

第6回 JASRAC著作権ゼミナール

著作権教育の実践事例

「～オンリーワンマグカップの制作を通して～」

講師：相澤 崇 氏

青森県藤崎町立藤崎中学校教諭

皆さん、こんにちは。青森県から来ました相澤といいます。青森県は、もうすっかり雪が降っていて、大阪よりも5、6度寒い状態です。また、路面は凍結しており、車もスタッドレスタイヤに交換して運転している状況です。昨日、この発表のために大阪に来ました。青森に比べ大阪は温かく、旅行バックを片手に道を歩いていたら、汗だくになってしまいました。すれ違う大阪の人には、「北国から出張で来たんやろうなあ。汗だくで。」と見られていたと思います。今日はよろしくお願いします。

今日、ここでお話しさせて頂くのは、中学校の技術科における著作権教育の内容になります。前半は、私自身が著作権教育を進めていこうと思った動機についてお話しします。後半は、実際の技術科での著作権教育の実践内容について発表させていただきたいと考えております。

近年、コンピュータや携帯電話が社会、家庭、学校において普及してきました。青森でも、たくさん子どもたちが携帯電話やコンピュータを使って、インターネットを利用しています。インターネットや携帯電話が普及して非常に便利になりました。しかし、その一方で、携帯電話やインターネットに関連したトラブルが増えてきました。昨年度、学校裏サイトに関する問題、ネットいじめの問題などがニュースで話題になったかと思います。私自身、学校では、生徒指導を担当していることから、先生方から生徒指導上のいろんなトラブルが報告されます。その中で、ネット上のトラブルについては、実態がよくわからないことが多く、各先生から報告を受ける度に、その実態を調べて、ようやく理解できる、ということが増えています。ご来場の先生方にも、このような状況の方々が多いのではないかと思います。子供達のネットの利用状況は、はっきり言って非常に悪い状況です。知れば知るほど、いろいろな問題が見つかり、指導しなければいけない責任を感じさせられます。いじめの問題はみなさんご存知かと思いますが、著作権に関する問題もいろいろあります。法律に違反している行為はもちろんのこと、違法行為でないけども、モラルには反する行為もたくさんあります。共通認識を持って頂くために、先ず、いくつか問題となる事例を紹介していきたいと思います。

昨年10月、京都府警によって違法な着うたをダウンロードできるサイトが摘発されました。そのサイト名は第三世界といいます。ご存知でしょうか。事件が報道されてから、関連記事を調べてみると、このような話がありました。日本レコード協会によると、第三世界のような違法なサイトからの推定ダウンロード曲数というのは、実はもう4億曲以上あるそうです。2008年、正規に販売された曲数というのは3億3,000万ぐらいなので、違法サイトからダウンロードされた数のほうがはるかに多いのです。

この違法サイトからのダウンロード、子供たちがどのくらい利用しているかというと、このような状況です。携帯電話所有者で12歳から15歳、だいたい中学生ぐらいの年代で63%、16歳から19歳、高校生ぐらいの年代で59.5%利用している状況だそうです。そして、このような違法サイトの利用者の7割近くは、実際にこのようなサイトを利用していることに関して、「後ろめたさを感じていない」という調査結果がでているのです。

このニュースを聞いた時、初めて、第三世界のような違法サイトのことを知りました。また、このようなサイトを中高生がどのぐらい利用し、このような意識でいることも初めて知りました。みなさんはどうですか。実際、どのような方法でこのような違法サイトに関する情報を入手するかというと、このような本がコンビニ、書店で1,000円も出せば買うことができるのです。情報は、本当に簡単に手に入れることができるのです。このような本の販売は、違法ではないので、コンビニや書店で普通に売られているのが現状です。

着うたのダウンロードの他に、著作権に関する問題事例として、マジコンっていうのがあります。スライドは産経ニュースから引用したものです。マジコンというのは、違法コピーした任天堂DSのソフトを使用する電子機器みたいなものだと思います。記事を読むと、「マジコンは、販売者に関する罰則規定がないから取り締まることができません、秋葉原等を含めて電気街で売っています」ということが掲載されています。マジコン、違法ソフト、これだけだと、どのくらい子供が利用しているかわからないので、このことについてもう少し調べてみました。そうすると、このような事実がわかりました。ファイル共有ソフトなどの違法行為の手伝いとなるソフトウェアを利用して入手したDSソフトは、世界中で1日当たり約90万本出回っているそうです。1日あたりです。そして不正利用による被害額は、約38億円に上るそうです。当然、任天堂DSは、小中高生は所持している率は、他の世代に比べ高いと考えられます。その子供たちの中には、任天堂DSソフトを不正ダウンロードし、利用していることは想像できるかと思います。

さらに、このような事例があります。昨年、生徒指導上の問題としてプロフというサイトがニュース等で話題になりました。プロフは子供たちの間では、ネット上の名刺として利用されています。例えば、これがプロフの例になります。スライドの右側にある紹介項目を回答すると、左側のようなサイトが自動で作成されて、アップロードされます。子供たちの中には、自分や友達の写真をネット上に公開している子もいます。それはそれで個人情報取扱いということで問題になりますが、実は、この写真の部分に、アニメのキャラクターとか、芸能人の肖像画というのが、無断で使用されているケースが、かなりあります。これは、当然、違法行為になります。このようにネット上における子供達の著作権に関する問題は、身近な問題になっているのです。

現代は、コンピュータやインターネットが発達しました。コンピュータを利用して、様々なデータをコピーし、それを利用して情報発信が、手軽にできるため、著作権に関する問題は、子供にとっても身近な問題になっています。このような事実を知らないのは、もしかしたら大人だけなのかもしれません。コンピュータや携帯電話の利用が低年齢化していく中で、やはり、小学校段階から学校教育で取り扱っていく必要があると思います。例えば、今、特に問題がないからとか、高校の情報科の授業でいずれ取り扱うのだろうとか、思いたくなるかもしれませんが、しかし、子供の発達段階に応じて適切な指導を繰り返して行わないと、実践的な力というのは、育ってはいかないと思います。なぜならば、残念ながら、インターネットは悪くいえば、無法地帯です。利用しているだけでは、決して正し

い態度は育たないくらい、各種の問題が実在しています。多感な時期を過ごしている子供達は、ややもすると、そちらのほうに流されてしまうのではないのでしょうか。このような状況を踏まえて、私自身、一大人の責任として、指導をしなければいけないという思いにかられ、著作権に関して積極的に指導をしていこうと思ったわけです。

著作権教育——情報モラル教育でもいいのですが——子供たちに実践的な力を身につけさせることは、かなり難しいです。例えば、研究機関等で作成され公開されているDVDやアニメーションみたいなものを使って授業をする、それに対して補足説明を入れる。非常に手軽に授業を進めていくことができます。しかし、これだけでは、どうしても知識伝達型の授業になり、子供達にとって実際の体験がない授業になってしまいます。このような授業では、知識力はつきますが、実践力は、なかなかつきません。従って、実際のトラブルの場面でしっかりとした行動ができないことが出てきます。また、携帯電話でもコンピュータに関しては、操作が上手な子、良く知っている子に限って、悪いことも良く知り、体験しているケースもあります。つまり、操作が上手だから判断力、回避能力が高いわけではないのです。さらに、日常生活で問題がないからといって、ネット上の行動でも問題がないということでもないようです。

このように、実態が複雑なため、単純な学習では十分な効果が望めないところに、指導の難しさがあります。私自身も子供の実態に合った指導を行うため、日々、改善しながら実践しています。これがベストという実感できるほどの実践ではありませんが、現状で取り組んでいる実践内容について、続けてお話させていただきます。

効果的な情報モラルの授業または著作権に関する授業を行うために、2つの大きな視点を重視し、授業を組み立てることとしました。

まず、体験を増やすこととしました。それまでの授業は知識伝達型の授業で、体験活動が少ない授業で、禁止事項を伝えるだけの授業でした。学校でのトラブルの発生状況や子供達の意識から、もう少し、子供たちが体験をさせて、実感としてわかるようにしていかないと力はないと感じ、改善を試みることにしました。

二つ目として、生徒に失敗体験を多くさせることを考えました。失敗体験にかかる時間がもう少しあっても良いのではないかと思いました。子供たちはネット上でいろんな体験をしています。そのうちの何割かは失敗体験と考えられます。そして、その失敗のいくつかが、様々なトラブルに発展し、生徒指導上の問題となっていると思われれます。トラブルを未然に防ぐ、トラブルから学ぶという観点で、授業中に失敗体験をさせ、失敗した原因をお互いに出し合い、追求することにより、お互いの判断力や失敗回避力を伸ばせるのではないかと思い、授業で取り入れていこうと考えました。

この2点を踏まえて、さらに具体的な改善点を3つ決めました。今までは、実際、著作権教育は情報モラルの教育の1つとしてやって、制作活動は切り離して行っていました。制作活動は制作活動、著作権教育は著作権教育と、切り離して指導をしていました。しかし、今回は、制作活動の中に著作権教育をきちんと組み込み、関連づけて授業を行うこと

としました。当然、制作中、自分は著作者であり、著作物を制作しているわけです。そのときに、著作権のことについて学ぶと、やっぱり子供達の理解度が違って来るだろうと考えたわけです。

2つ目として、実態や実例をきちんと紹介することとしました。教科書や各ウェブ資料は、授業で扱いやすいように、紹介しやすい無難な事例を掲載しています。しかし、子供たちは、もっと問題のある実例や実態を知っているのです。教師がそこを避けて授業を行うと、子供達にとって実態とかけ離れた話と受け止められてしまいます。また、実態を避けて、隠していても、行く行くは、そういったその実態を見て知ってしまうわけです。全部は見せることはできないにしても、もう少し実態を知らせ、その上で子供たちに考えさせる必要あるのではないかと思い、この点についても改善することとしました。

3つ目はコンピュータの利用についてです。私は学校で技術科教員として情報教育を担当しています。コンピュータは疑似体験、バーチャルな体験というのが得意です。そこで各種体験である被害者体験、いわゆるマイナス体験、失敗させるような体験も、コンピュータを利用して取り入れてみることにしました。

先ほど実態を見せるという話をしましたが、ただ見せるだけでは、子供たちは都合のいい解釈をします。「みんな、やっている。だからまねしよう」とかということになります。つまり、寝た子を起こすことになりかねません。従って、必ずその場面、場面で教師の解説・解釈を入れて、子供達を正しい方向に導く必要があります。

また、失敗体験や被害者体験を取り入れるという話をしましたが、実際、いきなり授業に取り入れると生徒の学習意欲を低下させてしまうことがあります。生徒の同意がない中で、いきなり失敗体験や被害者体験をさせると、生徒と先生の信頼関係も壊すことになるので、その辺について十分な配慮が必要になります。私の場合、年度当初の授業のガイダンスの時に、授業内容や学習について話をします。特にスライドの⑤番、学習方法についての説明をするときに、技術科の授業を進める上での確認事項について次のような話をしていきます。「他の教科と違って、難しい問題を出すよ」、「みんなが間違っていることや失敗しそうなことについて、この授業では体験させるからね」、「情報モラルに関しては、被害者、加害者、両方の立場を経験して、見方、考え方、判断力というのを身につける必要があるから、両方の立場を経験してもらうらうよ。」とを話して、授業の約束ごととして子供達にしっかりと覚えてもらいます。

その上で、2カ月に1回ぐらい、子供たちにとって困難な課題——つまり、失敗しやすい課題をだします。例えば、子供たちに実際にメールアドレスを取得させてメールの授業を行います。そのアドレスにウィルス——実際にはテストウィルスになりますが——わざと送信します。そして、子供がクリックして、添付ファイルを開くとウィルスが目覚め、ウィルス対策ソフトが起動するわけです。当然、子供達はびっくりし、いろいろな行動をします。そこで正しい対応を指導し、それを体験することによって、ウィルスや対策ソフトの意味が理解でき、きちんと自分のコンピュータに対策を講じる必要性やウィルスの危

険性が実感できる、そういう授業を展開していきます。このような失敗から学ぶことを繰り返して行くことにより、技術の授業では当たり前という感覚が築けていきます。

考えてみると、子供たちが、1人で携帯とかパソコンを使っているときに、何かまずいことがあったときに、マウスのボタンを押し続けていけば何とかかなるとか、または、電源を切ってしまえばいいとか、そういうことしているケースが多いと思います。しかし、それでは、問題は解決しません。それぞれ、一つ一つのトラブルに対してどう対処するかということを学ばせていかないと、その実践的な力というのは高まっていかないとと思います。

技術科での著作権教育は、3学年の情報とコンピュータの選択領域、マルチメディアに関する内容で取り扱います。題材名は、「オンラインワン・マグカップの制作」で、マグカップの制作活動と合わせて学習を行います。配当時間は5時間となります。3年生技術科の時間数が少なく、週当たり0.5時間になります。したがって、年間で17.5時間しか授業時間がありません。時間数が少なく感じるかもしれませんが、このような事情をふまえてと理解していただければと思います。

3年生の年間の指導計画についてお話します。3年生は、まず、マルチメディアの基礎ということで、写真加工などについて7、8時間学びます。その後、マグカップの制作と著作権等の取り扱いで5時間、発展題材としてホームページの制作を5時間行います。

マルチメディアの基礎では、1年生の時に文書作成、表計算、図形処理で扱った、文字、表、図、写真を、複合的に扱える技術について学ぶこととなります。後にホームページを制作する時に、地名がわかるような画像、名前などの固有名詞が掲載されている部分、通行人の顔等、個人や地域が特定できないよう処理が必要となります。そのための加工技術を学ぶこととなります。

次のスライドは字体の装飾に関するものです。1年生の時にフォントの種類や文字色の変更については学習をしています。3年生では、もう少し発展的に、写真から文字の部分をくり抜いて、写真の画像を文字色として利用する装飾文字を制作することも行っています。

次のスライドは、色彩の変更を行っています。加工を施してして空の青さを強調した画像に変更しました。赤みを帯びた夕焼けに変更することもできます。

次のスライドはコピースタンプ機能とあって、左側にある横断歩道を周辺にアスファルトの模様で消しています。このような作業も行います。ご当地の名所である大阪城を消すところな感じになります。このようなことを、マルチメディアの基礎で学習していきます。

このような学習を進めていくと子供たちもメディアを見る力が備わり、写真を見る見方が変わってきます。つまり、ネット上にある写真というのはやっぱり何らかの加工が入っているということに気づいてくるのです。例えば、明るさ、コントラストにしても見る人が見やすくなるような加工が施されていることに気づいていきます。また、このような加工技術を学んでいくと、だんだんプロが作った加工品に近いものが制作できるようになります。そうすると、たくさんの素材を集めてもっといろんな制作物を作成したいと思うよ

うになってきます。

しかし、生徒たちの嗜好にあった制作物を作成するとなると、多様な素材が必要になります。また、技術の向上とともに、技術力、表現力に関する意識が高くなり、素材を利用するための手続きや約束事、つまり著作者に対する意識は低くなっています。そこで、その部分についてしっかりとした考えを持たせていくために、著作権教育を、その次に行っていきます。その題材がオンリーワン・マグカップの制作になります。配当時間は1時間、1時間、3時間という形で、最初の1時間、著作権に対しての基本的な事項を学んで、次の1時間で、ウェブサイト上で素材を集めてくるときの注意とかを学びます。残りの3時間で著作権に関して応用的な部分について扱っていくという流れになります。

「オンリーワン・マグカップ」は、簡単に言うと、マグカップに張る写真加工の制作になります。本校では、毎年3学年が取り組んでいる課題で、マグカップの側面のこの部分に貼る画像データの制作を行っています。制作時間については、授業時間だけでは足りない子どももいるので、コンピュータ室を開放して、昼休みとか放課後にも制作活動を行っています。そして、完成した画像は、専門業者に依頼して、マグカップに添付し、卒業記念品として配付することになります。

この題材の著作権に関する学習で整理するとこのようになります。1時間目に土台をつくり、ネット上で情報を収集する注意事項について学習を行い、実際の違反行為について学習していくことになります。

2時間目には、自由利用マークについての学習を行います。このようなマークの種類や意味について子供たちに教えていきます。また、各ウェブ上に示されている使用制限に関する記述についても、実際のものを見せながら子供たちに見せて解説していきます。その内容を確認しながら、ウェブサイト上での素材の収集の仕方というのを学習していきます。また、例外規定として教育利用とか私的利用についても話をします。

残りの3時間でアイデアについて、同一性保持、複製権、無断改変について学習をしていくことになります。但し、この5時間だけで、著作権に関する実践的な力はつかないので、その後でホームページの制作時に、この5時間で習った時間をいかに工夫を題材として設定しています。

今日はその中で、無断改変～著作者の気持ち～の指導内容についてお話ししていきたいと思います。

学校というのはいろんな著作物は創る活動を行っていますね。国語であれば、作文を書いたり、美術であれば絵を書いたり、音楽では作曲をしています。しかし、その著作物が他人に使われる時について考えなければいけないことについては、以外に疎かになっている気がします。そのため、著作者の権利や著作者の気持ちがきちんと考えることができないのではないかと思います。そこで、著作者に気持ちについてきちんと考えられるよう意図的に学習場面を設定することとしました。

一番良いのは、先ほどお話された佐和先生の実践のように、プラス思考で、著作物がいい

いろいろな人に使われて、反応が返ってきて著作権に関する意識が高まってくるというのが、非常に良いやり方だと思います。しかし、残念ながら技術の時間は時間数が少なく、反応が返ってくるまでの活動を設定することは難しいため、次善の方法としてマイナスの体験をさせることにしました。つまり、自分が被害者になる経験、自分の著作物が改変される経験をさせることとしました。それがこの授業になります。

この授業を設定する際、著作権に関すること、つまり同一性保持権に関することが気になりました。教育活動とはいえ、無断で生徒の著作物を改変し、そのデータをもとに授業を行うので、同一性保持権に抵触しないかということが気になりました。そこでクリック（CRIC）の著作権情報センターの著作権相談室に相談をしました。相談員に授業内容について話をして相談したところ、問題ないという回答を頂きました。実践にあたっては、その辺りを確認の上で授業を行っています。しかし、教員の考え方によっては賛否両論出てくるような内容なので、そのつもりで聞いていただければと思います。

学習過程について説明致します。まず、既習事項の確認をして、アイデアの著作権のことについて確認をします。その後、学習内容の確認というところで、子供たちに話をします。「マグカップのデータの作成も進んできたと思いますけれども、今日は著作者の立場に立って、著作権について理解を深める授業をやります」と。「制作はやります」と言いません、そうすると、勘のいい子は、「あれ？ きょう制作やらないのかな、何か違うことをやるのかな？」ということに気づくわけです。あくまでも意図的な学習ということを示唆していくようにします。

そして、子供たちに各自で保存した自分の制作データを読み込ませます。しかし、前回の保存時と違うデータになっています。例えば、違う色に着色されていたり、サイズが小さくなっていたり、一部データが欠損していたりします。このように改変されたデータを全員に再配付します。最初は、自分のデータの読み込みの仕方が失敗したかと思い、再読み込みをしたりしています。しかし、自分以外の周りもみんなおかしいと、自分が失敗したのではないと考え、声にして尋ねてきます。「あれ、先生、おかしい」、「データ壊れた！」、「コンピュータが壊れた」など、そんな話をしてくるわけです。

自分データの状況が確認できたところで、本時の授業の目的について話をしていきます。「今日は、著作者の気持ちについて、理解を深める授業を行うために、改変されたデータをみなさんに配布しています。これを元に著作物を変えられた人の気持ちについて考えてみましょう」と話をし、本時の目標を設定することになります。

それで、④番のところで、著作者の気持ちを考えようというところになります。ここ、できるだけ時間をかけて全員に当て、できるだけ多くの意見を発表させるようにします。同じようなことを発表してもいいのです。けれども、一人一人が意見を言うことによって、その後の著作者の気持ちを話し合わせるときの雰囲気づくりのために大事になってきます。子供の意見として「すごく嫌な気分になった」とか、「ええっ、もう1回最初からつくらなきゃいけないかと思った」とか、「壊れた」とか、そういったことをいっぱい話してきます。

ここで初めて、著作物を無断で変えられるということの重大さがわかってくるのです。

さらに、もう1つ子供たちに聞きます。「この無断で使用されて変えられたものを、インターネットなどで公表されたらどう思いますか」と聞きます。座席の近くの人とあわせて話し合わせた後、聞くと、やっぱりほとんどの子は「絶対嫌だ」「何でこんなに一生懸命つくってここまでやってきたものを、勝手にだれかに変えられたものを公表されなきゃいけない」、そういうことが発表されます。そこで、プロフなどの実物から、実際に無断改変されている実例を子供たちに見せます。そこで、子供たちは、気づくわけです。「勝手に変えている人というのは、本当に自分勝手に身勝手な行為だ」とか、「著作者の気持ちというのは全然考えていない」とか「一生懸命つくってあればつくっているほど、ちょっと線が入っただけ、サイズがちょっと変わっているだけでも、心が傷つき、嫌な思いをする」とか、子供たちの頭の中で著作者の気持ちが整理され、著作権の大切さが理解できるわけです。

そして、このようなやりとりを進め、本時のまとめとして、無断で使われる人の気持ちについて、まとめていきます。最後に子供たちに対しては、「実際、こういう経験をしたけれども、この後にどういったことをやっていくか、行動に移していくかというのがすごく大事だよ」と、その辺に気づいて欲しいということを説諭して授業をまとめていきます。

この授業の後、子供の著作権に関する態度は、昨年までと違ってかなり育ってきている感じがしました。特に、授業後に自主的に自分で「コピーOK」とか「学校教育OK」とか、あと、使用制限の記述を自分で調べるようになってきました。また、各自で著作権に関する記述を見て「先生、こういうのがサイトにあるのですが、使っていいですか」と確認を取るようになってきました。

生徒の感想にはこのようなことが記載されていました。「著作物の向こうには、必ず著作者がいる」、「著作者に嫌な気分をさせてはいけないということを感じました」、「一生懸命つくっている人がいるから、使用制限はしっかり守らなきゃいけない」、「つくった人の立場や権利を守るために、著作権があるのが理解できた」、「勝手に利用区分を変えちゃいけない」。このような記述からも著作権に関して例年以上に理解が深まったと感ずることができました。

スライドには、生徒の作品の例を載せています。一昨年、またその前の年に比べて、作品自体は、ちょっと地味になりました。素材自体の身元がきちんとしたものしか、使わなくなっただけで、ぱっと見た感じは地味になりました。しかし、素材を集めてくるときにかなり気をつけられていることが伝わってくるので、私自身は生徒の活動をたいへん評価しています。

今、センターのほうにいますので、実際の授業は行っていませんが、今後はデジタル放送のコピーとか、そういったことについて授業で取り扱いたいと考えています。

ご清聴ありがとうございました。(拍手)

【司会】 相澤先生、ありがとうございました。

それでは、岸本先生より講評をお願いいたします。

【岸本】 相澤先生、ありがとうございました。

今、先生がおっしゃったとおり、中学生は今ほとんどが携帯電話など何らかの情報機器を持っていて、それを通じていろんなコンテンツに接する機会が多い。そしてそのコンテンツを入手する技術にはたけていると思うんですけども、そのわりには、いまひとつ道徳観というか、何をやっていいのか悪いのかという部分の判断力が一番あいまいな、ギャップが顕著な世代なのかなと思います。まさにそういうこともあって、学習指導要領で低学年に著作権教育というものが広がってきたのかなと思うんですけども、そういう部分のギャップを埋める取り組みとして、非常に有意義なものなんじゃないかなと思いました。

先生のご発表の中で、一番おもしろいと言ってはよくないのかもしれませんが、これはすごく子供たちの心に残るだろうなと思ったのは、被害者体験をさせてみるというところでした、やっぱり幾ら言葉で、「こういうことをしたら、作品をつくった人の気持ちが傷つくでしょう？」と言ったところで、子供たちの実感としてあまり伝わっていないんじゃないかなと思うんですね。そこを先生が、あえてわざわざ手を入れるということによって、実際に自分の作品に勝手に手を入れられたらどういう気持ちができるのかということ、みずから体験させるという、それが一番子供の心に響くことなのかなと思いました。

ただ、そのときに、「先生もやっているんだから、自分たちだってやっていいんだ」とか、「こんなことをされて、先生は自分の作品をあまりよくないと思っているんだ」ということで、ものすごく自信をなくしてしまったりという、意図しないところまで波及しないように、そこら辺はやっぱりきめ細かな指導が必要なのかなと思うんですが、いかがでしょうか。

【相澤】 ありがとうございます。おっしゃるとおりで、そういった部分への配慮というのはかなり必要です。したがって、最初にお話ししたとおり、赴任して来て直ぐに実施できる授業ではなく、子供たちのとの信頼関係、授業での約束事が確立している状態できるように行える授業になります。1年生からこのような体験を繰り返し行い、この授業では、失敗も含めて、いろいろな経験をするためにあるということをお納得済みになっています。従って、反発とか、学習意欲の低下などのマイナスの部分——がほとんど出てこないで済むわけです。もしかしたら心の中で思っているかもしれませんが。

【岸本】 継続的な先生方のご努力によって、中学生世代のギャップを埋める取り組みをされているということで、1つの参考になるお話だったかなと思います。先生の一番最後のまとめの「実践後の児童・生徒の変容」というところに、「多くの生徒が自主的に“コピーOK”，“学校教育OK”などの自由利用マークや使用制限に関する記述を確認し、作業を行っていました」とあって、「自由利用マークって何？」と思われた方がもしかしたらいらっしゃるかもしれないんですが、たまたま私の資料の一番最初——JASRACゼミナール著作権制度の概要という表紙——のところに、「コピーOK」という自由利用マークをつけているんですね。文化庁があらかじめつくった人の意思、こういう形で利用してほしい

いという意思表示のシステムをつくって、このマークを普及させようとしているんですが、巷では、あまりこのマークは使われていないという話を聞くんですが、どうなのでしょう。あまりないですね、やっぱり。

【相澤】 ないです。

【岸本】 そうですね。また、これとは違った団体の取り組みなのですが、クリエイティブ・コモンズという団体がこういう形で使ってほしい、例えば非営利だったらオーケーとか改変しないだったらオーケーといった、いろんな意思表示のマークをつけるという取り組みをやっていまして、これをCCマークと言ったりするんですけども、そういうキーワードで検索されたりすると、許諾をもらわずに著作者の付けた条件の範囲内で自由に使ってもいいという素材が見つかることもあると思いますので、一応ご参考までに申し上げます。

相澤先生、どうもありがとうございました。

【相澤】 どうもありがとうございました。

【司会】 岸本先生、相澤先生、ありがとうございました。