

[論 文]

短期大学生を対象とした著作権リテラシー教育の試み

A Practical Study on Copyright Literacy Education for Junior College Students

野 田 佳 邦

Noda Yoshikuni

1. はじめに

著作物のデジタル化やSNSの急速な普及に伴い、教育機関における著作権教育の重要性が増している。公益財団法人著作権情報センター（CRIC）による平成26年度のアンケート調査¹⁾では、過去3年間に著作権を取り上げた教育活動を行ったことが「ある」と回答した割合は、小学校が46.5%、中学校が64.2%、高等学校・中等教育学校が63.2%となっており、高等学校までの教育機関において一定の割合で著作権教育の取組が行われていることがうかがえる。

著作権教育の拡大そのものも急務であるが、その一方で質の改善も重要である。単に著作権に関する話をすればよいというわけではなく、その教育効果についても検討していく必要がある。例えば高等学校・中等教育学校では、著作物引用のルールについて「理解している生徒はほとんどいない（概ね2割以下）」と回答した割合が46.8%に上っており¹⁾、指導の内容が検討課題となっている。また、大学等の高等教育機関においても、法学部や経済学部を対象とした知的財産法を扱うカリキュラムは一定程度整備されているものの、知的財産の実践的な知識を修得するための体系的なカリキュラムが確立されているとは言い難く、デザイナーや医療機器開発など特定の分野において実践的な講義シナリオ・教材を開発しようとする試みが始まっているところである^{2) 3)}。

著作権教育の目的の一つとして情報化社会への適応能力の育成が挙げられるところ、その目的を達成するためには、学習者に著作権に関する知識を定着させるのみならず、知識を活用した判断力を養う必要がある。特に短期大学では、仕事や实际生活で著作物と接した際に発揮できる「著作権リテラシー」を身につけることが求められる。著作権教育は法学的なものになりがちであるが、実学的な意味で著作権を理解するには、著作権制度の知識だけでなくそれがビジネスの現場でどのように活用されているかをリンクさせて学ぶことが必要である。

本学情報コミュニケーション学科の専門科目である「情報リテラシーⅡ」では、平成27年度より著作権制度についての講義を始めた。本稿では、本学における著作権リテラシー教育の試みについて、平成28年度に実施した講義から教育効果や今後の課題を考察する。

2. 講義概要

本学情報コミュニケーション学科の専門科目である「情報リテラシーⅡ」における著作権に関する講義概要（平成28年度）は以下の通りである。著作権制度を中心に、情報機器を利用する上で欠かせない各種権利の概要について講義を実施した。なお、第1回～第5回は別の教員が担当する講義でありインターネット・SNSに関するイノベーションや情報検索をテーマとする内容である。

- 第6回 著作物（講義冒頭に「著作権の理解度テスト」を実施）
- 第7回 著作者、著作者人格権
- 第8回 著作権
- 第9回 保護期間、契約
- 第10回 著作権の制限
- 第11回 著作隣接権
- 第12回 映像を用いた演習
- 第13回 侵害、判例
- 第14回 知的財産権、肖像権など（講義最後に「著作権の理解度テスト」を実施）
- 第15回 試験および「ビジネス著作権検定」の実施

平成28年度の受講生の数は43名である。平成28年度より、美術科など他学科の学生も著作権知識を身に付けられるよう当該科目を「学科・専攻を越えて履修可能な専門教育科目」に選定して受講生の拡大を図っており、美術科の学生8名が履修した。また、平成27年度より株式会社サーティファイが実施する「ビジネス著作権検定⁴⁾」を情報コミュニケーション学科の取得推奨資格と位置づけ、本学内で団体受験を実施している。講義の中で受験希望者を募り、実質的に試験対策も行っている。

3. 知的財産に関する前提知識

受講生が「情報リテラシーⅡ」（後期開講）を受講する前に知的財産に関する前提知識をどの程度備えているかを把握するための参考として、平成28年度前期開講の「情報リテラシーⅠ」（情報コミュニケーション学科必修科目）において行ったアンケート調査の結果を以下に示す（回答者107名）。

表1：知的財産に関する前提知識

番号	質問項目	はい	いいえ
Q1-1	「知的財産」という言葉を知っていますか？	65.4%	34.6%
Q1-2	知的財産に関する授業やセミナーを受けたことがありますか？	29.0%	71.0%
Q1-3	知的財産について他人に説明できますか？	4.7%	95.3%
Q1-4	知的財産について知っていることがあれば記入してください。	自由記述	

Q1-4 (自由記述) の内容

- 形がなくて一般の人でも何か発明すれば権利を得ることができる
- 他の人が考えて作ったもの
- 著作権関係
- 自分自身の考えを形にしたもの
- 商標権、意匠権、特許権、実用新案権
- 人がうみだした案のこと
- 目に見えないもの
- 自分で考えたアイデアやデザインなど
- 形のないもの
- 学んで得た知識や知恵
- 違法アップロードに関する法律
- アイデア、ブランド
- 目に見えない財産
- 形のないもの (作品など) 音楽

表 2 : 著作権に関する前提知識 (1)

番号	質問項目	はい	いいえ
Q2-1	著作権に関する授業やセミナーを受けたことがありますか？	57.9%	42.1%
Q2-2	著作権について他人に説明できますか？	28.3%	71.7%
Q2-3	自分や友人が著作権に関するトラブルにあったことはありますか？	3.7%	96.3%
Q2-4	Q2-3 で「はい」と回答した人に質問です。そのトラブルについて差し支えのない範囲で記入してください。	自由記述	

Q2-4 (自由記述) の内容

- 友人の描いたイラストをあたかも自分が描いたかのように言っている人がいた
- ネット上に公開していたイラストをサインを消して自分のものとして使用されていた友人がいた (グッズなどとして販売されていた。)
- 部活動での音響
- 知り合いが自分が描いた絵を他人が自作のものとしてSNSに投稿していた

表3：著作権に関する前提知識（2）

番号	質問項目	常に意識している	意識したことがある	意識したことはない
Q2-5	スマホやネットを利用するとき、著作権を意識していますか？	9.3%	68.2%	22.4%
Q2-6	著作権について知っていることがあれば記入してください。	自由記述		

Q2-6（自由記述）の内容

- 作成者が所有する権利
- 肖像権
- 色々な著作権がある
- YouTubeなどに動画を投稿したりする時に、カラオケなどの動画を勝手に投稿すると著作権に引っかかってしまうことがある
- 人がつくったキャラクターやとった写真などにある権利→その人の許可なく使ったりしたらいけない
- 個人の情報を勝手にネットに流したり利用してはいけないということ
- 作品を作った人が持っている権利
- 自分の描いた本やイラストは全て自分の作品であり他人が勝手に利用することができない
- CDを勝手にコピーしたりしてはいけない
- 人がかいた絵や作った歌を、勝手に使うことはだめ
- キャラクターなどを勝手に使用して問題になることがある
- 絵や本などの著作権に与えられる権利
- 人の考えなども著作権に入ること
- 侵害したらいけない
- 著作物に発生する権利
- 本人に無断でネットで流す
- ある人が作ったモノや絵などをその人の許可なく勝手に使用すること
- 人の作品を勝手に使ったら泥棒
- その人がつくったものの権利
- 使用するには許可、使用料が必要
- 作品やアイデアを無断で営利目的に使われないようにするための権利
- 50年以上たったら使用してよいものなど年数で決まっていることがある
- 他人が作ったものを自分で書き換えたりすることはできない
- 論文にある本の一文を引用するとき、引用したことを明記しなければならない
- 文学作品で死後何十年かたてば、その著作権はなくなる
- ジェネリック薬品
- 新しいものをつくった人の真似を他人がすることができないようにする権利
- 人が作ったものを真似できないように保護するもの

- 著作物をつかうときは作者の許可をもらわなければならない
- その人が亡くなってから50年たったら著作権がなくなると聞いたことがある
- 本や作品を作った人の権利
- トラブルなどになったことがある

上のアンケート結果から、「情報リテラシーⅡ」受講前の学生の知識レベルに関して、知的財産や著作権についてほとんど正しく理解されていないことがうかがえる。例えば「知的財産」という言葉自体を知らない学生が34.6%に上っている（Q1-1）。著作権については、入学前に授業やセミナーを受けたことがある学生の割合が57.9%と半数を超えているものの（Q2-1）、著作権について他人に説明できると回答した割合は28.3%と少なく（Q2-2）、スマホやネットを利用するとき著作権を常に意識している割合も僅か9.3%である（Q2-5）。また、自由記述の内容からは著作権に関する多くの誤解が散見される（Q2-6）。しかしながら、その一方で、著作権に関するトラブルが身近なところで現実的に生じていることも見受けられた（Q2-4）。

4. 著作権の理解度テストの結果

「情報リテラシーⅡ」の講義において、著作権の講義を始めた第6回（以下、「初回」という。）および著作権の講義を一通り終えた第14回（以下、「最終回」という。）において著作権の理解度を測るテストを実施した。著作権制度の基礎的な内容を問うものであり、講義で扱う出題分野から幅広く30問を設問した。問題文の内容が正しいと思う場合は「○」、間違っていると思う場合は「×」を解答欄に記入させる客観テストとした。なお、初回および最終回において同じ問題を用いているが、初回のテスト終了後には特に解説など行っておらず、試験問題も回収している。

理解度テストの結果を表4に示す。問題別に、出題分野、初回の正答率、最終回の正答率、正答率の増減をまとめた。

表4：著作権の理解度テストの結果（問題別）

問	問題文	分野	正答率 (初回)	正答率 (最終回)	増減
1	子供が書いた作文にも著作権が発生する。	著作物	92.3%	100.0%	+7.7%
2	防犯カメラが偶然撮影した強盗事件の映像には、著作権が発生する。	著作物	61.5%	75.7%	+14.1%
3	コンピュータプログラムには、著作権は発生しない。	著作物	84.6%	70.3%	-14.3%
4	著作物に©マークと共に氏名等を表示しなければ、その著作者とは認められない。	著作物	81.6%	81.1%	-0.5%
5	著作権を主張するためには、役所への登録が必要である。	著作物	57.9%	75.7%	+17.8%
6	推理小説のトリックにも著作権が発生する。	著作物	31.6%	73.0%	+41.4%
7	象が書いた文字にも著作権が発生する。	著作物	34.2%	81.1%	+46.9%
8	著作物を創ると同時に、著作権が自動的に発生する。	著作物	76.3%	86.5%	+10.2%
9	Twitter で公開されている画像は許可無く転載しても問題ない。	公衆送信	97.4%	97.3%	-0.1%
10	自分で買った本であれば、表紙の写真をインターネット上に掲載しても問題ない。	公衆送信	68.4%	83.8%	+15.4%
11	有名なアニメソングの振付けを“踊ってみた”映像をインターネット上にアップロードすることは、営利目的でなければ、著作権の侵害とはならない。	公衆送信	23.7%	29.7%	+6.0%
12	趣味であれば、アニメのキャラクターを描いて Twitter に投稿してもよい。	公衆送信	31.6%	40.5%	+9.0%
13	著作物を創作すると、著作権は永遠に保護される。	保護期間	89.5%	91.9%	+2.4%
14	小学校の先生が、授業で算数ドリルを一冊コピーして配布することは問題ない。	権利制限	26.3%	32.4%	+6.1%
15	自分で買った CD ならば店舗の中で BGM として流しても問題ない。	権利制限	54.1%	62.2%	+8.1%
16	T V ドラマを家族のため録画しても、T V ドラマの著作権の侵害とはならない。	権利制限	97.4%	91.9%	-5.5%
17	音楽 CD を無料で不特定の人に貸し出すことは、営利目的でなければ問題ない。	権利制限	34.2%	18.9%	-15.3%
18	学園祭で有名アーティストの曲を無許可で演奏することは、著作権侵害である。	権利制限	84.2%	78.4%	-5.8%
19	A 社の従業員が、取引先に見せるため自社製品に関する新聞記事を社内でコピーしても、新聞記事の著作権の侵害とはならない。	権利制限	28.9%	37.8%	+8.9%
20	学園祭で、有名なアニメソングの振付けを踊ってみることは、聴衆から入場料や報酬を受けなければ、著作権の侵害とはならない。	権利制限	89.5%	89.2%	-0.3%
21	見栄えを良くするためであれば、他人の描いたイラストを無断で変更してもよい。	権利制限	97.4%	94.6%	-2.8%
22	契約は、契約書にサインをしたときに成立する。	契約	28.9%	40.5%	+11.6%
23	著作権は他人に売ることができない。	契約	57.9%	83.8%	+25.9%
24	A 社から発注を受け B 社が制作したポスターの著作権は当然 A 社のものである。	契約	50.0%	73.0%	+23.0%
25	A 社の従業員 B が仕事の一環として制作した著作物が A 社の名前で公表されれば著作者は A 社となる。	著作者	60.5%	54.1%	-6.5%
26	著作者人格権とは、公表権、氏名表示権、肖像権の 3 つの権利である。	著作者人格権	21.1%	48.6%	+27.6%
27	著作隣接権が認められるのは、実演家、レコード製作者、放送事業者及び有線放送事業者の 4 者である。	著作隣接権	78.9%	83.8%	+4.8%
28	著作権を侵害した場合、懲役 10 年とすることができる。	侵害	76.3%	83.8%	+7.5%
29	YouTube に違法にアップされている動画を閲覧しても著作権侵害とはならない。	侵害	10.5%	29.7%	+19.2%
30	自分で作曲した曲が偶然他人の曲と似ていたとしても著作権侵害とはならない。	侵害	52.6%	70.3%	+17.6%
	全体		57.9%	68.6%	+10.7%

理解度テスト全体の正答率は、初回は57.9%であったが、最終回では10.7%増加して68.6%となった。また、1問1点とした場合の平均点（30点満点）は表5に示すように、最終回は初回と比較して正解数が3問程度増える結果となった。

表5：平均点の推移

平均点 (初回)	平均点 (最終回)	増減
17.4	20.6	+3.2

5. 考察

(1) 正答率が20%以上増加した問題

正答率が20%以上増加した問題は、問6, 問7, 問23, 問24, 問26の5問である。中でも問7「象が書いた文字にも著作権が発生する」は、初回は34.2%だった正答率が46.9%増加して最終回には81.1%となった。いずれも初回の正答率が低かった問題なので、受講前に誤解していた事項或いは全く知らなかった事項について、講義を通じて正しい知識を身につけることができた部分だといえる。

(2) 正答率が10%以上減少した問題

正答率が10%以上減少した問題は、問3, 問17の2問である。

問3「コンピュータプログラムには、著作権は発生しない」は、初回は84.6%の正答率であったものが、14.3%も減少し、最終回には70.3%となった。コンピュータプログラムも著作物であるという点は当然講義でも示しているが、正答率が減少した理由として、講義の中で判例や事例を取り上げる際に、コンピュータプログラムではなく、イラスト、写真、音楽、動画などの事例を多く取り上げたことで、プログラムが著作物であるという印象が薄れてしまったことが考えられる。講義を行う上で例示する著作物の種類とその頻度について注意することで改善できる可能性がある。

問7「音楽CDを無料で不特定の人に貸し出すことは、営利目的でなければ問題ない」は権利制限に関する問題であり、後述するが難解なこの分野の講義方法が今後の課題である。

(3) 最終回の正答率が50%未満の問題

最終回の正答率が50%未満であった問題は、問11, 問12, 問14, 問17, 問19, 問22, 問26, 問29の8問である。問14, 問17, 問19など権利制限に関する理解不足が目立つ結果となった。「公衆送信」に分類している問11, 問12も、いわば権利制限を正しく理解しているか否かがポイントとなる問題である。

権利制限は著作権制度の中でも特に複雑で理解し難い分野である。制度上は権利制限されておらず無断で行ってはいけない行為であっても、現実的にはTwitterなどのSNSの世界では黙認されていることも多いため、直観的にも分かりにくい。よくある誤解として「営利目的でなければ、どのような場合であっても他人の著作物を利用してよい」、

「授業であれば、どのような形で他人の著作物を利用してもよい」等があるが、著作権制度はそのような規定になっていないことを理解する必要がある。また、講義を通じて権利が制限される“場面”を知ったとしても、具体的にどの支分権が制限されるのかを把握しなければ正確な判断はできない。特に問11, 問12のように公衆送信行為が絡むと権利制限が認められない場合が多いことも講義では強調して伝える必要がある。

(4) 出題分野別の傾向

出題分野別の正答率は表6のとおりである。正答率の上昇が顕著な分野は「著作者人格権」(+28.1%)、「契約」(+21.3%)などであるが、著作者人格権の種類、契約の成立条件、著作権の帰属などについて初学者に事前知識があるとは想定されにくいいため、初回の正答率が低いことはずける。また、この分野は問24を除けば単純に知識を問う問題であるから、受講後の正答率がある程度高水準になることは自然である。ただし、著作者人格権の最終回の正答率が50%未満に留まっていることは今後の課題である。

逆に「著作者」(-4.9%)は正答率が減少してしまっている。これは職務著作について問う問題である。また、正答率の増加が少ない「権利制限」(+1.0%)は(3)で述べたように複雑で理解し難い分野であり、これらの分野について今後の講義内容の改善が必要である。

表6：著作権の理解度テストの結果（出題分野別）

分野	問題番号	正答率 (初回)	正答率 (最終回)	増減
著作物	1-8	64.1%	80.4%	+16.3%
公衆送信	9-12	53.8%	62.8%	+9.0%
保護期間	13	87.2%	91.9%	+4.7%
権利制限	14-21	62.2%	63.2%	+1.0%
契約	22-24	44.4%	65.8%	+21.3%
著作者	25	59.0%	54.1%	-4.9%
著作者人格権	26	20.5%	48.6%	+28.1%
著作隣接権	27	76.9%	83.8%	+6.9%
侵害	28-30	45.3%	61.3%	+16.0%

(5) 知識問題と判断力問題

著作権の理解度を問う問題は「知識問題」と「判断力問題」に分けることが可能である。すなわち、単純に講義中に得た知識を問う問題と、知識だけではなく知識をもとにした判断力を問う問題である。例えば問28「著作権を侵害した場合、懲役10年となることがある」は単純に著作権侵害罪の刑事罰に関する知識を問う知識問題であるが、問6「推理小説のトリックにも著作権が発生する」は、「アイデアは著作物ではない」という知識のみならず、推理小説のトリックそのものはアイデアであるという判断を自分で

行う必要があるため判断力問題に分類する。このように30問の問題を知識問題と判断力問題に分類して正答率を集計した結果が表7である。

表7：著作権の理解度テストの結果（知識問題／判断力問題別）

問題種別	問題番号	正答率 (初回)	正答率 (最終回)	増減
知識問題	1,3-5,8,13,17-18,22-23,25-28,30	63.8%	71.2%	+7.4%
判断力問題	2,6-7,9-12,14-16,19-21,24,29	52.1%	66.1%	+14.0%

正答率の伸びは知識問題よりも判断力問題の方が大きかった。知識問題と比べて初回の正答率が低かったことも要因の一つであるが、講義を通じて一定の判断力が身についたことが現れている。

特に判断力の養成に焦点を置いたのは第12回のアニメ映像を活用した演習であり、当該演習が正答率の上昇に寄与したと考えられる。演習は、主人公達がメロディ、歌詞、振付けなどの創作活動を行うストーリーのアニメ映像⁵⁾を用いて、事前に用意したワークシートに解答して提出する形式とした。「映像内でどのような著作物が生み出されたか？その著作者は誰か？」「作詞者が嫌がっているのにも関わらず、歌詞を他人に手渡したことは権利の侵害にあたるか？」等のストーリーに沿った問題に記述式で解答することで、著作権制度の知識を単なる机上のものに留めておかず具体的な事例に当てはめる思考回路を構築し、判断力が修得できるよう意図したものである。

5. ビジネス著作権検定

講義内で株式会社サーティファイが実施する「ビジネス著作権検定⁴⁾」を紹介し、希望者を募って学内受験を実施した。ビジネス著作権検定には「上級」「初級」「BASIC」と3種類の試験区分があり、学生の希望をとりBASICと初級の試験を実施した。平成27年度および平成28年度の受験結果は図1に示すとおり高い合格率となった。今後はより難易度が高く応用力が求められる上級（または初級）の合格を目指せるように講義内容を改善すべきであると考ええる。

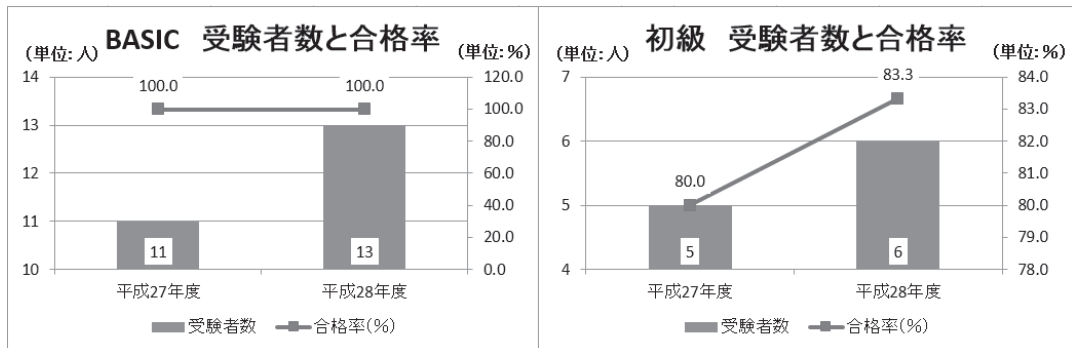


図1：ビジネス著作権検定の結果（左：BASIC、右：初級）

6. おわりに

受講生が著作権リテラシーを身につけるためには、著作権制度の知識面での学習も欠かせないが、現実世界で発揮できる「知識を前提とした判断力」を養うことが不可欠であり、判断力を養成するためには講義において様々な工夫をこらしていく必要がある。講義内で行った客観テストの結果から、特に「権利制限」の分野において理解度の向上が急務であり、講義内容の改善が必要であることが分かった。

講義全体の教育効果や講義内で行った特定の工夫（アクティブラーニングの取組など）の成果については、今後も客観テストを用いて測定していく。ただし、適切な問題の数や内容については検討を重ねながら改善していく必要がある。また、第12回の講義で行ったアニメ映像を用いたワークシート演習について、演習が判断力の向上に寄与していることをより明確にするため、平成29年度の講義では演習の直前および直後で客観テストを実施する予定である。

7. 参考文献

- 1) 公益財団法人著作権情報センター，一般社団法人日本教育情報化振興会，2015，『平成26年度「学校における著作権教育のアンケート調査」報告書』，p. 4-33
- 2) 特許庁，2017，平成28年度特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書「デザインの創作活動の特性に応じた実践的な知的財産権制度の知識修得の在り方に関する調査研究報告書」
- 3) 富畑賢司・野田佳邦・北村英隆・吉田悦子・富田直秀・辰巳明久，2016，「医療現場ニーズから生まれる機器開発における知的財産保護と、関係者への知的財産教育プログラム作成の取り組み」，日本知財学会第14回年次学術研究発表会予稿集
- 4) 株式会社サーティファイ，「ビジネス著作権検定」，<http://www.sikaku.gr.jp/bc/>（検索日：2017年9月6日）
- 5) サンライズ アニメーション制作（2014），『ラブライブ! School idol project 2 (Love live! School idol project 2)』 [DVD]，バンダイビジュアル