

① 著作権利用のマナーに関する「実感を伴う」学習活動の展開

～岡崎市立井田小学校における取り組みを通して～

愛知県岡崎市立井田小学校 内田 雅之

I はじめに

昨年度より本校では著作権に関する系統的な学習に取り組んでいる。「KWN（キッド・ウィットネス・ニュース）」のグランプリを2年連続で受賞するなど、本校の6年生には「映像制作に関して高い技術を持っているが、著作権に関する意識はとても低い」という実態があり、それを解消するとともに、それを全校の学びとするため、著作権利用についての低学年からの系統的な指導を昨年度から行ってきた。

今年度は昨年度からの全校体制での系統的な学習に加え、「著作権のプロ」による講座を受講するなど「本物の風に触れる」ことにも取り組んだ。実社会で著作権処理に取り組む人々から実戦的な話を聞くことにより、子どもたちが著作権の問題を現実の問題としてとらえることができるようにするためである。

II 研究の仮説と手だて

以上のことから、研究の仮説を以下のように設定した。

著作権・肖像権に関する指導において、実感を伴う体験的活動と系統的な指導を組み合わせることで、子どもが著作権利用のマナーを守ろうとする意識を高めることができる。

また、この仮説を実証するために、次の2点を具体的な手だてとして講じることにした。

- ①子どもたちが実社会で著作権処理に関わる人物に触れ、話を聞くことで、著作権の問題を現実の問題としてとらえることができるようにする。
- ②子どもたちに映像制作を行わせ、著作権や肖像権に関する諸問題が起きたらその場ですぐに指導を行うことで、著作権・肖像権について子どもたちに実感を持たせる学びを展開する。
- ③全学年において著作権・肖像権に関する系統的な指導計画を立て、道徳の時間を利用して低学年から全学級において実施する。

以下において、映像制作活動の中での著作権に関する学びを実践Ⅰとして、道徳の時間を活用した著作権についての系統的な取り組みを実践Ⅱとして紹介する。

III 実践の内容

1 実践1 著作権処理のプロとふれ合い、著作権問題を実感する学び —手だて①に関して—

講師には「日本国際映画著作権協会」（略称JIMCA）から、高垣達郎氏、栗原英明氏、味村隆司氏の3名を迎えた。講座は（1）全体でのクイズラリー（2）各教室における学級単位でのワークショップ（3）全体講義という流れで行われた。

（1）見破れるか？コピー商品

クイズラリーは本校体育館で行われた。本物のブランド品やキャラクター商品とそれらのコピー商品（JIMCAが特別に用意した物）を子どもたちに見分けさせる活動である。コピー商品が世の中に出回っているのは知っている子どもたちだが、特にキャラクター商品に関しては現実感を持っていない。そんな彼らは、精巧なコピー商品と本物を見比べながら、自分たちの身の回りにまでコピー商品が入り込んでいることを実感していた。（資料1）

（2）みんなで話し合ってみよう

ワークショップは各学級担任がそれぞれの授業スタイルで行えるよう、各教室で行った。



資料1 クイズラリーの様子

ワークショップの冒頭で、話し合いのテーマとなる、ある「相談」を紹介した。(資料2)直後に子どもたちの意見を聞くと、「A君はひどい」「マネしたのはいけない!」というものが大半であった。さらにこの相談の背景設定(資料3)を提示すると、子どもたちは「『ぼく』は苦勞してデザインを考えたのに、A君はそれを泥棒のように盗んだからひどい。」という意見を口々に述べた。

そこで揺さぶりとして、子どもたちが普段ノートなどにアニメなどのキャラクターをマネして書いていることや習字の模写などを例に挙げ、「『真似』は全て悪なのか」について考えさせた。資料4はそのときの授業記録である。子どもたちは往々にして「善」か「悪」かの二者択一的な考えに陥り、「真似はぜったいダメ」と思いがちだが、実際には、特に学びの過程では「模倣」することにより技術や知識を身につけていくことも多く、全ての「真似」が悪であるとは言い切れない。そこで資料13の下線部のように揺さぶりをかけ、子どもに強い疑問を持たせた状態で次の講義に向かわせることにした。F子も他の子ども同じように、「『真似』はぜったいダメ」という考えを持っていたが、教師の揺さぶりにより、「場合によって真似の善し悪しも変わってくる」ということに気づき始める様子が見られる。

(3) 著作権のプロに教えてもらおう

講義では、子どもたちがワークショップで感じた疑問に対して、JIMCA顧問の栗原氏が答える形で行われた。

子どもたちが一番聞きかかったのは、「真似はいけないことなのか」という疑問である。これに対し、栗原氏は資料5のように答えた。前のワークショップで「真似はいけない」という考えを持ちながらも「そうとも言い切れない」という思いもあり、もやもやしていた子どもたちの頭の中は、この栗原氏の回答でクリアになった。資料6は著作権講座修了後の子どもの感想である。ここからはその場面や状況に合った著作権判断を相手の気持ちを考えて行う事が大切なことに気づく子どもの姿が見受けられる。また資料7にあるように、映像制作に関連づけて理解をする児童も目立った。

相談①

ぼくが学校の作品展にむけてクルマのフィギュアを作ったら、A君が「カッコいいね!おれもそれにしよう!」って言って、ぼくの作品をそっくりそのままマネして作品展に出しちゃったんだ。

A君のしたことって、どうなんだろう?
問題あるかどうか、みんなに相談してみたいな。

資料2 ワークショップでテーマとなった「相談」

(背景設定)

ぼくの気持ち

ぼくが一所懸命考えたオリジナルのデザインだったのに、マネされて、いやだな。

材料をどうするか考えただけでも、2週間もかかったのに。

ぼくは色だって、すごく悩んで、決めたんだ。

A君の気持ち

ちよっとくらいマネしても、少し色を変えておけばいいんじゃないかな。ぼくの方が先に持っていけば、みんなは、どっちがマネしたかなんて分からないはずだし。

ぼくがかけた時間と費用

デザインを考えるのに1ヶ月間

材料を集めて作品を作るのに2ヶ月間

材料費 3000円

A君がかけた時間と費用

デザインを考えるのに0日

材料を集めて作品を作るのに1週間

材料費 3000円

資料3 資料2の「相談」の背景設定

T:じゃあ、ここで確認するよ。このA君って、何が結局いけなかったの?

C:「ぼく」が苦勞して考えたデザインを横取りしたこと。

T:横取りしたの?

C(F子):ちょっと変えたって言うてるけど、横取りみたいなもん。それはほぼ完全に真似してるのと同じだから。

T:じゃあ、要するに、「真似」がいけなかったってことだね?

C:(口々に)うん。

T:でもさ、みんなノートの隅っことかに、アニメのキャラクターとか真似して書く事ってない?

C:あるー!

T:習字だってさ、お手本真似するじゃん。

C:(口々に)それはしょうがないじゃん。

C(F子):だから、真似にも、していいことといけないことがあるんじゃないの?

T:てことは、真似はいいの?いかんの?

C:いい場合もあれば、そうじゃない場合もある。

T:あれ、さっきとみんな言ってることがちがうじゃん。

C:(困った表情で、答えられない)

資料4 授業記録

…「真似」そのものは、決して悪いことではありません。すぐ「真似はダメ」って言う人がいるけど、それは違う。だって、人間は真似をすることで、例えばスポーツができるようになったり、字が書けるようになったりしますよね？

大切なのは、その物を最初に作り上げたり、考え出したりした人の気持ちを良く考えて、大切にすることです。（中略）例えば、私はハリウッド映画に関わっているのでその話をすると、一つの映画には何千人もの人が関わっているんですよ。もし君たちがその内の1人だったとして、その苦勞やアイデアを横取りされるようなことがあったら、どう思います？

資料5 栗原氏による回答

勉強強をとおして、これは、やっていいことか、やめては、いけないこと、いいこと、いいこと、いいこと、いろいろ考えてから、やっていきたいまでに、物を作ったり、するのは、せつたりに、いけないし、やられた方も、いやな気持ちになるので、わたしが、大人になったら、自分のオリジナルの物を作りたいと思いました。でも、すでに、悪いことではないと思ひます。まねしてうまくなっていたりするの、いいと思ひけど、こゝろ、誰の内も、たまたま、やめては、いけないな、と思ひました。

資料6 講座終了後の子どもの感想（部分）

私は今日この著作権授業をやってもらって、すごくいい勉強になりました。と思いました。もし、ビデオをなにが作品として出したときに、こういう著作権をつけなければ、いいことがありません。説明も分かりやすく、すごく良かったです。特に、コピーがコピーが決めるゲームでは、すごく良かったです。

資料7 講座終了後の映像制作に関わる感想（部分）

2 実践Ⅱ 平成23年度 高学年における映像制作活動の中での著作権に関する学び —手だて②に関して—

(1) 映像制作への取り組みについて

1・2学期には「30秒CM」の制作に取り組んだ。これは、子どもたち自身が普段思っていること、伝えたいことを30秒という短い時間の作品にまとめることで、必要最小限の映像で言いたいことを最大限に伝える経験をさせようと考えて行ったものである。

2学期終盤には、ここまでの映像制作の総括として、世界中の人々に自分たちの意見を伝えられるような、世界水準をめざした作品制作を行った。

(2) 撮影や編集に起こった問題

映像制作を始めるにあたっては、学級で「著作権」「肖像権」についての授業を各1時間ずつ行った。内容としては、「著作権・肖像権とはどんなものか」「なぜ守らなければいけないのか」というもので、概念的な内容のみにとどまっていた。その結果、子どもたちが学習内容を実感を伴って理解しておらず、後の制作でいくつかの問題が起こることになった。

最初の問題は、1学期の「30秒CM」の編集集中（資料8）に起こった。「森林破壊」をテーマに取り扱ったチームが富士山の映像を必要としていたが、実際に富士山を撮影しに行くこともできずに困っていた。そこでそのチームが取った手段が、「書籍に載っている写真をビデオで撮影する」ことであった。前述したように、制作開始前に著作権については授業を行ってはあったが、子どもの意識は主にネット上の著作物に向いており、書籍上の写真については著作権の意識が薄かったと考えられる。ここでは最終的に富士山の絵をチームの子に描かせ、それを使用することで著作権の問題を解決した。

また他のチームは、作品にBGMを使うことになり、チームの子が個人所有する音楽CDを使用しようとしていた。明らかに著作権違反だが、子どもの意識としては、「個人所有のCDはその持ち主が自由にできる物だから、中に入っている音楽も自由にできる」と考え、特に罪の意識はなかったようである。この場合は、もう一度著作権について事例を挙げて説明をした上で、著作権フリーの効果音楽集を用意し、それを使用させることにした。

(3) 解決のための取り組み

上記のケースすべてに共通して言えるのは、子どもたち自身はそれが著作権を侵すことになること



資料8 編集作業の様子

らえていなかった、ということである。制作活動に入る前に著作権について説明はしておいたので、子どもたちは「著作権というものがあり、それは大切にしなければならない」ということは概念的には理解していた。しかし、「どのような場合に著作権が侵されることになるのか」という点についての実感を伴った理解が不十分だったのである。そこで、あらためて著作権についての授業を道徳の時間を利用して行うことで、理解の徹底をはかった。

また、子どもたち自身の理解を深めると同時に、子どもたちの身近にいる大人である親や教師が子どもたち自身の著作権を大切に取る行動を取ることが必要である。そうすることで、子どもたちに「自分たちの著作権や肖像権が守られている」という実感を持たせることが必要であると考えた。

本学級では子どもたちの作品を積極的に各種コンクールに出品している。そして出品の際には必ず子どもたち一人一人に著作権・肖像権の見地から出品の許諾を得た上で、保護者にも書面で許諾を請求し、署名・捺印をもらっている。出品一つについてもこのような厳重な手続きを年間を通して踏み、その姿を見せることで、子どもたちは「自分たちの作品の著作権は自分たちにあり、それは大切にされている」と実感させることができたと考える。

3 実践Ⅲ 各学年における系統立てた著作権・肖像権の指導一手だて③に関してー

昨年度より、各学年において、情報モラルに関する学習を道徳の時間の授業の学期に1～2回実施することを全校体制で取り組んでいる。また、その中で著作権や肖像権に関する題材（資料9）を該当学年で実施することとした。

1年生	●「人の作品を大切にする」	●「友だちの作品を大切にする」
2年生	●「ルールやマナーを守る」	●「デジタルカメラを使うときのマナーについて考えよう」
3年生	●「ネットワークの公共性」	●「著作権の概念を知る」
4年生	●「不正ダウンロード」	●「写真と肖像権」
5年生	●「フリ画交換の危険」	●「著作物の利用」
6年生	●「動画投稿」	●「肖像権について考えよう」

(資料9) 各学年における著作権・肖像権に関する題材

(1) 低学年（1年生）における実践

題材名 「友だちのさくひんをたいせつにしよう」

利用教材 「人の作品を大切にする」ー友だちの作品に落書きしないでー

『事例で学ぶネットモラル（広島教販）』

本題材は、善意ではあるが、友だちの作品に手を加えた主人公（ゆうた）と、その行為に疑問を持つ友だち（たいち）、作品に手を入れられて泣けてしまった友だち（あかね）の3人の登場人物から構成された教材文である。たとえ“しんせつ”から出た行動でも、人の作品には勝手に手を入れるべきではないという価値を子どもたちに気付かせたいという内容である。

最初に、子どもたちは、「あかねちゃんのことを思って書き加えた」主人公に、肯定的であった。事実、それで絵が良くなっていけばいいという子どももいた。（35名中12名）そうした子どもたちの思いを引き出しながら、「作品を大切にする」という価値に近づけようと考えた。

人が作った作品には、その人の思いや願いが込められている。教材文のように、人の書いた絵を直すことは、たとえ良くするためだと自分が思っても、「書き直し」「書き加え」が「落書き」になるということに加えて、真似することもいけないということを教師の説話とともに話をした。ただ、小学校の低学年においては、模倣も大きな学びの過程なので、人の考えを大切にするという範囲にとどめた。

(2) 高学年（6年生）における実践

題材名 「動画投稿はいい？悪い？」

利用教材 「動画投稿」ーどうして投稿しちゃいけないの？ー

『事例で学ぶネットモラル（広島教販）』

現在、子どもたちが動画サイトにある著作権・肖像権侵害の甚だしいデータにもふれる機会が以前に増して多くなっている。そんな状況だからこそ、動画サイトについて子どもたちに考えさせる機会を持つべきだと考え、自分の担任する学年において実践に取り組んだ。

この題材は、居眠りする友だちの寝顔を携帯電話で動画撮影した主人公（れいな）が、その動画を

撮影された本人（ありさ）に無断で動画投稿サイトに投稿してしまったという事例を通して肖像権について考えさせるものである。

「知らない人に見られる」「世界中の人に見られてしまう」「悪い人に何かされそう」などの

…よく考えたら、もし自分がいいんで、勝手に顔をとられてネットに投稿されて、知らない人たちに顔とか見られてたらキモイ！…これからは、勝手に人をとってビデオに入れないようにする。とる時はとられる人にOKをもらってからとるようにしたい！

意見が発表された。この段階で、意志に反し

て映像が投稿されてしまうことは、本人にとって良くないことにつながり得ることが子どもたちには意識された。資料10は子どもの授業後の感想である。肖像権を考える上で大切なのは、「撮られる人の気持ちを考えること」である。この授業を通して、子どもたちはこのことを理解することができたように思う。

資料10 子どもの授業後の感想（抜粋）

IV 実践の成果と今後の課題

1 成果

子どもたちに映像制作を行わせることは、子どもたち自身を「制作者」として著作権や肖像権の問題に関わらざるを得ない状況に置くことに他ならない。そのような状況で子どもたちが直面するそれらの問題は、制作者である子どもにとってはきちんと解決・処理をせざるを得ない現実の問題であり、非常に強い実感を持って子どもたちに受け止められる。

まず、手だて①のように、著作権処理の専門家にふれ、講座を受講したことで、子どもたちは「著作権の問題は身近な問題である」ということを実感することができた。ブランド商品のコピーと本物を見分けるクイズラリーや、子どもたちの身近に起こりうる著作権問題を学級単位で話し合うワークショップ、専門家による著作権講座など、著作権を学ぶ子どもたちにはまたとない機会となった。中でも専門家の「著作権を守ること、良い作品がたくさん世の中に出られるようになる」という言葉に、日頃から映像制作を行っている子どもたちは実感を込めて「なるほど。」とうなずいていた。

また、手だて②で述べたように、権利に関するに関する諸問題が起きたらその場ですぐに指導を行うことで、実践IにおけるA男の様子からも明らかのように、著作権・肖像権について子どもたちに非常に強い実感・印象を持たせながら指導することができた。加えて、情報モラルの学習では「心」と「実践力」を育てることが重要であり、それを実現するために、手だて③で述べたように生活経験や発達段階に合わせて全学年において系統的な指導計画を立てて実施することで、それぞれの学年において、段階に合った学びを実感を伴う形でさせることができた。

低学年における実践では、「絵を描く」という日常によくある場面に合わせた題材を使用することにより、1年生の子どもが「たとえ親切でも他の人の作品に勝手に手を加えてはいけない」ということを実感を持って理解することができた。また高学年における実践では、6年生の子どもが「肖像権を考える上で大切なのは、『撮られる人の気持ちを考えること』だ」ということを、前述したC子の感想からも明らかのように、実感を伴う形で学ばせることができた。

これらのように、「系統的・計画的な指導」で著作権・肖像権に対する知識や基本理解を養い、「その場に応じた指導」で実践的な判断力や実践力を養うという2つの手だてを、常に子どもに「実感」を持たせることを念頭に置きながら講じることにより、各学年段階において、自分や他者の権利意識やマナーが高められることが確認できた。

2 課題

メディアの充実や技術の向上とともに、さらにモラルが問われるのは、著作権だけの問題ではない。昨年度本校にも、「スクールニューデール政策」による学校のICT化推進のおかげで、全普通教室に大型ディスプレイや教室用PC、書画カメラなど整備され、それらを子ども自身が、授業だけに限らず学校生活のさまざまな場面で活用する機会が増えた。また学校独自で、子どもたちの動画編集用のブースも用意するなど、「いつでも」「好きなときに」ICT機器を使える環境が整いつつある。

このように、子どもたちの「できること」が増えることに伴い、今まで以上に、著作権を含めた情報モラルの学びを計画的に実施する必要があると感じている。そのためには、今後今まで以上に全校における系統的な学びの道筋と教材を整備し、低学年から情報モラルに関するきめ細やかな指導を「すべての教員が」「日常的に」「自分自身のスタイルで」「当たり前のように」行うことができる状態を作り出していかなければならないと考えている。