

## 学習ユニット「13 他人の絵や文章のコピーは要注意」

指導対象

小学校高学年

指導意図

情報社会のルールやマナーを身につけることを目的とした情報モラル教育の一環として、本単元では情報社会における情報流通の基本ルールの中で最も大切な「知的所有権」についてを取り扱う。

インターネットが社会一般に普及してきたことにより、光の部分と同時に、影の問題もクローズアップされつつある。とりわけ、国境のない世界規模のネットワーク上ではこれまでの法律では予想していなかった問題が発生し、ネットワークを使った著作権侵害事件が多発している。その背景には、コンピュータやインターネット上での情報の取り扱いが「デジタル」（電子的）であることから、他のメディアの著作物（既存の著作物）と比べて複製（コピー）が極めて容易、オリジナルと複製物に質的な差がなく、品質劣化も少ない等の特性があげられる。この特性は、他のメディアにはないデジタル（電子）著作物の大きな利点であり魅力でもあるが、著作権者の権利を守る上では大きな障害ともなっている。

教育機関として社会的責任を持つ学校や、これから社会に巣立っていく児童が、加害者となることのないよう、常に、インターネットを使っていく上で最低限守らなければならないことは何かを考え、情報モラル教育にしっかり取り組んでいく必要がある。

情報モラル教育への入り口として、まずはホームページ作成に関する学習モジュールを通して知的所有権を意識する（知る）ことから始めたい。

知的所有権は、工業所有権（特許権・実用新案権・意匠権・商標権）や著作権などを含むものであるが、初等教育段階では細かく分けて扱うのではなく、全体的に概観するようなところからはじめたい。

指導目標

- ・ 知的所有権とは何かについて知る。
- ・ ホームページを作成する上で気をつけなければならないことを理解する。

指導方法・学習展開例

教室での一斉授業形態で実施する。教師の使う教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、教師は画面を切り替えながら、呼びかけ・発問を行い、児童とのやりとりを通して、最終的に、知的所有権の存在や保護の意識を芽生えさせていく。

授業は、以下のような順序で展開する。

1. (導入・動機付け) 児童の著作権に対する意識調査。実態の把握。

身の回りで、どのようなもの・作品に知的所有権があるか発表する。イメージを湧かせるために子どもにとって身近なマンガを題材にした発問からはじめる。発問例としては以下のようなものが考えられる。

「いっしょうけんめいマンガを書きました。知らないうちに誰かがそのマンガをそっくりそのままコピーして、出版してしまいました。どう思いますか？」

「さらに、そのマンガが大ヒットして、コピーをした誰かさんが大もうけしたとしたら、みんなはどう思う？」

「自分ががんばって作ったものは、やっぱり作った本人が正当に評価されるべきだと思いますか？不正にズルをした人が得をするのはおかしいですね。実は、私がつくった作品(情報)を勝手に使ってはいけません！といえる権利があって、法律で守られています。」

「自分の頭で考えて作ったものや表現したもの、勝手に真似をされたら嫌なもの、自分だけにしか作れないもの、誉めてもらいたい作品…身の回りでどんなものがありますか？」

新聞 ニュース、雑誌、マンガ、キャラクター、写真、映画、小説、詩、歌詞、楽曲、イラスト、版画、ゲームソフト、ホームページ…

2. (教材提示) 学習モジュール「13 他人の絵や文章のコピーは要注意」を全員で見る。

学習モジュールの中に登場する人物になった気分で見してみる。

ホームページの画像として使われてしまった人の立場にたって見してみる。

場面場面で色々な立場になってストーリーを見るように指導する。

3. (問題提起) 学習モジュールのストーリーから、どの場面・どの行為に問題があったのかを話しあう。

面白いホームページにするためなら、どんな画像・素材を使ってもいいの？

自分が買った雑誌やマンガであればホームページに載せてもいいの？

最後の場面では「許可(きょか)なしでは法律違反…」とあったけど何のことかな？

4. (解説・説明) 知的所有権とは何かを知る。正しく利用するためにはどうすればよいかを知る。

難しい用語は避けて、要点をおさえた説明を心がける。知的所有権には著作権、商標権、特許権などがあり、それぞれ保護の仕方が違うが、要点としては、これらの権利を侵害すると罰せられるという点である。その際、怖さを教えるよりのではなく、知らないと自分が損をする

ことがあるというニュアンスになるよう留意する。

解説のながれは、

知的所有権とは

何のためにあるのか

正しく利用するためには

という順序で、子どもたちが納得できるように筋の通った展開とする。

おさえておくべきポイントは以下。

- ・ 知的所有権は（一般的には）「私が創造した作品を勝手に使ってはいけません！」といえる力、権利。その権利は、死後50年後まで認められる
- ・ 「文化的な創作物を保護」することを目的に、法律で守られている。  
「文化的な創作物」とは、“文芸・学術・美術・音楽”などの様々なジャンルで人間が発明や創作活動によって創り出したものや作品のこと。
- ・ 絶対に「利用してはいけない」ということではない。他人のものを自分のものとして無断で使うことがいけないことであって、きちんと許可を得て利用すれば問題ない。

5.（問題提起の再確認）もう一度、学習モジュールを見て、どの場面・どの行為に問題があったのかを確認する。

6.（まとめ）ホームページを作成する上でどんなことに気をつけるか意見を出し合い、共通認識として意見をまとめる。

- ・ 実は、身の回りにはたくさんの知的所有権物があるということを認識する。
- ・ ホームページを面白いものにしようと様々な素材を使う場合には、著作権などの知的所有権の問題があるから注意しよう。
- ・ 許可を得て利用することが、正しく利用することにつながる。
- ・ 多くの人が様々な目的を持って利用しているインターネット上で情報を受発信するときには、お互いの立場を尊重し、優しさと思いやりを持って行動することを心がけよう。