
東京都立墨田川高等学校

1 学校の概要

所在地・電話番号	〒131 - 0032 所在地：東京都墨田区東向島3 - 34 - 14 TEL：03 - 3611 - 2125				
児童・生徒数 (平成15年5月1日現在)	学 年	生徒数			学級数
		男	女	計	
	第1学年	143	182	325	8
	第2学年	135	175	310	8
	第3学年	156	166	322	8
	計	434	523	957	24
教員数	58名				
学校・地域の 教育的環境	いわゆる下町に位置し、生徒は庶民的な環境の中で自由闊達に高校生活を送っている。昔から「七高(ななこう)」の愛称で呼ばれ、地域に密着した学校運営がなされている。3年前に都立初の進学型単位制に移行し、生徒が自らの進路にあわせて自由な時間割で学習を進めている。				

2 研究成果の概要

(1) 研究主題

著作権を生徒が自分の問題としてとらえその意義や必要性を理解する指導。

(2) 研究のねらい

社会の情報化の特徴のひとつとして、多くの著作物がデジタル化されており、容易にそれらの複製を作成できることを理解させる。さらに、無断で著作物を複製することが著作者にどのような影響を与えるかについて自分のこととして考えさせ、著作権の仕組みとその存在意義について理解させる。著作権法を難しい条文として捉えるのではなく、身近に発生する諸問題を解決するためにどのような役割をしているかを考えることで、他人の権利のみならず自分の権利も守られるということを意識させる。このために、著作権に関連する各種の事例を調査させ、それに類した事例を自分の身の回りで見つけることで、生徒相互で著作権の聖心について教え合うという指導を試みる。

(3) 研究の概要

本年度は、年度途中で協力校要請の依頼があったため、学校全体で取り組むということまでには至らなかった。具体的に、研究担当者が担当している選択講座「コンピュータ」(週2単位×3講座)において、著作権についての解説、「著作権クイズ」の実施、および生徒による「著作権クイズ」の作成と解答を実施した。

当該講座においては、年度当初に著作権についての指導を実施済みであり、著作権の概要については既知の状態の研究が開始された。

著作権について復習をした際に、年度当初の座学による著作権学習の内容があまり定着していないことを発見し、あらためてインターネットを利用して具体的な事例を用いて指導することにした。その過程で「著作権クイズ」を行い、生徒の意欲を引き出す工夫を行った。さらに、インターネット上にある情報モラルの学習サイト(「ネット社会の歩き方」など)や、文化庁のサイトで提供されている「著作権教育用ソフトウェア」などを利用することで、種々の事例を表面的に捉えるだけでなく、その背景にある社会的事情や著作権の役割などを理解させることにした。

以上の準備段階を経て、生徒自らがオリジナルの「著作権クイズ」を作ることにした。その際、単にクイズを作るだけでなく、その解答の意味や背景にある社会的な意味を他人に説明できるという条件を付けた。集めた「著作権クイズ」は生徒全員が解答することとし、全員参加の協同型学習を目指した。

(4) 研究の成果

研究期間が短かく計画的な研究が難しかったため得られた成果は少なかったものの、次年度以降の見通しといくつかの課題を得ることができた。

以下、本研究で得られた成果と今後の課題について示す。

【研究の成果】

(1) 著作権の必要性を実感するきっかけを与えられた

「人が嫌がることをしない」という理解しやすい理由から始めることで、著作権問題の有無を身の回りの事例から判断できるようになった。

(2) 情報の発信において著作権を意識できるようになった

授業において Web ページによる情報発信を行う際に、インターネット上から入手した画像や文章について著作権や肖像権について意識するようになった。許諾の必要性や引用の明示など、不明な点は随時教師に相談する態度が身に付いた。

(3) 「著作権クイズ」を自作することで著作権を身近なものにできた

生徒自らが著作権クイズを作るという作業を通して、著作権法という難解な話題を身近なものとして感じる事ができた。また、解答に対する理由を他人に分かりやすく説明することで、本当の意味の理解を深めることが可能になった。

(4) 文化庁のサイトを活用できた

昨年末から今年にかけて、文化庁のサイトにある「著作権～新たな文化のパスワード～」が充実したため、そこからダウンロードして使える「著作権教育用ソフトウェア」や各種の解説ページを教師や生徒が活用ができた。

【今後の課題】

(1) 発達段階に応じた著作権教育の検討

情報教育の普及にともない、著作権教育ははやい段階で実施されることになる。しかし、著作権についての指導は細々とながらも永続的に行うべきで、波立段階に応じた適正な指導内容が検討されるべきだと考える。そのためにも、小中高の間で著作権教育に関する連携をとり、無駄のない効率的な指導を模索すべきであると考える。

(2) 著作権に関する実践的な実習の検討

今回は、インターネットの学習サイトを利用して自学自習させたり、「著作権クイズ」を自作したりといった実習を行ったが、今後は、著作権者に対して使用許諾をとる活動や、著作権に対する意識調査などを、より実際的な活動を通して高校生に適した実習を検討すべきと考える。

(3) さまざまな教科における著作権指導についての検討

情報や倫理などの教科に限らず、さまざまな教科における著作権指導の可能性を検討すべきだと考える。ややもして教員自身が著作権を侵害している場面が見られるが、教師自らが著作権についての見識を深め、各自の教科において積極的に著作権についての指導を行えるようにすべきと考える。

(4) 文化庁のサイトの利用推進

前述した文化庁の著作権関連ページについての認知度が低いため、これを広く普及し、生徒指導や学校運営に役立たせる方策を立てる必要がある。

【指導計画】

科目名	選択講座「コンピュータ」	
項目名	情報社会における著作権の意義と必要性を理解する	
目標	著作権の意義と必要性を身近な事例で理解する	
指導計画	第1時限 ～第2時限	著作権の歴史、情報のデジタル化による安易な複製の実態、複製権の乱用と著作権の保護について理解する。
	第3時限 ～第4時限	「人からされたら嫌だと思う」という観点で身近に起こりうる著作権侵害に注目し、「著作権クイズ」を作ること で理解を深める。
留意点	著作権を一方的に説明するだけではなく、身近な例を基にクイズを作る ことで、著作権を自らの問題として考えられるようにする。	

【指導案】

1. 科目名

選択講座「コンピュータ」

2. 本時の目標

身近な事例で「著作権クイズ」を作成し、それをクラス全員に出題することで著作権に関する議論に全員を参加させる。また、問題には解答だけでなく解説も用意させることで、著作権の仕組みについても理解させる。

3. 本時の評価

各自の作った問題を全員が解答し、その正誤により著作権の理解を自己評価する。

4．第3時限および第4時限の指導過程

過程	学習内容	教師の活動	生徒の活動	留意点	時間
導入	作業の内容を確認し、その目的を理解する。	作業内容の説明と、クイズの採点方法の説明を行う。	コンピュータにログインしてインターネットによる情報収集の準備を行う。	採点は自己申告で行うことを指示する。	5分
展開	著作権についての復習。	著作権の概要をプレゼンテーションする。 "著作権のまとめ.ppt"参照	随時指示されたURLにアクセスしながら著作権の概要を理解する。	問題作成につながるようなヒントを随時提示する。	20分
	著作権に関する情報の収集。	机間巡視して随時アドバイスを行う。	インターネット、テキスト、その他を利用して、クイズに関連しそうな話題を収集する。		20分
	(休憩) 問題の作成。	机間巡視して随時アドバイスを行う。	著作権に関する、問題、正解、解説を作成する。結果は担当者に提出する。	既存の問題を参考にした場合は、その情報源を明記させる。	10分 20分
	問題の集約。	提出された問題をプレゼンテーションソフト等でまとめる。	担当者に問題を提出する(本時の授業では電子メールを使用)。		5分
	クイズの実施、採点、解説。	集約した問題を一斉提示し、一問ずつ解答させながら解説を行う。 "著作権クイズ.ppt"参照	提示された問題の解答を解答用紙に解答し、正解の提示を受けて自己採点する。	事前に解答用紙を配布する。必要に応じて解答に対する異論を受け付け、随時議論を行う。	15分
まとめ	著作権は、単に法律として守るだけでなく、社会生活のルールとしてとらえ、実面的な場面で判断することが大切であることを理解する。			著作権に関係した問題には、簡単に結論が出ないものもあることをコメントする。	5分

高校生の著作権

ルールとしての著作権
都立墨田川高校

人のものを盗んではいけない

- ・なぜ人のものを盗んではいけないのか？
 - 財産権を侵してはならない
- ・ものでなければ盗んでもよいのか？
 - おいアイデアや優れた技術を盗んではならない
- ・人の作ったものを勝手に複製して使ってもよいのか？
 - 知的財産権を専らおぼわらぬいー著作権の必要
- ・基本は「人の権利をすることしない」にある
 - 社会が権利化することによって知的財産権が区別されるようになってきた

著作権とは？

- ・著作権者の権利を保護する法律
- ・ものを創り出す意欲を損なわないようにしよう
- ・新しい文化を生み出す基盤を維持する
- ・【著作権法 第一条】

この法律は、著作物並びに演説、レコード、放送及び有線放送に関し著作権者の権利及びこれに關連する權利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に資しつつ、著作権等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする。

著作物とは？

- ・思想又は感情を創作的に表現したもの
 - 単なるデータは除かれる
 - アイデア等は除かれる
 - 他人の作品の単なる模倣は除かれるーオリジナル
- ・文芸・学術・美術又は音楽の範囲に属するもの
 - 工業製品等は除かれる
- ・代表的な著作物
 - 小説、音楽、美術、映画、コンピュータプログラム等
 - 新聞、雑誌、百科事典等
 - 編集物で著作の範囲又は範囲によって著作権を有するものは編集著作物として保護される。

著作権者とは？

- ・著作物を創作した人のこと
 - 小販店や画家や作曲家などプロに限らない
 - 小説を書いたり絵を描いたりすればみな著作権者
 - 別居関係であっても創作すればその人の著作権
 - 実験室でも作文を書けばその作文の著作権
- ・著作物を創作した瞬間に著作権になる
 - 特許や意匠などのような届け出は不要
 - 日本は欧米より「無方式主義」をとっている
 - 世界的にも「無方式主義」の国が多い

人格権と財産権を区別する

- ・著作人人格権
 - 著作者の人格を保護する
 - 他人に譲渡できない
 - 公表権、氏名表示権、同一性保持権、…
- ・著作権財産権ー狭義の「著作権」
 - 著作物の財産的利用を排他して行える権利
 - 財産的権利なので他人に譲渡可能
 - 複製権、公衆送信権、上演権、口述権、展覧権、貸与権、二次的著作物の創製、…

著作権を侵しやすい場面ベスト5

- ・ インターネット上にある文章の「カット」
 - デジタルデータは自由にカット＆ペースト可能
- ・ 曲のガビングと配布
 - 自分で録した分には許される
- ・ キャラクターの無断使用
 - 顔無しで自分のWebページに載せてはダメ
- ・ ゲームソフトなどのコピー
 - 契約の範囲内でのバックアップコピーは可
- ・ 画像の無断使用
 - 無断でメール配布するのは違反

著作権は怖くない！

- ・ 著作物を無断で使わないという点が大まか
 - きちんと許諾がとれば正々堂々と使える
- ・ 著作権者の立場に立って考えてみよう
 - 人格や財産を守るというキーワードで判断しよう
- ・ 法律家である必要はない
 - 難しい事例は司法の判断を仰ぐしかない
- ・ 著作権表示に注意しよう
 - 遵守すべきことは表示されていることが多い

なぜ、いま著作権が クローズアップされるのか？

- ・ 目に見えにくい知識にも価値を与えるように
 - 黄色ダイオード特許訴訟(中判第二回)
 - 二方向の特許異議から二言後門の請求へ
- ・ 情報のデジタル化による容易なコピー
 - データンベルグの著作権印刷以上の変化
 - 名作の複製が簡単に大量に生産できる時代に
- ・ 最終的には自分たちの立場を守ることになる
 - 情報化の進んだ世界に生きるための智慧
 - 著作権が安易に複製できる社会で生き残るために

ちょっと考えてみよう

- ・ 個人使用を目的として書店に陳列してある雑誌の写真を撮ることは著作権侵害にあたると正しいか正しくないか？
 - 答えは「正しくない」
 - 日本の法律で「デジタル万引き」は著作権侵害とはみなされない
 - 法律で罰せられないから許されるのか？
 - 書店の利益を考えれば「モラル」という観点で許されるべき行動だろう..

学生に学割があるように..

- ・ 教育の現場では著作権が制限される
 - 著作権が著作権料で緩和される
 - 一定の範囲内の場合に著作権料を制限して、著作権者に利益を得ることなく利用できるように定める(第30条～第47条の2)。
 - 例: 第35条の場合
 - 教育を促進するため、複製の適法で必要するために、著作権を複製することができる。ただし、ドリル、ワークブックの印刷や、授業の資料を複製した教科書のライブラリー化など、著作権者に経済的不利益を与えるおそれがある場合には許諾が必要となる。複製が認められる範囲であれば、印刷、録音、安価、複製もできる。

著作権クイズを作ってみよう！

- ・ 各自一問ずつ著作権クイズを作成する
- ・ 選考委員に電子メールで送る
 - 疑問と正解に加えて解説も付けること
- ・ 各自がすべてのクイズを解答する
- ・ 自分の解答の正誤を各自採点で採点する
 - 1問につき5点の配点
 - 20問で100点満点
- ・ 正解に異議のある者はその場で発言する
 - 異議が認められ採点委員の決断は最終的
 - 異議を認めない場合は5点配点
- ・ 最後の合計点で個人成績を定める

