

「リツイート事件」を題材とした著作者人格権教材の開発：判断に迷わせる手法の効果分析

小林溪太（福井大学 教育学部 助教）

高瀬和也（鹿児島大学 大学院教育学研究科 助教）

高野慧太（中京大学 法学部 准教授）

Teaching Materials for Moral Rights on the Retweet Case : A Hesitating Method

Keita Kobayashi

Assistant Professor, University of Fukui, Faculty of Education

Kazuya Takase

Assistant Professor, Kagoshima University, Graduate School of Education

Keita Takano

Associate Professor, Chukyo University, School of Law

【要旨】 これまで多様な著作権教育が行われてきたが、ケーススタディによる「してはいけない」という禁止事項の理解が中心となり「保護」の観点の学習はできても「利用」とのバランスを踏まえた「文化の発展」については十分な理解が得られていない可能性があった。そこで、本研究では「リツイート事件」を題材に、判断に迷わせる手法を用いた読み物教材を開発し、中学生を対象に著作権の意義である「より良い文化の発展」について「保護」と「利用」の両側面から考えさせる授業の実践を行った。その結果、著作権について考え続けたいという姿勢に対する向上が見られた。また、判断に迷った生徒は著作者、利用者双方の気持ちに寄り添っていることが分かり、文化の発展を考える上で重要な「保護」と「利用」のバランスについて考えることができていた。

【キーワード】 教材開発 中学生 著作者人格権 判断に迷う リツイート

【受領日】 2023年2月2日 【採択日】 2023年6月28日

【Abstract】 A variety of copyright education has been conducted in the past, however the focus has been on understanding the prohibitions of “what not to do” through case studies. These practices have enabled learning from the perspective of “protection”, they may not have provided sufficient understanding of “cultural development” based on the balance between “use” and “protection”. In this study, using the “Retweet Case” as a subject, we developed a teaching material for moral rights using a method to make students hesitate in making judgments. Using this teaching material, we practiced a class for junior high school students to think about the significance of copyright “better cultural development”, from both aspects of “protection” and “use”. As a result, we observed an improvement in the student’s attitude to continue thinking about copyright. The students who hesitated to judgment were able to think about the balance between “protection” and “use”, which is important in considering the development of culture.

【Keywords】 Development Teaching Materials Junior High School Students Moral Rights
Hesitating Methods Retweet

【Date of receipt】 February 2, 2023 【Date of approval】 June 28, 2023

1. 研究の背景と目的

1.1. 研究の背景

学校教育において新たに教科化された「特別の教科 道徳」をはじめとして、中学校の国語、音楽や美術など多くの教科で著作権が扱われており、著作権教育の重要性は高い。しかし、著作権に関する指導は、「違法アップロードされた音楽をダウンロードしてはいけない」など善か悪かの二項対立によるケーススタディ的な実践が多く行われてきた。

依田・伊藤（2022）は実際の著作権教育では「してはいけない」禁止事項の理解が中心になってしまっていることを指摘している。白鳥（2021）は初等中等教育の段階での著作権教育の中で印象に残っていることについて大学生を対象に調査したところ、「著作権侵害の事例が多いことによる意外性」、「法律違反回避の必要性の実感」を印象に残った要素として考察しており、実際の著作権教育の効果としても、「してはいけない」ことへの理解が強く表れていることが窺える。

では、著作権の学習は本来どのような内容が学習されるべきなのだろうか。高野（2021）は著作者へのインセンティブと自由利用という、著作物の保護と利用のバランスを適切にはかることが著作権法を考える上で重要であると述べており、野口・佐藤（2016）は従来教育では「文化の発展」という考え・視点が欠落していると述べている。

つまり、「してはいけないこと」への理解が中心となりがちなケーススタディ的な学習方法は、著作物の「保護」の視点は獲得できても、自由利用を踏まえた「文化の発展」については十分な理解が得られていない可能性がある。上記を踏まえると、従来の指導方法は、子供たちが違反を犯さないという「今」を守る上では有効であっても、将来大人になり社会の作り手となる「未来」を含めると十分とは言えないのではないだろうか。

このような「未来」を見据えた子供たちの態度や倫理を育成する方法として、デジタル・シティズンシップ教育があるが、Davis（2016）は、「すべての生徒が実際に遭遇するすべての事件に備えることが

できないように、オンラインで遭遇するあらゆる状況でどう行動すべきかを教えることができない。あなたができるとすれば、『意識』を植え付けたり、善悪の基本的な理解を深めることであり、それが安全で礼儀正しいオンラインアイデンティティを確立することに繋がる」と述べている。技術の発展に伴い、変化するあらゆる状況に柔軟に対応できるよう、そもそもの善悪とは何かを考え判断する力を身につけることが子どもの「未来」を守る上で重要であろう。

さらに、長島（2019）の言うように著作権教育は「違法行為をしないための教育になりがちであるため、法教育の立場からすると双方の見方を検討しどちらの価値がその事案で優先されるかを議論する」という意味で『価値の理解』や『ものの見方・考え方』に比重を置くべきである」との見方もある。

そこで、善悪の事例を紹介する指導ではなく、著作物の「保護」と「利用」の両側面から「より良い文化の発展とは何か」を判断に迷いつつその事案の善悪を考えさせることが、著作権の価値の理解やものの見方・考え方の獲得に繋がるのではないかと考えた。

1.2. 研究の目的と方法

本研究は、判断に迷わせる手法（小林ほか、2021）を用いて著作権の本来の価値および著作権法の意義でもある「より良い文化の発展」について考えさせる教材を開発し、その教育効果を明らかにすることを目的とする。

研究の方法として、実際に起こった事件の判例を参考に教材を設計・開発し、中学生を対象に実践を行った。授業中のワークシートおよび授業の事前事後の質問紙調査の結果について、以下の3つの観点から分析した。

- ・著作権に関する意識や態度について授業の事前事後でどう変化したのか
 - ・実際に生徒たちは判断に迷ったのか
 - ・判断に迷った生徒はどのような点で迷ったのか
- これらの3点から判断に迷わせる手法の効果をそれぞれ明らかにする。

2. 教材の開発と実践

2.1. 教材の題材開発と授業内容

今回、教材に用いる判断に迷う事例として、2020年の通称「リツイート事件」を採用した（最判令和2年7月21日民集74巻4号1,407頁）。本事例は、原告が撮影した写真が無断でツイッターに投稿され、その後リツイートされたことについて、ツイッターを運営する被告らに対して当該投稿を行ったアカウント及びリツイートしたアカウントの発信者情報の開示請求がなされたものである。上告審に至る経緯として、第一審では著作権（公衆送信権等）及び著作人格権（氏名表示権、同一性保持権等）の侵害が争われ、いずれも侵害が否定された。控訴審では、著作権侵害は否定された一方、著作人格権の侵害が認められた。上告審において最高裁は、無断で投稿されたツイートをさらに拡散する（リツイート）行為の著作人格権（氏名表示権）侵害性の争点を取り上げた。

この点について最高裁の多数意見は、リツイート記事中の本件画像をクリックすれば元画像中の氏名表示を見ることができるが、これをクリックしない限りは表示を目にすることができないから、氏名表示権を侵害したと評価した。しかし、このような判断に対して批判も多い。本判決においても林反対意見が「ツイッター利用者に大きな負担を強いるものであるといわざるを得ず、権利侵害の判断を直ちにすることが困難な場合にはリツイート自体を差し控えるほかないことになる」と述べ、判例研究においても劉（2021）が「情報の円滑な利用が妨げられ、著作物の利用を促進し文化の発展を図るという著作権法の趣旨にも適合しない事態を招来しかねない」と批判しており、他の学説においても概ね本判決に批判的な立場をとっている（前田・木下（2021））。

このように本事例は、最高裁判所判事の中で意見が割れているだけでなく、学説からも批判が強い事件であり、法律家の中で大きく見解が分かれたものであった。このことから、「より良い文化の発展」という観点から、判断に迷う事例として妥当であると考えた。なお、氏名表示権の厳密な法解釈を中学

生に要求することが本教材の趣旨ではないため、同一性保持権侵害について判断した控訴審判決（知財高判平成30年4月25日民集74巻4号1480頁）も参考に、著作人格権を素材とした教材を開発した。

2.2. 教材の題材開発と授業内容

本事例を基に小林ほか（2021）の先行研究を参考に読み物教材化を行った（図1）。読み物教材とは、物語を読み、その物語に出てくる人物の考えや起こっている現象について自分の意見を考えるという教材である。

判例の中でも特に解釈が分かれた点である利用者のリツイート行為に焦点を当て、自動で画像がトリミングされてしまうという仕様を知らないまま、無断で投稿された画像であることに気付かずリツイートをしたところ、著作者から訴えられるというシナリオを展開した。具体的には、①主人公の中学生がタイムライン上の写真をリツイートする、②写真の著作者がSNS上で転載およびリツイート行為が著作権法違反であると主張し、その投稿を主人公と友人が発見する、③友人の保護者が著作権法は文化の発展に大事な法律で、著作人格権があることを説明する、④主人公と友人があくまで「良い写真を皆に広めたくて拡散した」と主張し、保護者が文化の発展にはどうしていきべきか読み手に投げかける、というものである。授業では、生徒が読み物教材を読んだ後に著作者の主張を認めるとどうなるのか、拡散者の主張を認めるとどうなるのかの双方を考えさせ、最後にどちらの主張を認めるべきか理由も含めてワークシートにまとめさせた（表1）。

2.3. 実践および評価の方法

実践は、福井県内の中学校2年生100名を対象に、技術科の授業時間に50分1回の授業として実施した。対象生徒は技術科の授業で著作権について学習済みである。教材の効果については、以下の3点から分析を行う。

- ・著作権に関する意識や態度について授業の事前事後でどう変化したのか
- ・実際に生徒たちは判断に迷ったのか
- ・判断に迷った生徒はどのような点で迷ったのか

図1 教材及びワークシート

p.1

同じクラスで仲良しのゆいとききは、休日にあさきの家で、ふたりで遊んでいました…

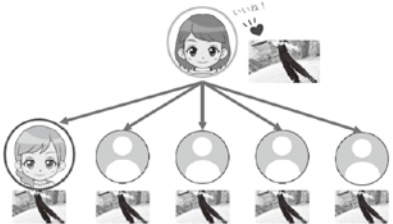
見て見て、このモデルさんの服、かわいくない？

ほんとだ、めっちゃかわいい！

いいねしてSNSで拡散しちゃおう！



「拡散」とは…



お気に入りの投稿に「いいね」をつけたり、シェアしたりすることで、投稿を広めることができます。

①導入

p.7

でも、アプリが勝手に切り取っただけで、私がわざと切り取ったわけじゃないよ、これでも著作権法違反なの？

たしかに、ゆいは「良い写真だな」と思ったから、誰にも広めたくて拡散したわけだし…お父さん、どうなの？

うーん…そこが難しいんだよなあ、みなさんはどう思いますか？

著作権法とは…	■著作権法とは…写真や音楽など文化的なものを作り、さらに発展していくために作られた法律。 ○著作権人の特権とは…作った人の権利や責任を大切にするために作られた権利。著作物にクレジットを載記できる「氏名表示権」や、意図と反して著作物を改変されない「同一性保持権」などがある。
著作権者の主張（写真家・モデルさん）	・写真が切り取られた状態での投稿・拡散は著作権法違反にあたると主張。 ・写真は一つの作品であり、一部を切り取られることはされなかった。 ・最初に意図して投稿した人も、それを拡散した人も金銭に対して法的措置を検討。
拡散者の主張	・いい写真をみんなに広めたくてSNSで拡散しただけで悪意はない。 ・画像をタッチすれば元の画像が見えるので改変にはあたらないと主張。 ・改変があったとしてもSNS側の問題であり、私たちが悪いわけではないと主張。

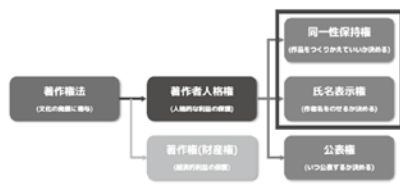
無断で改変されてしまったという著作権者の気持ちは分かるけど、ただ拡散した人を著作権法違反にするのもかわいそう…

SNSが普及した社会で文化が発展していくにはどうすればいいのかな？

③論点の整理

p.6

図であらわすと、こんな感じ。
①と②の問題点は「同一性保持権」や「氏名表示権」に関係してきそうだね。



2つの問題点は、著作権法違反になる？



「いいね」や「シェア」をすると自動で切り取られてしまう

「作品が切り取られる」「作者名が表示されない」が問題

②シナリオの解説

ワークシート 個人でそれぞれの主張について考えてみよう

もし著作権者の主張が通り、拡散者が著作権法違反にあたるとされた場合、SNSやその利用者は今後どうなるかな？

その後のSNSはどうなる？

その後の利用者はどうなる？

次に拡散者の主張が通ったら、著作権者にどんなデメリットがあるかな？

あなたは中立の立場でどちらの主張を認めますか？理由も含めて考えてみましょう。

私は、（著作権者・拡散者）の主張を認める。→どちらか一つに○をつける

理由…

ワークシート みんなで考えてみよう

みんなの考えを聞いてみよう！

友達の家を見せよう

みんなの意見を聞いてみて、もう一度中立の立場でどちらの主張を認めるか理由も含めて考えてみましょう。

私は、（著作権者・拡散者）の主張を認める。→どちらか一つに○をつける

理由…

④考察

表 1 本教材を活用した授業の流れ

内 容
1. 著作権の学習の振り返り ・著作権法は文化の発展のための法律であることを振り返る。
2. 個人で読み物教材を読む ・個人で読み物教材を読み、著作権者の主張が認められた場合 SNS やその利用者がどのようになるのかを考え、ワークシートにまとめる。 ・拡散者の主張が通った場合に、著作権者にどのようなデメリットが起こるのかを考え、ワークシートにまとめる。 ・それらを踏まえ著作権者、拡散者どちらの主張を認めるのがよりよい文化の発展に繋がるのかを考え、ワークシートにまとめる(1 回目)。
3. クラス全体で考えを共有する ・著作権者、拡散者どちらの主張を認めるのかを、理由とともにタブレットに記入させ、クラスで共有する。
4. もう一度個人で考える ・他者の意見を聞いた上で、著作権者、拡散者どちらの主張と認めるのがよりよい文化の発展につながるのかを考え、再度ワークシートに考えを書く(2 回目)。
5. まとめ ・著作権法は文化の発展のための法律であることを振り返る。 ・実際に起こった裁判で、判断が難しい事例であることを伝える。

1 点目の「著作権に関する意識や態度について授業の事前事後でどう変化したのか」については、実践の事前と事後に行った質問紙調査の分析から比較を行う。

2 点目の「実際に生徒たちは判断に迷ったのか」については、授業中のワークシートの記述と、授業後の質問紙調査の分析から明らかにする。

3 点目の「判断に迷った生徒はどのような点で迷ったのか」については、授業後の質問紙調査の分析から明らかにする。特に、先行研究で課題とされていた、著作物の「保護」だけでなく、著作物の「利用」の面も含めて、生徒は考えていたのかを明らかにする。

3. 結果と分析

3.1. 著作権に関する意識や態度の変化の分析

実践の事前・事後間で著作権に関する意識に変容が見られたかを明らかにすべく、村松ほか(2009)の知的財産学習における意識尺度及び、小林ほか(2021)の著作権における調査項目を参考に合計 13 の質問項目を作成した。それぞれの質問について、5. とてもそう思う、4. 少しそう思う、3. どちらでもない、2. あまりそう思わない、1. まったくそう思わないの 5 件法で回答させ、5 点～1 点に得点化した。⑧については逆転項目となるため、得点をすべて逆

転させ得点化を行っている。その値を集計し、平均値及び標準偏差を算出した結果は表 2 のとおりである。これらの値に有意差があるのかを分析するため、株式会社社会情報サービスの「エクセル統計」を使用し統計処理を行った。まず、全項目に対し Shapiro-Wilk 検定を行ったところ、いずれの項目にも有意差が見られ、正規性が仮定できなかった。なおかつ、事前・事後間で回答者を特定しない形で集計したため、各項目得点の事前・事後比較には、Mann=Whitney の U 検定を用いた(表 3)。

効果が見られた項目について確認すると、項目①「あなたは著作権法に違反してるかどうかをすぐに判断できると思いますか」について、有意差を示す p 値は 0.028 となり 5% 水準で有意であり、効果量 r は 0.220 と小程度の効果が確認できた。項目③「あなたは今後著作権を守りたいと思いますか」について、 p 値は 0.059 となり明確に有意差は表れなかったものの、有意傾向が認められた。項目⑤「あなたは今後著作権について考え続けたいと思いますか」について、1% 水準で有意差が表れ、効果量 r は 0.272 となった。項目⑦「著作権は社会の中で役に立っていると思う」について、1% 水準で有意差が表れ、効果量 r は 0.317 と中程度を示した。

①については、本教材を通して学習したことが著作権法に違反するかどうかの判断に対する自信につ

表2 事前・事後の生徒の意識の平均値 (M) と標準偏差 (SD)

質問項目 (▲は逆転項目)	Per M (n=101)	Pre SD	Post (n=100)	Pre SD
①あなたは「著作権法に違反しているかどうか」をすぐに判断できると思いますか	3.15	1.06	3.50	1.03
②あなたは「著作権法に違反」したら、重い罪を与えるべきだと思いますか	3.59	0.83	3.58	1.07
③あなたは今後「著作権」を守りたいと思いますか	4.38	0.76	4.56	0.73
④あなたは大人になっても「著作権」を学ぶ必要があると思いますか	4.37	0.78	4.51	0.77
⑤あなたは今後「著作権」について考え続けたいと思いますか	3.88	0.86	4.21	0.82
⑥著作権は身近なものだと思う	4.52	0.78	4.60	0.72
⑦著作権は社会の中で役に立っていると思う	3.83	1.04	4.27	0.98
⑧▲著作権がなくても自分の生活は困らないと思う	3.03	1.16	2.91	1.17
⑨自分の作品を他の人に見てもらいたいと思う	3.41	0.99	3.42	1.16
⑩他の人の作品を見ることは大切だと思う	4.27	0.81	4.36	0.85
⑪自分で工夫したり、作品を作るのは好きだと思う	3.93	1.15	3.77	1.25
⑫作品を保護することは重要だと思う	4.39	0.77	4.54	0.72
⑬他の人の作品をそのまま、使わないように気を付けようと思う	4.44	0.78	4.61	0.72

表3 事前・事後間の生徒の意識比較

質問項目 (▲は逆転項目)	Pre 平均順位	Post 平均順位	統計量 U	統計量 z	p	r
①あなたは「著作権法に違反しているかどうか」をすぐに判断できると思いますか	91.860	109.140	4136.0	2.203	0.028*	0.220
②あなたは「著作権法に違反」したら、重い罪を与えるべきだと思いますか	100.100	100.900	4960.0	0.104	0.918	0.010
③あなたは今後「著作権」を守りたいと思いますか	93.790	107.210	4329.0	1.886	0.059 [†]	0.189
④あなたは大人になっても「著作権」を学ぶ必要があると思いますか	94.555	106.445	4405.5	1.649	0.099	0.165
⑤あなたは今後「著作権」について考え続けたいと思いますか	90.100	110.900	3960.0	2.724	0.006**	0.272
⑥著作権は身近なものだと思う	98.170	105.830	4767.0	0.694	0.488	0.069
⑦著作権は社会の中で役に立っていると思う	88.285	112.715	3778.5	3.173	0.002**	0.317
⑧▲著作権がなくても自分の生活は困らないと思う	103.750	97.250	4675.0	0.820	0.412	0.082
⑨自分の作品を他の人に見てもらいたいと思う	99.715	101.285	4921.5	0.199	0.842	0.020
⑩他の人の作品を見ることは大切だと思う	96.200	104.800	4570.0	1.152	0.249	0.115
⑪自分で工夫したり、作品を作るのは好きだと思う	103.675	97.325	4682.5	0.813	0.416	0.081
⑫作品を保護することは重要だと思う	94.880	106.120	4438.0	1.568	0.117	0.157
⑬他の人の作品をそのまま、使わないように気を付けようと思う	93.825	107.175	4332.5	1.929	0.054 [†]	0.193

** $p < 0.01$, * $p < 0.05$, [†] $p < 0.10$, $r = z\sqrt{n}$

ながったものとみられる。しかし、事後の平均値は3.50と高いとは言えず、判断に迷わせたことが影響したものとみられる。

③⑤⑦については、著作権が社会の中で役に立っているという実感から、今後も考え続けたいという姿勢や今後も守りたいという姿勢につながったのではないかと考えられる。

一方で、⑨～⑬で設定した知財学習に関する意識尺度については、⑬で有意傾向は認められたものの、有意差が表れなかった。これらの尺度は、村松ら

(2009) が報告するように、ロボットコンテストのような実際にものづくりを通して知財を創造する知財創造教育において高められることが確認されている。つまり、本教材のように実際のものづくりを伴わない実践では効果が表れにくく、あくまで著作権に関する理解や、意識向上をねらいとして使い分けしていく必要があるといえる。

3.2. 判断に迷ったかどうかの分析

授業後の質問紙分析と、授業中のワークシート分

析から本教材を通して判断に迷ったかどうかの分析を行った。授業後の質問紙で「あなたは中立の立場でどちらの主張を認めますかの質問について、あなたは判断に迷いましたか」と聞いたところ、かなり判断に迷ったが22名、少し判断に迷ったが42名、あまり判断に迷わなかったが25名、まったく判断に迷わなかったが11名となった。「かなり判断に迷った」「少し判断に迷った」を合わせて64名の生徒が判断に迷ったとみられる。

記入したワークシートを集計し、まとめを書ききれなかった生徒を除いた合計73名が著作者、拡散者どちらの主張を認めるかを整理した。その結果、表4のような結果となり、1回目時点で著作者の主張を認めるが40名、拡散者の主張を認めるが33名、2回目時点で著作者の主張を認めるが38名、拡散者の主張を認めるが35名となった。意見共有前後で若干の変動はあったものの、およそ半々に分かれる結果となった。

また、著作者、拡散者どちらの主張を認めるのかを判断させるタイミングの1回目と2回目（授業中のタイミングについては表1参照）著作者から拡散者の主張を認めるに意見を変えた生徒が7名、拡散者から著作者の主張を認めるに意見を変えた生徒

が5名となった。意見を変えた生徒の人数で有意水準5%のMcNemar検定を行ったが $p=0.774$ となり、有意差は見られなかった。どちらかに偏ることなく双方に意見を変えた生徒が存在しており、生徒が実際に判断に迷ったことが窺える。

3.3. 判断に迷った生徒はどのような点で迷ったのかについての分析

授業後の質問紙「あなたは中立の立場でどちらの主張を認めますかの質問について、あなたは判断に迷いましたか」に対する回答について理由も合わせて記述させ、その記述内容について樋口（2014）のKHCoder3を用いたテキストマイニングによる分析を行った。形態素解析により品詞ごとの語を抽出したところ総抽出語は1,201語（使用語は438語）、異なり語数は225語（使用語は157語）となった。「とても判断に迷った」～「まったく判断に迷わなかった」を外部変数としてそれらの語の特徴について比較を行ったところ、表5の結果となった。値はJaccard係数を表しており、値が高いほど関係性が強い語を示す。結果を見ると、迷わなかった生徒には「悪い」という記述がみられ、迷った生徒には「気持ち」や「立場」「納得」といった記述がみられた。

これらの結果をより詳しく確認するために、共起ネットワーク分析を行った結果を図2に示す。図中のDegreeは、語が外部変数とつながっている数を表し、Frequencyは出現回数の大きさを表している。結果を見ると、「かなり判断に迷った」「少し判断に迷った」群で「意見」「立場」「気持ち」「納得」という語が共起していることが分かる。実際に記述さ

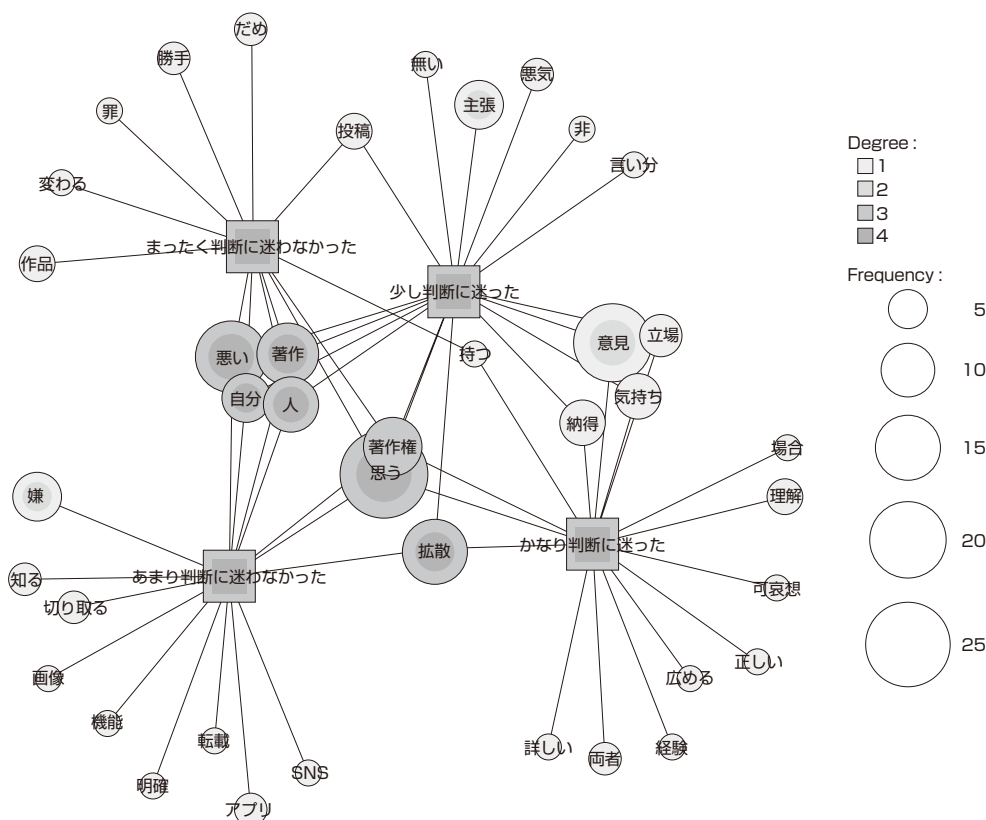
表4 授業中の子どもの意見

		2回目		
		著作者	拡散者	合計
1回目	著作者	33	7	40
	拡散者	5	28	33
	合計	38	35	73

表5 判断に迷った（迷わなかった）理由のテキストマイニングの結果

まったく判断に迷わなかった		あまり判断に迷わなかった		少し判断に迷った		かなり判断に迷った	
悪い	.217	思う	.308	拡散	.146	意見	.367
著作	.100	悪い	.135	人	.104	立場	.115
一方	.091	著作	.125	主張	.089	気持ち	.111
完全	.091	著作権	.125	納得	.087	著作権	.097
犯す	.091	嫌	.107	自分	.085	両者	.083
普通	.091	人	.094	悪気	.070	理解	.080
明らか	.091	拡散	.088	投稿	.068	納得	.071
罪	.083	SNS	.080	立場	.065	それぞれ	.044
持つ	.083	画像	.080	気持ち	.064	アイデア	.044
変わる	.083	機能	.080	言い分	.047	ルール	.044

図2 共起ネットワーク分析の結果



れた理由を確認すると、

- ・どちらの立場で考えても、気持ちが分かるから
- ・著作者の気持ちも分かるし、拡散者も急に訴えられたら可哀想だから
- ・どちらの立場でも嫌な気持ちになるから
- ・どちらの意見にも納得できたから
- ・拡散者の意見も著作者の意見もどちらも納得できたから

といった記述がなされていた。迷った生徒ほど、著作者や拡散者の気持ちに寄り添っていたのではないかと考えられる。

また、「まったく判断に迷わなかった」「あまり判断に迷わなかった」「少し判断に迷った」群で「悪い」「著作」「自分」「人」という語が共起していることが分かる。実際に記述された理由を確認すると

- ・人の画像を勝手に転載したら著作権法違反になることは明確だから
- ・機能を知らないのが悪いと思ったから

- ・拡散者が悪いのは、明確だと思ったから
- ・人の作品を勝手に使うのはダメだと思ったから
- ・自分の作品でもないのに本人の名前を載せないのはダメだと思うから

といった記述がなされていた。「悪い」という語に着目すると、「少し判断に迷った」群については、

- ・どちらの立場の人も悪くないと思った

のように「悪くない」という否定の意味合いで「悪い」という語が使用されていたことが確認できた。

判断に迷わなかった生徒ほど、「違反」「悪い」「ダメ」といった語が見られ、著作権は守るべきという保護の観点が強く表れていると考えられる。

4. 考察と今後の展開

4.1. 考察

今回開発した教材では、判断に迷わせる手法を試み、その教育効果が著作権教育にどのような影響を

与えるのかを分析を行った。実際に64%の生徒は判断に迷い、判断に迷った生徒ほど著作者、拡散者（利用者）の双方の気持ちに寄り添っていたものとみられる。先行研究では著作者の「保護」への理解が強く表れているという課題が挙げられていたが、判断に迷わせることを通じて、著作物の「利用」という視点も獲得できる可能性がある。著作権による文化の発展という本来の目的を考えさせる上では、高野（2021）が述べるような著作物の保護と利用のバランスを適切にはかることが重要であるが、生徒たちはそれらを本教材を通じて体験できたのではないかと考えられる。判断に迷わせることができた要因としては、判断に迷った生徒の意見に「どちらの意見にも納得できた」「どちらの立場の人も悪くない」といった記述が多くみられたことから、著作者、利用者どちらとも文化の発展においては重要な存在であると認識できたことが大きかったとみられる。判断をさせる前に、著作者・利用者の主張が通ったらどのような社会になるのかをワークシートを利用してそれぞれ考えさせたことが影響した可能性がある。今後は、ワークシートの記述と質問紙調査の結果を比較しながらより詳細な分析を行っていく必要がある。

他にも、自分とは異なる意見の生徒が多くいたことも影響した可能性がある。実際に12名の生徒が意見をえており、これは対立する意見がなければ起こりえないことであろう。先行研究で実施された、小林ほか（2021）の音楽教室とJASRACの裁判を題材にした著作権教材においても音楽教室の主張を認める27名とJASRACの主張を認める19名で意見が割れている。対立する生徒間での意見交換が判断に迷うことにどう影響したのか今後明らかにしていく必要がある。

一方で、判断に迷わなかった生徒も36%いたがそれらの生徒は、著作権法違反を悪いことやダメな事と捉えていた。つまり、著作者への「保護」の視点しか獲得できていないとみられる。判断に迷わなかった理由としては、授業の順番による影響が考えられる。今回授業を行った学校では、すでに著作権についての学習を終えた生徒たちであった。また、学校では一人一台のタブレット端末が配布されてお

り、従前より技術科の授業以外で著作権に配慮することが指導されていた可能性もある。例えば、著作権の学習の一番初めに判断に迷わせる手法を用いた授業を実施することで、利用の視点も獲得できるのではないだろうか。しかし、タブレット端末の活用は小学校から実施されるため、小学生でも判断に迷いながら著作権について考えさせる教材が開発できるのかを検討する必要がある。

授業の順番以外の理由として、SNS利用に関する理解の有無が影響したことも考えられる。今回の読み物教材ではSNSに搭載されている自動のトリミング機能が氏名表示権を侵害しているかどうかを争点としたが、SNSを利用していない生徒は、この状況を理解できていなかった可能性もある。この点については、SNSの利用実態を合わせて調査したり、より分かりやすい題材への改良が必要である。

ただし、著作権法違反は悪いことだと捉えることは、著作権を守るという道徳心を育むうえでは重要な要素であり、一概に良くない指導ということではない。悪いものは悪いという判断に迷わないケーススタディ型の学習と、本教材のような判断に迷わせる手法の学習を順番に配慮しながら適切に組み合わせ使い分けていく指導が有効ではないだろうか。

また、質問紙調査の結果の分析では、著作権について今後も考え続けたい、守りたいといった姿勢は獲得できたが、「⑨自分の作品を他の人に見てもらいたいと思う（事後3.42）」、「⑩自分で工夫したり作品を作るのは好きだと思う（事後3.77）」のような知財学習の中でも特に「創造」に関する項目については有意な伸びが見られず、事後の値も高い結果とはならなかった。現在広がりを見せる知財教育では仁科（2020）がまとめるように実際に新しい創造をすることと、創造されたものを尊重することが重要視されている。世良（2020）は、発達段階や学校段階に即し、模倣と創造の切り替えを指導する知財教育の展開が求められると述べている。実際に創造的な教育活動を行う前後で本教材を組み合わせることも有効ではないだろうか。

4.2. 課題と今後の展開

今回の実践では、判断に迷わせる手法の事前事後

の変化のみしか分析できておらず、ケーススタディ型の教材との比較や変化を分析できたわけではない。今後は、これらの教材を組み合わせた教育方法について検討を深めていく必要がある。また、著作権の概念や目的について生徒がどの程度正しく理解できたのかも把握できていない。教材の違いによる比較や変化と合わせながら丁寧な分析が必要である。

【謝辞】 本教材を実践するにあたりご協力いただきました学校関係者の皆様に感謝申し上げます。

【付記】 本研究は、日本知財学会第20回年次学術研究発表会で発表した内容に分析と考察を加えたものである。

本研究は、科学研究費補助金(22K13705)の研究成果の一部である。

参考文献

- 小林深太・高瀬和也・塩田真吾(2021)「著作権に関する判断に迷う社会的事例を扱った読み物教材の開発」『日本産業技術教育学会誌』Vol. 63, No. 2, pp. 259-267.
- 小林深太・高瀬和也・高野慧太(2022)「「リツイート事件」を題材とした著作権者人格権教材の開発：判断に迷わせる手法の効果分析」日本知財学会第20回年次学術研究発表会。
- 最判令和2年7月21日民集74巻4号1407頁[リツイート上告審]。
- 白鳥綱重(2021)「〈論説〉初等中等教育におけるミニマム・スタンダードとしての著作権教育」、『横浜法学』『横浜法学会』Vol. 29, No. 3, pp. 245-318.
- 世良清(2020)「日本の知財教育の経緯と展望—知財政策とともに進捗してきた知財教育の到達点を考える—」『日本知財学会知財教育分科会10周年記念出版知財教育研究』pp. 4-12.
- 高野慧太(2021)「著作権侵害の要件」前田健・金子敏哉・青木大也編『図録知的財産法』, pp. 34-35, 弘文堂。
- 田村善之(2021)「リツイートによる公衆送信権侵害の成否とその際のトリミングに起因する氏名表示権と同一性保持権侵害の成否：リツイート事件知財高裁・最高裁判決の検討」『知的財産法政策学研究』Vol. 61, pp. 263-294.
- 長島光一(2019)「法教育としての著作権教育：情報教育の課題」『情報処理センター年報』Vol. 21, pp. 105-123.
- 仁科雅弘(2020)「知財創造教育の推進について」『日本知財学会知財教育分科会10周年記念出版知財教育研究』pp. 4-12.
- 野口真那樹・佐藤史人(2016)「中等教育段階における普通教育としての著作権教育の内容および目的に関する研究」『和歌山大学教育学部紀要』Vol. 66, pp. 81-90.
- 樋口耕一(2014)「社会調査のための計量テキスト分析」, ナカニシヤ出版。
- 前田健・木下昌彦(2021)「氏名表示権とSNSにおける表現活動」『情報法制研究』Vol. 9, pp. 34-49.
- 村松浩幸・宋慧・松岡守・中西良文・森山潤(2009)「技術科教育における知的財産学習のための意識尺度の構成」『日本産業技術教育学会誌』vol. 51, No. 1, pp. 17-24.
- 依田平・伊藤弘昭(2022)「学校における著作権教育のあり方について」『東北文科大学・東北文教大学短期大学部教育研究』Vol. 12, pp. 17-39.
- 劉楊(2021)「リツイートによる著作権及び著作人格権侵害の成否：リツイート事件最高裁判決の検討」『知的財産法政策学研究』Vol. 59, pp. 349-412.
- Davis(2016) edtech digest “What is Digital Citizenship” (<https://edtechdigest.blog/2016/06/15/what-is-digital-citizenship/>, 2023年7月3日最終閲覧)。