

情報社会に対応した著作権の授業実践

村田 圭佑

梅田 恭子

愛知教育大学 大学院

愛知教育大学 情報教育講座

s219m019@aeu.ac.jp

kumeda@aeu.ac.jp

情報技術の発達・発展により、創作手段、利用手段が爆発的に普及している。権利者の中には、パブリックライセンスを活用している場合もあることから、パブリックライセンスについても理解することが必要である。そこで、情報社会に対応した著作権教育として、「文化の発展の理解」、「著作権法の理解」、「パブリックライセンスの理解」について行う授業を設計し、実践を行った。

1. はじめに

デジタル・ネットワーク化の進展によって、著作物の創作や利用が容易になり、ユーザによって生み出されたコンテンツ(UGC)が SNS などに投稿されている。UGC の大きな特徴としては、既存の第三者の作品を利用したものが多く挙げられる⁽¹⁾。そのような二次創作は、著作権法上の原則に従う限り、創作自体やその後の利用につき、既存作品の権利者の許諾や同意が必要となる。しかし池村⁽²⁾は、そのような二次創作が許諾を得ている例はほとんどないと指摘している。一方で、権利者の中には、一定のルールさえ守ってくれば、自分の作品を自由に利用してもよいという考えから、パブリックライセンスを活用している場合がある。

このような現状では、著作権法上の原則に加えパブリックライセンスについても理解することが必要である。

2. 実践の目的

平成 30 年公示の高等学校学習指導要領の情報 I では内容に関して、次のように記述されている。「情報に関する法規や制度及びマナーの意義、情報社会において個人の果たす役割や責任、情報モラルなどについて、それらの背景を科学的に捉え、考察すること」⁽³⁾このことから、著作権に関しても意義を理解し、個人の果たす責任を考えられるようになることが求められている。

よって本実践では、著作権法やパブリックライセンスについて、意義の理解に基づき、自らの果たす責任を考えることができるようになることを目的とする。

3. 実践の方法

3.1 授業設計

著作権の意義の理解に関して、野口・佐藤⁽⁴⁾は中等教育段階の著作権教育において、「著作権法で明記されているような「文化の発展」という視点が

決定的に欠落している」と指摘している。このことから、利用と権利の保護の 2 つの面による「文化の発展」について理解させる指導を行う。

著作物を利用する際には、パブリックライセンスが用いられている場合であっても、示されている範囲外の場合は、著作権法上の原則に従う必要がある。そのため、著作権法に従って判断できることを目的とした指導を行う。

著作権法上の原則の理解だけでは、情報社会における現状に対応していない。そのため、パブリックライセンスについても理解させる指導を行う。

以上より、情報社会に対応した著作権の授業を図 1 のように設計した。

表1 情報社会に対応した著作権の授業設計

文化の発展の理解
▽
著作権法の理解
▽
パブリックライセンスの理解

3.2 文化の発展の理解

パブリックライセンスの一種であるアニメ・漫画文化におけるガイドラインを取り上げ、ガイドラインがどのようにアニメ・漫画文化の発展に寄与しているのかを考えさせる。その際、なぜ利用を認めているのかと利用を認めていない行為がある理由を考えさせることで、利用と権利保護の 2 つの面による文化の発展への理解を図る。ガイドラインで示されていることは、日常生活でも見かける具体的内容であるため、生徒にとって著作権法の内容よりもイメージしやすいと考え、著作権法ではなく、ガイドラインを用いた。図 1 は実際に生徒が記述したものである。

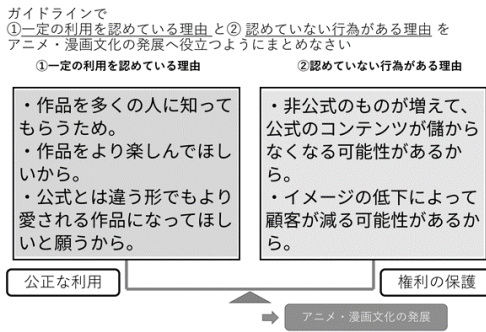


図1 ガイドライン考察

3.3 著作権法の理解

著作権法上の原則に従って、許諾の有無を判断させる。その際、なぜ著作権法に加えてパブリックライセンスが示されるのかを考えられるように、生徒たち自身や周りの行動から判断を行うと、法律上とは異なる結果になるようなものを含めた著作物を利用する行為を設定した(図2)。

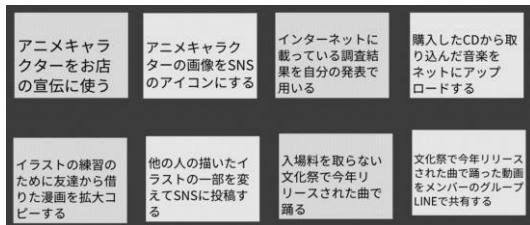


図2 判断を行わせる行為

3.4 パブリックライセンスの理解

著作者がどのような考えで、パブリックライセンスを設定しているのかを理解させるために、著作権法上で許諾が必要な行為について、自分だったらパブリックライセンスで許諾を行うか考えさせる。図3は生徒が実際に行ったものである。

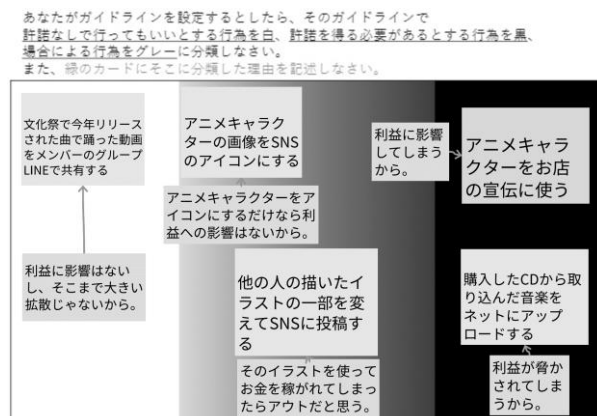


図3 ガイドラインの設定

3.5 授業実践

普通科高等学校1年生を対象に、社会と情報の授業において3時間構成で実践を行った。

4. 結果

パブリックライセンスの理解について指導を行った後、権利に関わる一人として今後どのように行動していくのかを、著作物の利用者の視点と創作者(権利者)になった場合の視点で記述をさせた。

利用者の視点では、「その作品を作った人が不利益を被らないようにするために内容を確認してからイラストなどを使用するように努めていくべきではないかと思う。授業を通して著作権の大切さを理解することができたため、もし友人や家族が著作権の侵害となる行動をしてしまっていたら、私が教えられるようにしたいと思った。」といった記述がみられた。

創作者の視点では、「創作者と利用者間で著作権に関する誤解が生まれてしまわないようにちゃんとした文章で利用規約を示すようにする。また、自分の描いたイラストなどを一部改変してインターネット上に投稿することなどは創作者側が不利益を被らない範囲であれば文化の発展のためにもできる限りOKにしていきたい。自分の作った作品を著作権を破って使用している人がいたらそこは徹底的に戦いたいと思う。自分が戦うことで、世間の著作権を破っても大丈夫みたいな雰囲気をなくしていきたいから。」といった記述がみられた。

5. おわりに

今後は、事前事後テストの結果や授業時の記述について分析を行い、本実践の効果を検証するとともに、著作権に関して自らの果たす責任を考えられるようになるためには、どのような要因が関係しているのかを明らかにしていく。

謝辞

本研究はJSPS 科研費 JP17K01079 の助成を受けたものである。

参考文献

- (1) 福井健策, 池村聡, 杉本誠司, 増田雅史: インターネットビジネスの著作権とルール(エンタテインメントと著作権—初歩から実践まで 5), 著作権情報センター(2014)
- (2) 池村聡: 「二次創作」文化を巡るアレコレ—二次創作と著作権の曖昧な関係, 京女法学, 11, 19-33(2017)
- (3) 文部科学省: 高等学校学習指導要領(2018)
- (4) 野口真那樹, 佐藤史人: 中等教育段階における普通教育としての著作権教育の内容および目的に関する研究, 和歌山大学教育学部紀要, 教育科学, 66, 81-90(2016)