

「15 コピーしてもいいの？」

1. 指導対象

小学校高学年～高校1年生

2. 指導意図

社会の情報化が進展するに伴って、知的所有権の保護はますますその重要性が認識され、国民的な課題になると考えられる。なぜなら、社会の情報化とはまさに高速で大容量のデジタル処理技術が社会的に普及することを意味し、これによって大量の情報が広範囲に創造され、伝搬され、複製されるのである。デジタル技術によりオリジナルの情報が容易に複製され、伝えることが可能になる。情報化社会のもう一つの面は、作り出された情報はたして誰が作ったものであるのか、自明にならない社会であるとも言えるだろう。このような情報化社会の進展の中で、これからも豊かさを享受するためには、人の知的活動を尊重し、その創造性を保証する社会のシステムが必要不可欠である。知的所有権の保護とは、社会の創造性を保証する基盤となる考え方でもある。

学校という人の知的活動の伸長を図る場所において、知的所有権の保護に対する指導は今後必要不可欠のものであるだろう。学びの場面において学ぶことと表裏一体となって知的所有権を保護する考え方を指導することが求められるのである。

一方で、学校、特に初等教育の教育現場では「模倣」は大切な教育活動でもある。「手本」を元に、子どもたちはその規範となる対象物により近づく学習を行っている。特に低学年では、「先生や上手な友達のまねをしてうまくなる」ことが日常的な学習活動に取り入れられているし、実際このような活動が大きな教育的効果をあげている。そこで、何より大切なのは、「知的所有権の保護」を単なる決まりやお題目として教えるのではなく、「知的所有権の保護」の根本にある人の創造性を尊重することから順番を追って指導することが必要である。低学年では、友達の良いところを見つけて積極的に模倣することで友達の知的活動を尊重し作品を大切にするという態度が培われるように指導すべきである。中学年では、自分らしさを大切に、友達の模倣から離れてオリジナルの良さを実感させる指導が求められる。高学年になると、「知的所有権の保護」という概念を指導し、守るべき事柄もきちんととなえながら、なぜそのような保護が必要なのかを順を追って考えさせる指導が必要である。

本学習ユニットにおいては、市販ソフトの違法コピーが題材となっているが、もちろん知的所有権の尊重は著作物の保護だけでなく、様々な人間の知的活動に対してもその対象領域が広がっているのは言うまでもないことである。ただ、大人も含めてこの違法コピーのような事例が日常的に繰り返されているのも悲しい現実である。

デジタル社会の便利さの陰に、このような陥穽があることを子どもたちに指導したい。

3. 指導目標

知的所有権の意味や考え方を知る。

知的所有権を保護する理由やその重要性に気づく。

知的所有権を守るための具体的な方策について理解する。

知的所有権を尊重し保護する態度を育てる。

4. 授業展開例

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに1台以上の端末があることが望ましい。

教師はプロジェクターで問題を提示したり、参考となるWEBページを紹介したりする。生徒は教師の指示に従って教師が提示した教材を繰り返し見たり、参考となるWEBページを検索したりして授業を進める。

| 学習活動 | 教師の支援 |
|---------------------------------------|--|
| (1) 「知的所有権の保護」に関する生活経験を話し合う。 ¥ | <ul style="list-style-type: none"> ・テストでカンニングをしたことがあるか ・歌手や演奏家、作家などは何を収入にしているのだろうか。 ・もし、自分で作った物が他人に盗用されたらどんな気持ちになるだろうか。 |
| (2) 学習モジュールを教師が紹介する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・液晶プロジェクターなどを用いて学習モジュールを表示する。 |
| (3) 各グループごとに学習モジュールを見て、何が問題になるのか話し合う。 | <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとの端末から学習モジュールが見られるように事前に設定しておく。 ・話し合った内容をワークシートに書き込ませる。 |
| (4) グループごとに話し合った内容を発表する。 | 課題 主人公の行動で何が問題だったのか。 課題 結末のようなことを防ぐためにどのようなことに気を付ければいいのか。 |
| (5) 教師が実際に起こった事例を例示してまとめる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートの書き込みを参考にさせながら発表させる。 ・実際に起こった事例を生徒に紹介し、具体的な対処法を話し合う。 |

| | |
|--------------------------|--|
| <p>(6) ワークシートに感想を書く。</p> | <ul style="list-style-type: none">・ここで紹介する実際の事例については校種や生徒の実態に合わせて参考資料のWEBページから教師が準備する。・感想をワークシートにまとめさせる。・感想については、学校の実態に即して校内の掲示板に書き込ませたり、学習用のメーリングリストを設定してそこに投稿させてもよい。 |
|--------------------------|--|

5. 問題事例が発生した際の教師や保護者サイドの対処法、問題解決法

「知的所有権の保護」に関して問題事例が指摘された際には、まず事実確認を行うことが必要である。事実確認を行う際には、故意に行ったのかそうでないのかも含めて、当事者からの詳細な事情聴取が求められる。

このような事実確認のあとで、被害を受けた個人または団体との協議や調停になるが、学校の環境を利用した事例であればその管理者も当事者として責任を問われることになる。

いずれにせよ、学校や第三者機関などが被害者と加害者の間に入って連絡調整をすることや、今後このようなことが起きないようにどのような方策を立てるかも考えていく必要があるだろう。

6. 指導資料

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会

<http://www.accsjp.or.jp/>

社団法人 コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会 (CESA)

<http://www.cesa.or.jp/>

社団法人 著作権情報センター (CRIC)

<http://www.cric.or.jp/>

ビジネス ソフトウェア アライアンス (BSA)

<http://www.bsa.or.jp/>

社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会 (JPSA)

<http://www.jpasa.or.jp/>

財団法人 ソフトウェア情報センター（S O F T I C）

<http://www.softic.or.jp/>

著作権法学会

<http://www2.odn.ne.jp/~aaf77690/>

社団法人 日本音楽著作権協会（J A S R A C）

<http://www.jasrac.or.jp/>

社団法人 日本芸能実演家団体協議会（芸団協）

<http://www.geidankyo.or.jp/>

日本国際映画著作権協会（J I M C A）

<http://www.jimca.co.jp/>

著作権に関するFAQは以下のページを参照してください。

社団法人 著作権情報センター（C R I C）が作成している「著作権Q & Aシリーズ」

<http://www.cric.or.jp/qa/qa.html>