

# 「作り手の思いに寄り添う著作権教育 ～気づく・考える・そして広める～」

金沢市立小坂小学校 山口 眞希

## 1. はじめに

本年度担任している学級では、社会科や総合的な学習の時間にインターネットを活用して調べ学習をし、調べた情報を根拠として自分の考えを構築し発表するという時間を多く設定してきた。その際、インターネットで検索する時には情報の信憑性を考え判断することや、文章などを引用する時には引用元を明らかにすることなど、「教育の情報化における手引き」(※1 文部科学省 2010) に記されている情報教育の3つの目標のうち、「A 情報活用の実践力」について重点的に指導した。

子ども達の様子を見てみると、たしかに自分の課題を追究するために適切な手段で情報収集し、多くの情報の中から必要な情報を取捨選択する力は身に付いてきたと感じる。しかし、インターネットが生活に身近なものになった昨今、情報が簡単に取得できるあまり、その情報の裏にある「人」の存在を全く意識せず、気軽に自分の物のように、言うならば“自己中心的に”情報を扱っていることが気になった。「情報」と「人」とを完全に切り離して認識していることに危機感を感じたのだ。

このような児童の実態から、上記情報教育目標の“C 情報社会に参画する態度”こそ、今の子ども達に身につけさせなければと考えた。そのためには、情報の向こう側にある「人」の存在に気づかせ、その「人」を思いやる気持ちを根底に持って、情報を活用していく心を養っていくことが必要である。

インターネットの普及に伴い、動画投稿サイトや SNS 等、多種多様な情報手段が存在する情報社会に生きる子ども達であるからこそ、自他の権利を尊重する心を育てるためにも、著作権に関わる教育は大変重要な役割を持っていると言える。

しかし「著作権」と聞くと著作権法のイメージがあり、「法律に定められているから守らなければならない」という意識になりがちである。そうではなく“著作権を守ることは人を大切にすること”“情報を活用する時はまず相手のことを考えること”という価値感を子ども達に持たせたいと考えた。以上の点から情報の向こう側にいる「人」に寄り添った著作権授業をめざし実践を行った。

## 2. 児童の実態

授業前にクラスの児童にアンケートをとったところ、日常的にインターネットを利用できる環境にある児童は30人中29人であった。また動画投稿サイトで動画や音楽を視聴している児童は30人中28人で、よく利用する主な理由は「無料だから」「いつでも視聴できる」「借りたり返したりの手間がかからない」「情報が多く TV でやっていないものも視聴できる」というものであった。

1で述べたように本学級では授業で調べ学習をたびたび行っているが、動画投稿サイトの動画を気軽にタブレット端末にダウンロードして発表資料に使おうとしたり、係が企画した学級内イラストコンテストでキャラクターを勝手に改造した作品を発表したりする様子が見られた。

「著作権」については、言葉は知っているが意味はよくわからないという児童がクラスのほぼ半数であり、残りは言葉すら知らないという状況であった。

## 3. 授業の視点

ねらいを達成するため、以下の4点を意識して授業を設計した。

### (1) 子ども達に身近な事例を素材として活用

クラスのほとんどが好んで利用している「動画投稿サイト」や、子ども達が企画した人気アニメのキャラクターを変な風に改造してその面白さを競う「クラス内イラストコンテスト」を題材として取り上げる。そのことで、より自分ごととして著作権を考えられるようにした。

(2) ゆらぎを生み出す授業展開

まず動画投稿サイトの楽しさ・便利さを出し合い、「良い部分」「みんなが得をする部分」にとことん目を向けさせる。そこで「本当にみんなが得をするのか？」というゆらぎを生むため、動画投稿サイトへ人気アニメをアップロードし続けて「神」とまで呼ばれていた14歳の少年が逮捕されたという事実を示す。「みんなが得をするはずなのに、法律で禁止されているのはなぜだろう」という矛盾をつき、「ということは誰か困る人がいるのかな？ どういうことだろう？」と、子ども達自らが考えたい授業展開を工夫した。

(3) 作り手の想いにせまる授業展開

これからの生活において著作権を意識し、自分が行動する時の判断基準として「この行為をしたら相手はどう思うか」と立ち止まって考えられる素地を作るため、作り手の想いに寄り添う授業づくりをしたいと考えた。クラス内イラストコンテストに応募された作品に「アンパンマン」を改造したイラストが何点かあったことから、アンパンマンの作者「やなせたかし氏」の想いにクローズアップした。やなせ氏は先日逝去されたため、生前のインタビューがニュースで多数放映された。作者自身が作品への想いを語る様子を視聴すれば、子ども達にもその想いがより強く届くのではないかと考えた。

(4) 「実践編」としてのコマーシャルづくりで学びを広める

著作権について座学で学んで終わりではなく、それを“広める”ことで「他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつこと」という学習指導要領の目標に対する具体的行動としてつながるのではないかと考えた。言わば学びの「実践編」である。

そこで他のクラスの友達に著作権を守ろうと呼びかけるCMづくりを計画した。CMは以前社会科のまとめの学習として制作したことがある。その学習を生かしてタブレット端末で作成した。

4. 指導計画（総時数5時間）

ねらい	児童の意識や活動	留意点
動画投稿サイトの是非を考え、著作権法について理解する①	<p>&lt;動画投稿サイトでみんな得をする？&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○動画投稿サイトを利用する頻度や理由について尋ね「便利さ」に目を向ける。無料でアップロードやダウンロードができることを知らせ、「だれか損する人はいないか」いる派いない派で討論させる。</li> <li>○中学生が違法アップロードで逮捕された記事を提示し、本当に誰も損をしないのか、困る人がいるから著作権法で禁止されるのではないかと考えさせる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             便利だから動画サイトを利用していただけ、違法にアップロードされた動画も中にはたくさんあるのだな。著作権法で禁止されているということは誰か困る人がいるからかな？           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇便利でみんなが楽しめるサイトなのに、違法なのはなぜか矛盾点をつくることで考えを深める</li> </ul>
作り手の想いにふれることで、著作権法が何を守るものか考える①	<p>&lt;なぜ著作権法があるのかな？&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○自分の作品を勝手に使われたらどう思うか、デジタル教材を見て話し合う</li> <li>○イラストコンテストに出された偽アンパンマンの絵を提示し、アンパンマンの作者はどう思うか想像させる</li> <li>○作者やなせさんのインタビュー動画や生い立ちの資料から、アンパンマンに託した熱い想いを知る</li> <li>○著作権法は作り手の想いと、それを伝えようとする多くの人を守っていることを図を使って押さえる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             やなせさんは熱い想いを持ってアンパンマンをつくっていた。それを無断で使用したり改造したらその想いを無駄にすることになる。著作権法は作り手や届ける人、自分たちを守るための法律だ。そのことを忘れず著作権法を守っていきたい。           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●使用教材「情報モラル Navi」（ベネッセ）インタビュービデオ</li> <li>◇作者の想いにせまる資料を提示</li> <li>◇私的使用のための複製、授業中の利用までなら許可を得なくて良いと知らせる</li> </ul>

著作権遵守 を呼びかけ る CM づく りをする③	<みんなに著作権を知ってもらおう> ○著作権を知ってもらう CM づくりをする ○CM づくりの過程で、自分たちが著作権を侵害していないか互 いにチェックする場を設定する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">           制作物には著作権があること、著作権を守ってほしいことを            伝える CM ができた。みんなに知ってもらいたい！         </div>	◇だれに何を伝える か、目的意識と相 手意識をしっかり 持たせて活動でき るようにする。
------------------------------------	--	--

## 5. 授業の実際

### (1) 「動画投稿サイトってみんなにとって良いものだよな？」～ゆらぎを生む～

1 時間目は児童がよく利用する (30 人中 28 人) 動画投稿サイトを取り上げた。何を視聴しているか尋ねると「TV 番組」「好きな歌手の PV」「アニメの映画」「発売前のマンガ」など様々であった。

「映画なら映画館、TV 番組なら TV で見られる、マンガなら売っている。なぜ動画投稿サイトで視聴するの？」と聞くと、「無料だから」「家にいながら見られる」「見逃した番組や石川県でやっていない番組も見られる」との答えが返ってきた。動画投稿サイトは世界中の人が情報を自由にアップロードし、情報の受け手は検索して好きな動画等をいつでも無料で楽しむことができること、サイトはその仕組みを提供するもので、お金を出して動画を提供してもらっているわけではないことを知らせた。すると「誰も損をしない」「みんながハッピーになれる!」との声があがり、なんて良いサイトだ! という見方が大半をしめた。

そこで教師から「本当にみんな得をする？」と発問して考えさせると少し意見がわかれた。討論すると「得をする」派は上記のようにみんながお金を払わず楽しめる、与えたい人ともらいたい人がうまく成り立っているという理由であった。

一方の「損をする人がいる」派であるが、授業者の意図としては「本や CD が売れなくなって困る人がいる」「一生懸命考えた作品を勝手に公開されたら嫌な気持ちになる人がいる」という意見を期待したのであるが、「検索して出てこなかったらその時間が無駄だから損」「いたずら動画にひっかかったら損」「アップロードした動画に嫌なコメントをつけられたら気分が悪い」など、完全に自分視点の考えしか出てこなかった。これには授業者も驚きを感じた。

そこで次の資料を提示。「みんなでやれば…広がる著作権侵害、違法投稿カリスマ中学生逮捕の波紋」と題したオンラインニュースの記事である (※2)。子どもたちがよく見ると挙げていた人気マンガを動画投稿サイトにアップしたとして、出版社などから著作権法違反で訴えられ逮捕された中学生。被害額は 20 億円相当になる。その中学生は「みんながやっているからいいと思った」「見た人から“神”と感謝されてうれしかった」と答えているという記事だ。年齢の近い中学生が逮捕された事実には驚いた子ども達。ここで「著作権法」の言葉が出て来たことから、創作物にはすべて著作権があり、私的利用は良いが無断で Web 等に公開することは著作権違反になることを伝える。

子ども達は、「なぜ喜ぶ人がこんなにいるのに法律で禁止されているのだろうか」と疑問を持った。その矛盾から「なぜ喜ぶ人がたくさんいても著作権法で禁止しているのかな」と次時への布石をうち授業を終えた。

### (2) 「なぜ著作権法があるの？」～作り手の想いにふれる～

2 時間目はまず、自分だったらどう思うか考えさせるため、ベネッセ「情報モラル navi」から「自分の作品を無断で HP に使用された」「自分の作品をまねされた」という 2 つの事例を提示し話し合った。「一生懸命つくったものを無断で使われたり、勝手に変えて出されたりしたら嫌だ」との声が多くあがった。



写真 1 児童が描いた絵

次に学級内イラストコンテストに応募されたアンパンマンの絵を見せる(書いた子の名前はふせて)。1枚は「おかまアンパンマン」と題した絵で、もう1枚は自分の顔をちぎって差し出すアンパンマンの顔が血みどろで描かれていて、「いりません」の題がついた絵だ(写真1)。絵を出すとクラス内は「おもしろい!」と大笑い。

「そうだね。きっと描いた子もみんなを笑わせたいと思って描いたのだと思うよ。でもさっきの事例を思い出して。みんなは自分の作品を改造されたら嫌って言っていたね。アンパンマンの作者はどう思っているのかな?」と投げかけるとシーンとなった。

そこで「作者はアンパンマンをどんな気持ちで描いたか見てみようね」と言い、ニュース番組を録画したものを見せた(※3)(写真2)。作者やなせ氏死去時のニュースであるが、どんな想いでアンパンマンを制作したか、生前のやなせさん本人が語っている映像である。その中では次のような想いが語られている。

- ・ アンパンマンは自分の子ども。だからすべてかわいい。成長を見守るように描いている。
- ・ アンパンマンは自分の顔を差し出す。自分を犠牲にしても困っている人を助ける。それが本当の正義だと思っている。それが一番いいことだとぼくは思う。
- ・ なぜアンパンなのか。困っている人をいつでも助けられるように、日持ちがして気軽に食べられるものは何かと考えた結果だ。
- ・ 91才で目の病気になり引退を考えた。でも東日本大震災が起こり「子ども達に勇気を与えたい」と思って引退を撤回した。小さな子がアンパンマンを見て笑顔になってくれるのが嬉しい。

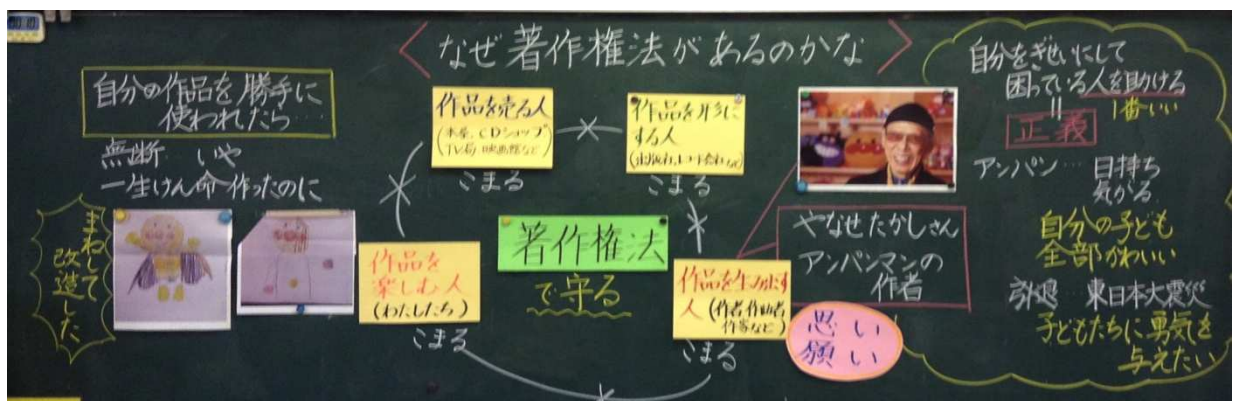
さらにもう1つ資料を配布。アンパンマン誕生の背景についてやなせ氏のインタビュー記事をまとめたもので、戦中戦後の飢えを体験したことが「困っている人に食べ物を差し出すヒーロー」という発想につながったこと、「本当の正義はけっして格好いいものではない。自分も深く傷つくものだ」と考えていることがわかる資料だ。

子ども達はこれらの資料から「こんなに想いをこめて作られたなんて知らなかった。勝手に使ったり改造したりするのは良くないな」とつぶやいていた。もう一度課題に戻り、「著作権法は何のためにあると思う?」と聞くと「つくった人の想いを大切にするために著作権法で守っている」との答えが出た。

加えて「つくった人の想いをみんなに届けたいと思っている人がいるよ」と言い考えさせると、「作り手の想いを本やCDなどの形にする人」「作品を売る人」があがった。「著作権を守らないとこれらの人たちも困る。そうすると自分たちも作品を楽しむことができなくなる。著作権を守ることは作品に関わる多くの人と、それを楽しむ自分たちを守ることになるよ」と伝え、これから作品を利用するときは「誰かを傷つけていないか」よく考えて使おうねと話して、授業を終えた。



写真2 インタビュー映像を視聴する



### (3)「著作権を知ってもらおう！」～学んだことを広めるCMづくり～

2時間目までに学習したことを生かし行動する姿を願って、「著作権について勉強したことをみんなが広めたら、著作権を守ってくれる人が増えるよ。自分たちで何かできないかな？」と呼びかけると「CMをつくって呼びかけたい」との声があがった。CMづくりは別の学習で経験しているため、その発想が生まれてくると予想していた。班で1台のタブレット端末を配布。容易に作成できるアプリを(Loilo社のロイロノート)使って、協働学習で作ることにした。子ども達は前のCMづくりを生かして、「コンセプトは何にしようか?」「まず著作権について知ってもらおうよ」「著作権が何を守るか伝えようよ」と班で話し合いながらCMを作成した。

制作の過程で不明な点が出てくれば、「コピーライトワールド」などの子ども向けサイトを活用し、どのケースだと著作権に違反するのか自ら調べて知識を得ていた。CMを作成することで、さらに著作権への理解が深まったと言える。歓声したCMは他のクラスで放映し、「著作権って知らなかったよ」などの感想をもらうことで、子ども達も達成感を得ていた。



写真3 児童が作ったCMの一部



写真4 ある班の絵コンテ

## 6. 児童の変容から見る成果と今後の展望

学習後のふり返りには、ほとんどの児童が「作品には制作者に著作権があること」「作った人の想いを大切にするために著作権法で守っていること」を記述していた。特に小さい頃から親しんだアンパンマンに対して、やなせさんがあんなに想いをこめて制作していることが深く心に残ったとの感想が多かった。このことから「人」を大切にするために著作権法があり、著作権を守ることによって多くの人を守れるということ、子どもの心に落とすことができたのではないかと感じる。その理由として、

- ・ 児童に身近な「動画投稿サイトでの視聴」「キャラクターの模倣・改造」という題材を取り入れたことで、著作権を自分ごととして考えられたこと
- ・ 「違法」からではなく「楽しさ、便利さ」に目を向けることからスタートし、「楽しんでいる人が大勢いるのに著作権法で禁止しているのはなぜ?」という意識で単元がつながる設計にしたこと
- ・ やなせたかしさんの作品にかける熱い想いが伝わる資料を提示できたこと
- ・ CMづくりを設定したため、さらに著作権への理解を深めることができたこと

が考えられる。今後もさらに「人」の存在を意識した著作権授業を、そして学んだことを実生活での判断に生かせるような教師のしかけを考えていきたい。

また、単発の授業だけではなく、教科との関連をはかることで、より実践的な著作権授業ができると考えられる。どの学年で、どの教科・単元で著作権と関連した学習が出てくるかを洗い出して、年間計画を作成することで、効果的な著作権教育が学校全体で行えると考える。今後の課題としたい。

## 7. 参考文献・資料

- ※1 文部科学省 2010「教育の情報化における手引き」
- ※2 <http://sankei.jp.msn.com/affairs/news/110120/crm11012018380221-n1.htm>
- ※3 日本テレビ「ZIP」2013年10月15日放送分

## 添付資料

2時間目に配布した資料「やなせたかし氏『あんぱんまん』誕生の背景について」