者は応募資格がありません。

4.5. 本規則で規定されている要件を1つでも満たさない参加者の応募作品は、応募資格がないも

のと見なされます。

(※) 2026年3月15日現在で36歳未満であること。

---

## 5. 応募の流れ

応募資格に加え、応募作品は以下の条件を満たす必要があります。

5.1 動画は、「ゲームエンジヤー：知財で切り拓くスポーツ・イノベーション」というテーマに関係するものでなければならず、さらに以下の要件を満たす必要があります。

5.1.1 過去にオンラインで公開されていないこと。

5.1.2 他のコンテストで表彰されていない、又は賞を受賞していないこと。

5.1.3 応募者又は応募者グループが動画の単独の著作者であること、すなわち、当該動画が完全に応募者又は応募者グループによって作成されたものであること。

5.1.4 応募者又は応募者グループが動画のすべての権利を保有し（セクション9参照）、第三者のコンテンツが含まれている場合は使用許可を得ていること。注：動画にBGM音楽が使用されている場合には、当該録音物の使用許可の証明を提出する必要があります。

5.1.5 動画にウォーターマーク又は類似の表示が含まれていないこと。

5.1.6 動画はMP4形式で、60～90秒の長さであること。

5.1.7 動画に字幕やキャプションが含まれていないこと。

5.1.8 動画には、アラビア語、中国語、英語、フランス語、日本語、ポルトガル語、ロシア語又はスペイン語のいずれかでナレーション音声を入れることができます。

5.2 動画は、「ゲームエンジヤー：知財で切り拓くスポーツ・イノベーション」というテーマに基づき、スポーツ、知的財産権、イノベーション、創造性の関係を効果的に捉えている必要があります。動画では、ストーリーを語っても、発明に光を当てても、知的財産がどのように進歩を促進し、変化を促し、スポーツの未来を形作るのに役立つかを示すアイデアを共有しても構いません。動画は、以下の点の1つ又は複数に重点をおくことができます。

- 知的財産権がスポーツのイノベーションと創造性をいかにして支えているのか

- 発明者やクリエイター、起業家たちがどのようにしてスポーツに変革を起こしているのか

- 知財主導型ソリューションが選手やファン、又はより広範なスポーツ業界にどのような影響をもたらすか

5.3 参加者は、動画の制作に人工知能（AI）ツールを使用することができます。AIを使用した場合は、エントリー・フォームにその旨明記しなければなりません。

5.4 動画は、動物実験を行わず、人間若しくは動植物に危害を加える、又は危害を加えると脅迫することなく録

画されていなければなりません。

5.5 応募作品はコンテスト・プラットフォーム上で提出します。コンテスト・プラットフォーム上 (<https://wipd-2026-video-competition.wipo.int/>) にあるエントリー・フォームの必須項目をすべて入力し、プラットフォームの指示に従って必要書類をアップロードしてください。

---

## 6. 選考/投票プロセス

6.1. WIPOは、応募作品が本規則に準拠していることを確認するために審査します。応募作品が、権利侵害、脅迫、虚偽、誤解を招く、虐待的、嫌がらせ、名誉毀損、中傷、低俗、不快、スキャンダラス、扇動的、わいせつ、又は冒涜的な内容を含む場合、受理されません。応募作品が本規則に従っていない場合、WIPOは事前に通知することなく当該応募作品を除外する決定を行うことができます。

6.2. 適格と認められた応募作品は、世界知的財産の日2026 ユース動画コンテスト審査委員会による審査を経て、上位20作品が最終選考に進みます。動画の評価に当っては、テーマへの合致性、テーマの表現力、オリジナリティ、創造性、メッセージ性、視覚的な魅力などを基準にします。

6.3. コンテスト審査委員会は、WIPOフェロー、WIPO Young Experts Program (若手キスパート育成プログラム) のメンバーを含む若手のWIPO職員に加え、WIPO本部 (スイス・ジュネーブ) の世界知的財産の日チームにより構成されます。公正性と公平性を確保するため、参加者及びコンテスト審査委員会の委員は、互いに、審査過程に影響を及ぼす、又は及ぼすと見られる個人的、金銭的、又は職業上の関わり合いを持つことを禁じます。この規定に違反した場合には、関係した参加者は応募資格を失います。

6.4. 最終選考に残った参加者にはEメールで通知します。また、ソーシャルメディア・プラットフォームで「#WorldIPDay」のハッシュタグを付けて動画を投稿するよう、Eメールで依頼されます。

6.5. 最終選考に進んだ応募作品の中から、コンテスト審査委員会によって上位3位の受賞作品が選ばれます。

6.6. 最終選考に進んだ応募作品はまた、「ピープルズ・チョイス賞」の受賞作品を選ぶオンライン公開投票実施のため、WIPOによってコンテスト・プラットフォーム上で公開されます。オンライン公開投票で最も多くの票を獲得した作品が、「ピープルズ・チョイス賞」の受賞作品となります。

6.7. 受賞作品は本コンテストのウェブページで発表され、他の関連するデジタルプラットフォームを通じて公表されます。受賞者は、2026年4月26日の世界知的財産の日に、自分の好きなSNSプラットフォームで動

画を共有することができます。

6.8. WIPO及び世界知的財産の日2026 ユース動画コンテスト審査委員会が下す決定は、すべて最終的なものです。

---

## 7. 賞

7.1. 受賞者には以下の賞が授与されます。

7.1.1. 第1位: 最大3,000スイスフラン相当のデジタル機器。

7.1.2. 第2位: 最大2,000スイスフラン相当のデジタル機器。

7.1.3. 第3位: 最大1,000スイスフラン相当のデジタル機器。

7.1.4. 「ピープルズ・チョイス賞」: 最大500スイスフラン相当のデジタル機器。

7.1.5. 上位20位までの応募作品の制作者は、WIPOアカデミーが実施する研修を受講することができます。

他者に賞を譲渡することはできません。

7.2. 受賞者への賞品の配達手配はWIPOが行います。賞品が届く時期は、配達先のされる国によって異なります。WIPOは配達の遅延に関する責任を一切負いません。ご希望のデジタル機器と、賞品の配達先住所を確認するため、WIPOは受賞者に電子メールで連絡します。上位3位及びピープルズ・チョイス賞の受賞者に授与される賞品の事務費・送料はWIPOが負担します。自国での税金など、賞品に関するその他の費用は、受賞者が負担します。

7.3. 受賞者に連絡が取れない場合、受賞不適格である場合、又は辞退した場合、WIPOは、次点となった参加者にその賞を提供する権利を留保します。

---

## 8. スケジュール

WIPOは、以下に記載する本コンテストのスケジュールに従うよう最善を尽くします。

コンテスト募集開始	2026年1月8日
応募締切日	2026年3月15日 23時59分 (CET: 中央ヨーロッパ標準時)
応募作品の受領を参加者に連絡	応募作品の受領時
最終選考に進む20作品を選定する審査	2026年3月16日～31日
最終選考に残った作品 (ファイナリスト) をコンテスト・プラットフォーム上で発表	2026年4月6日
「ピープルズ・チョイス賞」オンライン公開投票の開始	2026年4月6日

オンライン公開投票締切	2026年4月19日 23時59分 (CEST: 中央ヨーロッパ夏時間)
受賞作品の発表	2026年4月24日

## 9. 知的財産

9.1. 参加者は、応募作品の提出及び9.6に規定するライセンスの許諾に必要なすべての著作権その他の権利を参加者が所有していること、又は応募内容が著作権で保護されているか、若しくはその他の適用法で保護されている範囲で、権利所有者から適切な許可を得ていることを認め、保証し、表明します。

9.2. 参加者は、9.6で言及されている応募及びライセンスの許諾が、第三者の著作権、商標、特許、営業秘密、意匠、識別性のある標識、契約上の義務等、いかなる知的財産権その他の所有権も侵害していないことを保証し、表明します。

9.3. 各参加者は、コンテストへの参加及び応募内容に起因する第三者の知的財産権その他の権利の侵害に関連するすべての請求、費用及び責任について、WIPOを免責し、WIPOに損害を与えないことに同意します。

9.4. 参加者はさらに以下を保証し、表明します。

9.4.1. 応募作品は、いかなる人物のプライバシーも侵害していないこと。これには、著名人又は公人（存命か否かを問いません）を特定する名前その他の特徴を含みますが、これに限定されません。

9.4.2. コンテストに参加する際に、他者又は他のグループに成り済まそうとしないこと。

9.4.3. 動画内で特定される、又は特定され得る個人が、コンテストに応募する目的で、動画に写正在ることに同意していること、及び以下の9.6に従ってWIPOに使用許諾が与えられていること。

9.4.4. 関連するその他の許可をすべて取得していること。

9.5. WIPOは、動画の著作権や所有権を取得せず、主張しません。

9.6. 各参加者は、コンテストに応募することによって、フォーマット、媒体、形式を問わず、動画を使用、一般公開、発表、再生、配布、社会発信、配信、翻訳、又は保管する、非独占的、非営利的でロイヤリティなしの世界的なライセンスをWIPOに許諾します。WIPOによるかかる使用は、国連の専門機関としての教育、プロモーション、能力開発活動、及び関連するアーカイブでの利用のみを目的とします。WIPOは応募作品を営利目的で使用しません。

9.7. 参加者は、本コンテストに関するウェブページに概要を示す関連書類の使用についても、9.6に言及したライセンスをWIPOに供与します。ただし、かかる書類は、参加者の動画と共に上記9.6に示した目的で使用されるものとします。

9.8. WIPOは、応募作品を制作した著作者は参加者であると見なします。参加者は、WIPOがコンテスト又は動画の発信、公開、宣伝活動において、事前通知なく無償で参加者の名前及び肖像を使用す

る可能性があることに同意します。

9.9. WIPOは、動画の完全性を損なわないよう合理的な努力をします。参加者から事前に書面で合意を得ることなく、応募作品に対していかなる変更、編集、改変も行いません。ただし、動画が使用される媒体のために必要とされる合理的な調整を動画に対して行う場合を除きます。

9.10 コンテスト・プラットフォーム上で著作権に関する基本情報が入手できますので、参加者は応募前にその資料を熟読するようにしてください。

---

## 10. 最終規定

10.1. 参加者は、自身の作品（動画を含みます）上で、WIPOの書面による事前許可なくWIPOの名称又はロゴを使用することを認められていません。

10.2. WIPOは、コンテスト・プラットフォームとオンライン・サービスがコンピューター・ウィルスに感染しないよう、努力をしていますが、いかなるコンピューター・ウィルスにも感染していないことを保証することはできません。WIPOはコンテスト・プラットフォームの利用により生じた損失又は損害に対して、一切責任を負いません。

10.3. WIPOは第三者による動画の無許可の使用について、責任を負いません。

10.4. WIPOは、今後の義務を負うことなく任意の時点で、コンテストを取りやめることができます。

10.5. 本規則又は本規則に関連するいかなる規定も、政府間組織及び国連の専門機関としてのWIPOに与えられた特権及び免責の権利放棄と見なし、又は解釈することはできません。

10.6. 本規則に関する紛争は、国連国際商取引法委員会（UNCITRAL）のその時点で有効な規則に従った仲裁手続に付託され、かつ、その仲裁により最終的に決定されるものとします。仲裁人選任機関は常設仲裁裁判所の事務総長、仲裁地はジュネーブとします。両当事者は、かかる仲裁手続の結果として下された仲裁判断を当該紛争の終局的判断とし、かかる仲裁判断に拘束されるものとします。

---