

研究課題

# 知的財産を尊重する態度の育成を目指したICT活用

副題

～電子黒板を使い特許権・商標権・著作権を授業する～

学校名	美作ICT教育研究会
所在地	〒708-0806 岡山県津山市大田121番地
職員数/会員数	8名
学校長	定本 啓子
研究代表者	尾崎 文雄



小学校

## 1. はじめに

近年の情報機器の進化には目覚ましいものがある。スキャナーやコンピュータなどが家庭にも普及したことで、簡単に絵や写真などの著作物や肖像物を読み取って印刷したりWeb上からコピーしたりできるようになってきた。家庭だけではなく、学校においてもICT環境の整備や授業での活用が進んだことによって、社会科や総合的な学習などでWeb上の著作物や肖像物を取り扱う機会が広い範囲に広がってきている。大人だけでなく、児童もいとも簡単に著作物をコピー貼り付けをしてしまう。著作物を尊重する態度を育成することは喫緊の課題になっている。小学校で著作権教育を実践する場合には、著作権法という法律としての著作権の理解よりも、著作物や肖像物の大切さに気付いたり、著作物・肖像物や著作権者に感謝の気持ちを持ったりする心情面についての指導を重要視することが大切だと考えた。また、著作権・肖像権の実践をする場合には、学校生活での題材を扱うことも大切であるが、同時に家庭での著作権・肖像権の問題にも触れる題材が必要である。それだけ著作権の問題は広い範囲にわたっている。自分のブログを開設している児童もいる現状の中で、Web上の著作物や肖像物を尊重することも大切になっている。そこで、児童が著作物・肖像物について心情面から考えることのできる指導用教材を開発・活用したいと考え家庭での肖像物を扱った本テーマを設定した。

## 2. 研究の目的

本研究は、著作物や肖像物を尊重する態度を育成すること

を目指している。そのためにはまず、著作物や肖像物の大きさに「気付く」ことが重要であると考え、児童の心情面に訴えかける教材を選び、授業の構成を考えていった。

## 3. 研究の方法と研究の経過

研究を進めるにあたって、毎月一回ずつ研究全体会をもった。最初に基礎研究として過去の著作権教育に関する実践に加え、最近の著作権教育の実践についても書籍やWebから情報を収集していった。その結果、情報モラル教育の中でも比較的实践の数が少なく、特に心情面に焦点を当てたものは少数であることがわかった。

授業をするに当たっては、児童の興味を引きつけるために身近なキャラクターを扱うことにした。検討した結果、最も子どもたちに知られ愛されているキャラクターの一つである「アンパンマン」を題材に選ぶことにした。アンパンマンを選んでから書籍はもちろん、アンパンマンのキャラクターを扱っている会社に連絡をとって情報収集を行った。研究全体会の中では、模擬授業を繰り返して、無駄な部分を削り取ったり、発問を修正していった。

## 4. 研究の内容

実際にどのような授業だったのか。できるだけ追試が可能なように発問や指示を書き込んで再現してみる。津山市立弥生小学校4年生90名に行った実践記録である。

この授業の当日は、横浜国立大学の野中陽一氏が本校にお見えになり、私の授業をビデオに収録された。お恥ずかしい

限りではあるが、授業は大学での著作権教育の教材として使用されることになる。使用した情報機器：ノートパソコン プロジェクター 電子黒板

## (1) 導入

このキャラクターを知っていますか。(アンパンマンを提示する)

子どもが次々と手を挙げる。どの家庭にもアンパンマンのキャラクターがついているおもちゃや、本があるようだ。

「調べてみたら、たくさんアンパンマンのキャラクターグッズがありました。」(コップ、Tシャツ、電子楽器、トランポリン、…を提示する) アンパンマンは、みんなから愛されて、売れているキャラクターですね。そこで、先生も新しいキャラクターを考えました。みんな見てみたい？(見たいのの声)

もったいぶりながら披露したものは、アンパンマンにちいさなりぼんを付けたものである。

子どもからは、えーという溜息と笑いが漏れた。

小さく縮小していたりぼんを情報ボードの上で、大きく数倍に拡大した。アンパンマンに巨大なりぼんが付いた状態である。もったいぶって言った。

「これはアンパンマンではありません。先生が新しく作ったアンパンちゃんです。」

「おかしいよー」「おもしろい！」の声を遮って言った。

「先生が創ったアンパンちゃん、キャラクターグッズを考えました。」情報ボードの上で、カップやTシャツに「アンパンちゃん」を貼り付けた写真を見せた。クラスがざわざわとする。

■電子黒板を使っていることは、極めて大きな利点である。操作する指先は電子黒板の上で、視線は児童に向いている。そのため瞬時にコンテンツの動きを止めたり、早めたりするといった対応が可能になるのである。■

## (2) 展開

「みんなは、このアンパンちゃんを商品として売り出してもいいと考えますか。それともよくないと考えますか。」

理由をワークシートに書かせて発表させた。

事前の予想とまったく違った結果に驚いた。アンパンマンにりぼんを付けただけのキャラクターを販売してもいいという子どもがクラスの半数近くいたのである。

真面目な女の子の中にも、売り出してもいいと考える子がたくさんいる。これは予想外の反応だった。

賛成意見・・・自分で考えたキャラクターだからかわわない。かわいいから大丈夫。

反対意見・・・りぼんを付けただけで、中身はアンパンマンだからだめ。

賛成・反対意見を聞いた後で著作権者である「やなせたかし」氏がどのような思いで「アンパンマン」を誕生させたかを説明した。ちなみに「やなせたかし」氏の名前を知っている子はクラスの三分の二はいた。私が想像していた以上に知られている。

やなせ氏の写真を見せた。何歳くらいに見えるか尋ねてみ

ると60歳とか70歳ぐらいという。たいへん若々しい印象を受けるがすでに90歳であると告げるとみんな驚いていた。

「やなせさんは、戦争を経験しました。そこでは多くの人が傷つき、亡くなっていったのです。今と違って食べるものもなく、お腹をすかせた人がたくさんいたのです。現在と違った時代だったのです。」ちょうど、5時間目の授業だったので、お腹一杯になっている。

「このような時代を生きた背景から「やなせさん」はアンパンマンを創りました。アンパンマンには、やなせさんの思いが詰まった特徴があるでしょう？」

すぐに子どもが反応した。「自分の顔を食べさせるところ」アニメのキャラクターといっても、作者であるやなせさんは「思い」を持ってつくっているのです。だから先生が勝手に、アンパンマンを使ってキャラクターを創るのはよくないことです。

子どもたちは「著作権」という言葉をすでに勉強していた。そこで「著作権」という文字を提示して、意味を尋ねてみた。意味を言うとなると結構難しいのだ。すると一人の子どもが辞書を出して調べだした。その様子を見て次々と辞書を引いている。

「著作権」を引き当てた子どもが発表をした。「著作権者に与えられた権利」「許可なく著作物を使用しない権利」と書いてある。

「これは著作権法違反になりますね」

キャラクターのものには著作権があることがわかりました。では、みんなが描いたイラストや絵にも著作権があるのでしょうか。

あると考える派・・・できればその瞬間に著作権はできるから

ないと考える派・・・子どもが描いた絵には著作権はできない

意見が出た後で、インターネットの検索エンジンで「著作権」と打ってみる。すると2つ目に「著作権情報センター」が出てくる。

「みんなが描いたイラストにも著作権があるのか、今からこの著作権情報センターのテレホン相談室に尋ねてみます」

えっ、ホントにそんなことするの？驚く子どもを横目に、携帯電話を取り出しスピーカーにつないだ。

実は、前もって、著作権情報センターに連絡をとり授業の中で尋ねたいのでお答えしていただけないだろうかとお聞きしたものである。本来なら、このようなことで使うのはよくないと思うが、教師が説明するより専門家がリアルタイムで答えてくれる方が遥かに説得力をもつと考えたからである。

スピーカーを通して、職員の方の声が聞こえると、一瞬、静寂が訪れた。ほんとに電話がつながっているという驚きである。職員の方は丁寧に答えてくださった。

「子どもが描いた絵にも著作権はありますよ。著作権は、描いた瞬間に自動的に発生するのです」

へえーと言う声が聞こえた。みんなで電話越しにお礼を言って電話を切った。

「今、聞いたように著作権は友だちが描いたイラストにもあるんですよ」

「イラストだけではなく。図工で創った作品にもあります。」そう言ってクラスの子どもが創った貼り絵の作品も見せた。

(3) まとめ

「みんなの作品にも著作権があります。では、友だちのイラストや絵を使いたいときはどうしたらいいのでしょうか。」

ワークシートに書かせた。「使っていいか聞いてみる」「○○さん、これ私も描いていい？と聞いてみる」ずばりと核心をついた答えを返してきた。板書をして黄色の枠で囲った。本時のポイントである。

使っていい？と相手の許可をもらう

授業の最後に感想を書かせた。(写真1) この実践によって向上的に意識が変容したことが見て取れる。

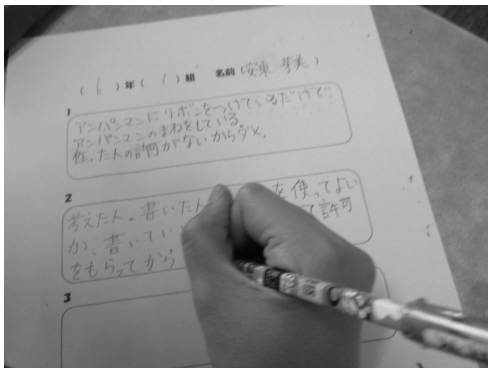


写真1

- ・著作権についてくわしくわかった。キャラクターだけでなく、音楽や作文や詩など自動で著作権ができることがわかった。
- ・有名なキャラクターじゃなくても、だれとは関係なしに著作権があるのはびっくりした。これからは友だちのつくったキャラクターを使ったりするときによく気をつけたい。
- ・その人が創ったものにはいろいろな思いや感情が込められているから、それを勝手に使うなんて絶対に許されてはいけないことがよくわかった。
- ・私の描いたオリジナルキャラクターにも著作権があることがわかった。ブログやホームページを作る時はそういうことに気をつけようと思った。

6. 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

- ・著作権の追試可能な新しい実践ができあがった。
- ・授業により、子どもたちが著作物を大切にしようとするようになった。
- ・電子黒板を使った著作権教育の実践を創ることができた。
- ・著作物には著作権者の思いが隠されていることに気づいた。
- ・大学の教材として使用されることになった。
- ・岡山県総合教育センターでの発表を行い、実践を広めることができた。
- ・校内、津山市の情報教育部会の先生方に公開し、ささやかながら校内に著作権教育の大切さを周知することができた。

(2) 今後の課題

- ・さらに多くの著作権教育の実践が必要である。
- ・他の知的財産権の分野である商標権・特許権の実践が必要である。
- ・子どもたちの中に葛藤を起こし、討論する中で著作権の大切さがわかるような授業の組み立てを考える必要がある。

7. おわりに

本実践は、横浜国立大学の野中陽一氏が参観され、大学での著作権授業の教材にも使われる。また、岡山県総合教育センターでの ICT 活用授業研究講座で成果発表をすることもできた。ささやかではあるが、知的財産権の一つである著作権教育の周知・普及に役立ってくれたと考えている。