

人の作品、まねしていいの？著作権について考えよう ～体験した活用場面をもとに話し合うルール作り活動を通して～

新潟県長岡市立上組小学校 教諭 水谷 徹平

1 はじめに

勤務校では、上学年を中心にネットワークを活用し、調べ学習で情報を収集・選択している。子どもたちは、コピー・ペーストや複製が容易なデジタル情報の良さを体感し、調べた情報を新聞やレポートに加工してまとめたり、プレゼンテーションやポスターセッションで発信したりして情報を活用している。(写真1) 著作権については、活用場面の中で、ネット上の著作物の取り扱いや引用について適宜指導し、不適切な活用があった場合、事後指導的に「～してはならない」と場当たり的に指導しているという実態があった。これでは系統的に指導を重ねることができない。また、教員間の著作権教育の重要性に対する温度差があり、重要視する教員に担当され、著作権について指導される子どもたちと、指導されないまま中学校へ進学する子どもたちが生じてしまう問題点を抱えていた。



写真1 まとめた情報をポスターセッションで発信する子どもたち

平成20年に改訂された学習指導要領解説道徳編には、「情報モラルとは情報社会で適正な活動を行うためのものとなる考え方と態度ととらえることができ、その内容としては、個人情報保護、人権侵害、著作権等に対する対応、危険回避やネットワーク上のルール、マナーなどが一般に指摘されている。～中略～例えば、情報モラルに関する題材を生かしたり、情報機器のある環境を生かしたりするなどして指導に留意することが求められる」とある。著作権教育は小学生から段階的に身に付ける必要がある情報モラルの一つであり、子どもが体感的に身に付ける必要のある考え方と態度であると指導要領にも明示された。しかし、現実の問題として全ての子どもたちに確実に著作権教育を行うことを考えたとき、指導を担当する教員が、情報教育や情報機器に精通していない場合にも指導を行える環境を整えることが必要になる。そこで、デジタル機器を使用しなくても行える著作権教育のパッケージプランを提案し、実践を重ねてもらうことを考えた。また、指導をする必要のあることをまとめた自校版「情報教育で目指す子どもの姿」を設定し、光の部分に当たる「情報活用の実践力」と、影の部分への対応に当たる「情報化社会に参画する態度」を学年部ごとに子どもの姿のレベルまで落として考え、どのような学びを重ねる必要があるのかを見る指針とした。この中に著作権教育を位置づけ、高学年段階で確実に全ての子どもに指導される手立てを考えた。

中村らは情報モラルについて、「教師から一方的に知識を与えるだけでは定着は難しい」とし、「体験し、感じ、気付いて、子ども自らが涵養していくことで初めて、意識や態度の定着が図られる」と述べている。著作権についても日常生活や学習の中で問題が起こったとき、教師の側から規制をかけるのではなく、子どもたちに話し合わせ、考えさせることで、判断力は身に付いていくであろう。取り上げる内容をより児童の身近のものにするためには、実体験と関連付けて問題意識をもたせ、適切な行動を考えることで、今後、著作権上の問題をはらむ情報化の影の部分に出会った時に、どうすべきか自ら判断し、行動する子どもを育てるために本主題を設定した。

2 実践の目的

本実践では、自校版「情報教育で目指す子どもの姿」の高学年の姿の中に著作権教育を位置づけ、「情報化の光の部分にかかわる体験」と「影の部分」を関連づける。体験をもとに話し合うルール作り活動を行う中で、判断の根拠を述べる場を設定し、より高次の合理的判断力を養うという一連の活動の有効性を検証する。

3 実践の視点

(1) 体験と著作権を関連づけるための自校版「情報教育で目指す子どもの姿」作成

本実践を行うにあたり、実態にあわせて情報活用・情報モラル双方の目指す子どもの姿や活動イメージを設定し、指

導する上で関連させる必要性を感じた。そこで、職員研修の中で「情報教育で目指す子どもの姿」作成を計画した。目指す姿は「情報活用の実践力」と「情報化社会に参画する態度」に分けられる。本実践の目指す姿にかかわる「情報化社会に参画する態度」については、「情報に対する態度」・「情報モラル」の2観点とする。それぞれ「発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども」・「影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども」と学年を貫く目指す姿を設定した。(表1)そして、それぞれ低学年・中学年・高学年の発達段階に合わせた目指す姿をできるだけ具体的に設定していった。著作権については、高学年の情報モラルの項目の中に位置付けた。(表2)著作権の根底に流れる権利者を考えて行動する姿を、体験と関連付けて指導を行う。

(2) 体験をもとに話し合うルール作り活動

平成20年度については、5年生3学級(89名)について、学年の実態に応じた著作権にかかわる合理的判断力を養うことを目的として、情報教育担当である筆者が指導を行った。題材名は、「人の作品、まねしていいの?著作権について考えよう」である。(平成21年1月~2月実施)

「体験した活用場面をもとに話し合う」とは、実際の学習活動から、情報化の影の部分の話し合わせることである。本実践では、図画工作科「ピクトグラムで学校をよりよくしよう」の制作活動体験がこれにあたる。

「ルール作りを行う」とは、著作権上の問題に対し、どう判断し行動すべきかを選択する考えと理由を述べ合うことで、学級の共通ルールとする活動である。このルール作りのために、お互いの作った時の苦労や無断でまねされた時の気持ち権利に思いを馳せ、著作物への権利を守りながら情報活用していくための「気を付けるポイント」を考える。その際、ただ適切な行動を選ぶのみでなく、どうしてそう考えたかに重点を置いて合理的に判断する過程を学級全体で経験する。このことで、どう判断すればよいのかという考え方を身に付けることができると考えた。

(3) 高次の合理的判断力を養うため、判断の根拠を述べる場を設定

村井は道徳の判断力を3種類の知識に分類している。それを踏まえ松田は、その知識を情報モラルにあてはめている。一つは「道徳的知識」で、時代を超えて普遍の人間として守るべき知識である。もう一つは「状況の知識」で、情報社会の特性や技術的な限界等の知識である。これらの二つの知識の組み合わせに基づいて行われる「判断のための考え方」を「合理的判断の知識」と呼んでいる。本実践では、この「合理的判断の知識」を生かし、実践力として適切に行動しようとする態度を「合理的判断力」と呼ぶこととする。「合理的判断力」は「合理的判断の知識」を獲得した上に、実体験を元に、より適切に行動しようとする関心・意欲を包括した「問題意識」が加わることで培われると考える。(図1)

道徳的知識から合理的判断をした場合、根拠とした道徳的知識の段階に違いがあることがある。本実践では、道徳的知識の評価を行うために、「主として自分自身に関すること(a)」、「主として他の人とかかわりに関すること(b)」、「主として集団や社会とかかわりに関すること(c)」について、レベル0から3までの評価尺度を設定し

表1 自校版 情報教育で目指す子どもの姿(情報化社会に参画する態度)

あいことば	情報化社会に参画する態度	
	情報を大切に	気持ちよく伝えあおう
観点・要素	【情報に対する態度】	
目標とする子ども像	発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども	影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども
低学年	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ 相手は何を伝えたいかを想像し、共感的に聞くとする □ 休み時間に遊んでいて自分の思い通りでないとき、たたいたり悪口を言ったりせず、相手に伝わるように気持ちを伝えようとする
	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ 情報の確かさを意識し、何を伝えようとしているかを考える態度を身につける □ 黒板に人の悪口を書かれてるとき、書かれた人をいやな気持ちにさせるだけでなく、たざん人が見て影響をうけたり、無責任でひどいことを考えたり、先生に伝えたり書かれた人に声をかけたりする。
中学年	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ 「12月1日に大地震が起こる」といった友達から聞いた噂を、面白がつて他の友達にも伝えてしまうのではなく、本当のことかどうかやこの噂が広がるかどうかを調べて、確かめようとする □ 理科で星の動きを調べてるとき、教科書では月は東から西へ動くと書いてあるのに、見た本に月は地球の周りをまわっていると書いてあつたとき、複数の本やwebサイト、信頼できる人などから情報を集めて本当はどうかを考える
	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける □ 自分が他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネチケット、個人情報などを大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身につける
高学年	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ ネット上のウェブや掲示板などの情報を、誰が何のために発信したのかを考え、必要と思つたら他の信頼できる情報源でも裏付けを取つてから情報を引用する。 □ リアルでもネット上でも、誰かの作品のまねをしたり調べた文章を写したりするときには、本人にまねしてもらったか聞いて、引用もを明示して使つたりする
	活動イメージ	<ul style="list-style-type: none"> □ 信用できない相手から、名前や住所・電話番号などを聞かされた時、悪用されるかもしれないと考えて、ネット上でもリアル上の電話などでも個人情報を伝えない

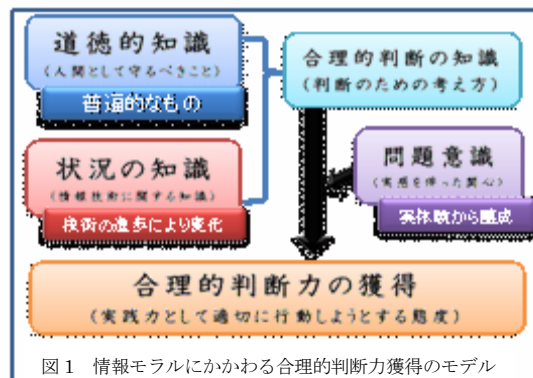


図1 情報モラルにかかわる合理的判断力獲得のモデル

評価尺度	道徳的知識(人間として守るべきこと)			
	主として自分自身に関すること(a)	主として他の人とかかわりに関すること(b)	主として集団や社会とかかわりに関すること(c)	
不適切な行動	レベル0 欲求に依存 自分の欲望のままに適切な判断を行わない			
適切な行動	レベル1	感情に依存(a-1) 自分がしたい(嫌だ)から	他者の価値・賞罰に依存(b-1) 誰かに叱られる(褒められる)から	ルールに依存(c-1) 無評価にルール・きまりだから
	レベル2	自己利益に依存(a-2) 自分にとって損(得)だから	他者評価に依存(b-2) 人に悪く(よく)思われるから	生活レベル集団の利益・秩序維持に依存(c-2) みんなのためにそのほうが良いと思うから
	レベル3	良心に依存(a-3) 正しく、良いことだと思うから	相手の気持ち・思いやりに依存(b-3) 相手にとってその方がいいから	公共の福祉・社会秩序維持に依存(c-3) 個人の権利や価値を尊重し、社会全体を考えると妥当だから

表2 道徳的知識の評価尺度

た。(表 2) 例えば、「著作物の無断コピーをしない」と判断した時、「先生が勝手にまねをしてはいけないと言っていたから」はレベル 1(b-1)と分類でき、「勝手にまねをすると作った人が怒るから」はレベル 2 (b-2)、「苦勞して作った人を嫌な気持ちにさせてはいけないから」より高度なレベル 3(b-3)であると言える。合理的判断に至った理由を重視した話し合いを考えたとき、より高次の道徳的知識の存在に気付くという意味がある。同じ学級の仲間があげる理由を知り、選択してルール化することで、より高次の合理的判断力を養うことができる考える。

4. 実践と有効性の検証

(1) 図工の作品制作と著作権との関連付け

この実践は、目指す子どもの姿「自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権やネットケット、個人情報大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身に付ける」の知的所有権について意識を高めることを目指すものである。著作者の権利を守ることの大切さや理由を活動を通じて考え合った。

情報活用にかかわる実体験は、図画工作のピクトグラム（絵文字）看板作りである。委員会ごとに学校をよりよくするためのメッセージ（例えば、「廊下を歩こう」、「ボールを使ったら片づけて」…）を、自分でデザインした色と図柄で段ボール工作し、学校に掲示する学習である。ピクトグラム作りでは、目的意識がはっきりしていたので、子どもたちは試行錯誤をしながらも願いをもって意欲的に活動していた。(写真 2)

アイデアスケッチを描き上げた段階で、メッセージが同じだとどうしてもデザインが似通ってしまうこともあり、また補色の学習から、目立つ色の組み合わせが同じという作品も自然に生まれた。影の部分にかかわる話し合いでは、無断で真似をされた人の気持ちに思いを馳せ、人のアイデアを参考にすることや模写をすることに関して、「してもいいこと」と「しない方がいいこと」を考え、ルール作りを行う。

(2) 無断で真似をされる気持ちに思いを馳せ、憤りを感じる子ども

ピクトグラム作りで工夫をしたところを発表、自作資料（図 3）をもとに勝手にうつされた人の気持ちに思いを馳せ、共有化した。「こんな真似の



写真2 図画工作科「ピクトグラム制作」の流れ

1 主題名 人の作品をまねしているの？～著作権について考えよう～		
2 ねらい 無断で真似をされた人の気持ちに思いを馳せ、人のアイデアを参考することや模写をすることに関して、「してもいいこと」と「しない方がいいこと」を考える。		
3 展開		
学習活動	○主な発問・指示・活動 ・予想される児童の反応	●教師の支援と指導上の留意点 ◎資料・準備物など
導入	○ピクトグラム作りで工夫をしたところを発表する。 ・デザインで散らかっているボールを工夫したよ。 ・目立つ黄色と赤色を組み合わせでぬったよ。 ・段ボールを組み合わせで人と字を立体的にしたよ。	◎自分のピクトグラム・工夫をかけたアイデアスケッチを机上に置くよう指示を出しておく。
展開	○資料をもとに勝手にうつされた人の気持ちに思いを馳せる。 ・勝手にまねされたら、私ならはらがたつなあ。 ・一言、言ってくればまねをされてもいいけど…。 ・自分でアイデアを考えてやらなきゃだめだと思う。	◎自作資料「ピクトグラム作りで」を配布する。 ◎登場人物の絵やピクトグラムを用意し、読みながら流れが分かるように黒板に貼っていく。
	○人によって嫌な気持ちになることがちがうことに気づく。 ・うつつがきは絶対許せないなあ。 ・色を変えてあれば、自分はいいかな。 ・聞いてくれれば自分ならまねされてもいいなあ。 ・一部ならいいけど、ぜんぶはちよつと…。	●参考にすることや、少しも同じ所があてはけないという価値にならないように留意する。 ◎まねをした状態のピクトグラムを用意しておく。
	○人の作品を参考にするとき、気がついた方がいいことをまとめる。 ・全部をまねするのはよくないから、参考にするとしても自分のアイデアがあった方がいい。 ・まねをしてもいいかどうかを聞いた人に聞いた方がいい。	●権利者の許諾を得ること、引用・参考もとを明示することという著作権上の価値と、図工として作品の参考にしてても独自に創造性を発揮してほしいことの両方を押さえる。
終末	○社会には、作品を勝手に使われない権利があることを知る。 ○社会には著作権というものがあり、みなさんが作った作品も勝手に使われないように守られています。 ○作品を作った人がいやな気持ちにならないようにさまざまな権利があります。人の気持ちを考えてながら、アイデアを参考にしていい作品づくりをしていけるといいですね。	●代表的な著作権に関わる事例をいくつか例示する。

図2 「人の作品をまねしているの？～著作権について考えよう～ 指導の流れ

図3 自作資料「ピクトグラム作りで…」

ピクトグラム作りで…

水谷先生が前にいた学校でも、5年生が「学校をよくしよう」と、ピクトグラムのかんばん作りに取り組みました。そのときに、こんなことが起こったのですが、みなさんはどう思いますか。

ゆうじさんとしんやさんの学校では、図工でピクトグラム作りに取り組みました。二人は同じ「運動委員会」なので、一緒に何に取り組みのかを考えました。そして、外で使うサッカーボールのしまいがたがあまり良くないので、「使ったボールはしっかり片付けよう」と願いをピクトグラムに表すことにしました。

ゆうじさんは、どんなピクトグラムを作ったら、みんなが片付けおとするのかをいろいろけんめい考えました。考えた末、ボールがかごに入ってなくて散らかっている絵を自分で考えました。そして、先生が見本を見せてくれたピクトグラムを参考に、赤の×でだめだという意味を表しました。自分でもいいアイデアだと思い、たのみに置いておきました。ゆうじさんは自分のアイデアにと満足して、ダンボールで作るのを楽しみにしていました。

しんやさんは、その時間ではアイデアが浮かばなかったらしく、「家でやってくる。」と言って帰って帰りました。

次の週の図工で、いよいよダンボールでピクトグラム作りをしました。ダンボールを切り色をぬり、はつつけて完成です。アイデアがよかっただけに、自分でもとてもいいと思える作品ができました。みんなで完成した作品を見合っていた時です。ゆうじさんしんやさんの作品を見て、おどろきました。自分のデザインと同じピクトグラムなのです。それを見た、ゆうじさんは…

され方をしたらあなたならどう感じますか」という発問で、アイデアスケッチを「友達がだまってうつしがきした」、「友達がだまって真似をしてそっくりにかきうつした」、「友達がだまって色をかえてかいた」、「友達の作品が少しでも同じところがある」、「友達が一部を真似をしていいかどうかを聞いて真似をした」など条件分けしたものを、オリジナルと少しだけ変えたピクトグラムとして提示し（図4）、平気なら0、許せないなら100の「怒り度メーター」（図5）で子どもたちに気持ちを表し、理由を発表する活動を行った。真似をしたことについては、どれについても6割近い憤りを感じていた。真似をしてはいいが自分の作品と同じになったところがあることについては2割ほどと数値が低かった。しかし、子どもたちの発表から、「×が同じ」といった記号などがたまたま重なったものについては特に憤りはないとのことであった。また、「真似をしてもいいのかを聞く」については、もっと憤りが少ないのではと予想していたが、79%と意外にも一番憤りが大きいと感じていた。（図6）

図4 オリジナルと少しだけ変えたピクトグラム



オリジナル(左)と、少しだけ変えたデザイン(右) ボールの数が増えているが…

それぞれ「怒り度」を表現しあった時には、「え、なんで?」「これはいいんじゃないの?」などの声も多く、人によって嫌な気持ちになることが違うことに気付くことができた。「真似をしてもいいのかを聞く」について「相手から許可を取れば真似をしてもいい」、「真似はとにかくするべきではない」という意見に分かれて議論は盛り上がった。

それぞれ「怒り度」を表現しあった時には、「え、なんで?」「これはいいんじゃないの?」などの声も多く、人によって嫌な気持ちになることが違うことに気付くことができた。「真似をしてもいいのかを聞く」について「相手から許可を取れば真似をしてもいい」、「真似はとにかくするべきではない」という意見に分かれて議論は盛り上がった。

(3) 作品制作者の気持ちから、ルールを一般化する子ども

「真似をされたら嫌な気持ちだから」(a-1)、「真似をしたら先生に怒られるから」(b-1)、「真似をしたら友達に嫌われそうだから…」(b-2)などと言った理由を発表し合う中で、行動面でも「少しでも違うところがあればいい」、「半分以上の真似はだめ」など折衷的な意見も出てきた。人の作品を参考にする時に気を付けるポイントとしては、「自分のオリジナルがあること」、「許可をとること」、「方法(技法)はいいけどアイデアを真似してはだめ」という記述がみられた。終末に、社会には、著作権と言って自分の作品を勝手に使われない権利があるという状況の知識を教え、絵だけに限らず、作った人や考えた人が不利益を被らないかを考えて行動する必要があることを押さえた。

許可を取っても許せないと思うが79%だったのが、授業後には「みんながよりよい作品を作るためには、許可をとれば方法を参考にするのはいい」という結論に変容し、ルールとなった。

シート上の「許可をとって参考にする是非」の理由を、話し合い前後で道徳的知識の評価尺度で比較すると、話し合いの前には「真似されると嫌な気持ちだから」(a-1)が47%、「先生が真似をすると怒るから」(b-1)が35%、「真似をしたら友達に嫌われそうだから」(b-2)が10%であったのに対し、話し合い後には、より高次元な道徳性についての記述が増え、「参考にし合う方がお互いによりよい作品を作られるから」(c-2)、「図工では、その人自身がアイデアを出

図5 ワークシート「怒り度メーター」

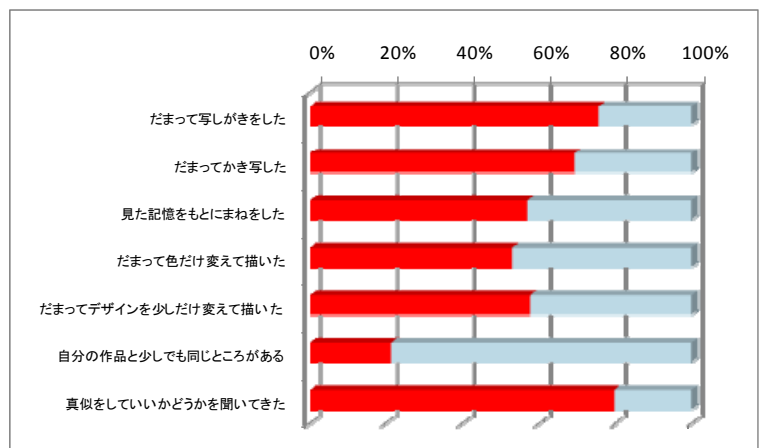
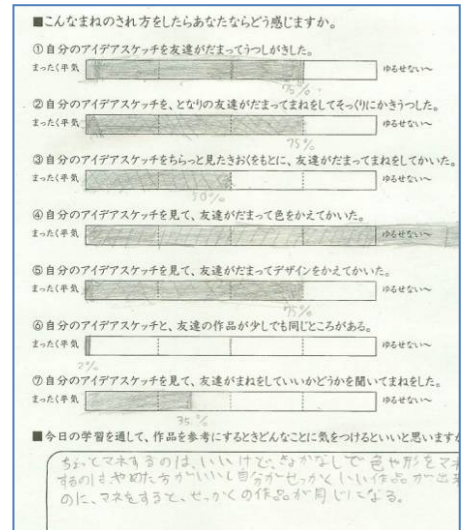
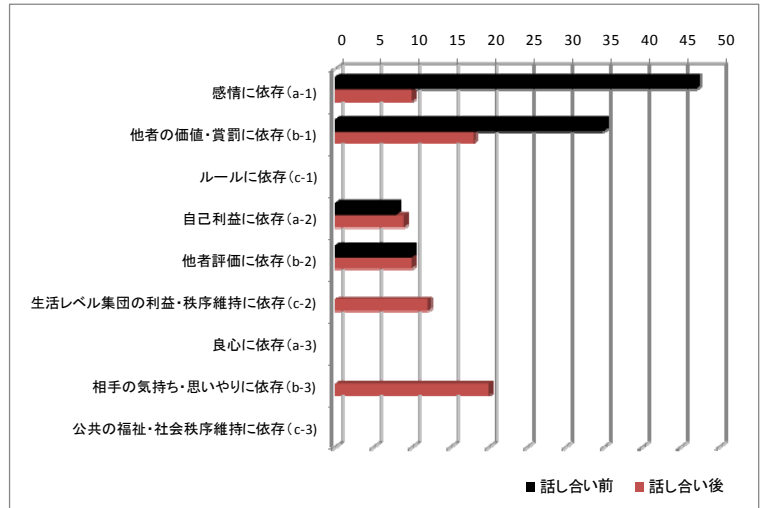


図6 「怒り度メーター」の平均値(5年生88名)

した方が力がつくから」(b-3)など、話し合いによって価値が広がりをもった。レベル1は82%から28%と減少、レベル2は18%から31%、レベル3は0%から20%へと、全体により高位の道徳性へと変容していった。(図7)

図7 指導前後の道徳的知識の評価尺度の変容(5年生88名)



4 実践の成果と課題

(1) 実践の成果

自校版「情報教育目指す子どもの姿」を作成し、それをもとに体験と著作権にかかわる問題を関連させてルール作りをしていくことで、子どもは実感をもって話し合いを行った。判断の根拠を述べる場を設定することで、価値観や考え方が相互にやり取りでき、道徳的知識の広がりにより高位の価値へと変容が見られた。また、学習から状況の知識を習得することで、道徳的知識と状況の知識を組み合わせる合理的判断の根拠とする変容が見られた。

また、職員研修で目指す子どもの姿を作成して共有化することで、全校で同じ意識の元で指導を行いやすくなり、道徳的知識の評価尺度と合わせて使うことで変容を客観的に評価しやすくなった。また、実践公開をした際には、情報教育や情報機器にはそれほど詳しくない教員からも、「これであれば追試ができる」といった感想をもらった。学習した内容を「情報教育で目指す子どもの姿」にチェックし、指導案とともに蓄積していくことで、その学年の「学びの履歴」とし、6年間を通じて指導内容を系統的かつ網羅的に進めていきたいと考えている。

(2) 今後の課題

今回、自校版「情報教育で目指す子どもの姿」及び「道徳的知識の評価尺度」を作成し、指導と評価にあたった。これらは今後実践を重ねることにより、妥当性・信頼性を検証していく必要がある。また、合理的判断力の獲得には、道徳的知識だけでなく、状況の知識についても評価尺度を設定して指導効果を上げていきたい。

今回、子どもたちにとっては初めての著作権教育という位置づけで、著作権教育のベースとなるであろう「権利者の気持ちや不利益を考えて行動する」といった心情の育成を主とし、道徳的知識の割合が高い資料・授業のねらいを設定して指導を行った。しかし、実際に世の中で遭遇することの多い著作権上の問題の多くは、状況の知識(著作者の権利がどの範囲まで法律で守られているか)についての理解が必要である。今後は子どもの実態に即し、判断する際に状況の知識と道徳的知識の割合や、どのレベルまでの習得を求めるといった視点で指導内容を分類していく。それをもとに指導案・資料がセットになったパッケージプランを増やし、「情報教育で目指す子どもの姿」に系統的に盛り込みたいと考える。教材や資料なども含めた環境を整え、全校体制で系統的な著作権・情報モラル指導が確実に行われる体制を作り、判断力形成にむけて実践を重ねていきたい。

引用・参考文献

- ・岸 誠一「情報モラルの指導についての一考察―「心の痛み」が分かる話し合い活動とデジタルコンテンツの活用について」、岡山県情報教育センター調査研究、<http://www.edu-ctr.pref.okayama.jp/chousa/study/H15/syoin/ko02.pdf>(2003)
- ・林泰子・北川敬一・藤本光司「実践的態度の育成を目指した情報モラル教育に関する実証研究(2)」日本教育情報学会論文誌 23, pp.106-109(2007)
- ・玉田 和恵・松田 稔樹「3種の知識」による情報モラル指導法の開発、日本教育工学会論文誌 28 pp.79-88(2004)
- ・中村 省吾・古屋 圭宣・厚東 政人・糸長 雅弘「実践的な情報モラル教育の学習プログラム開発に関する研究」山口大学研究論叢 57 pp.213-224(2007)
- ・松田 稔樹「『情報モラル』をどうとらえて教育するのか」、日本教育工学会論文誌 15 pp.17-18(1999)
- ・村井 実「道徳は教えられるか、道徳教育の論理」、小学館(1987)