

[論 文]

ビジネスの視点を取り入れた情報モラル教育 —海賊版コンテンツの意識調査から—

Information Ethics Education Incorporating the Viewpoint of Business:
From Attitude Surveys about Pirated Content

野 田 佳 邦

Noda Yoshikuni

1. はじめに

筆者は2015年度より情報リテラシー教育¹⁾の一環として、著作権リテラシー教育²⁻³⁾や情報モラル教育を行っている。情報リテラシー教育では、デジタルディバイド(情報格差)などの社会的課題を見据え、情報化社会において必要とされる知見や情報活用力を身につけることがメインテーマとなるが、同様に、情報化社会の一員として社会に適應するための「情報モラル」を身につけることも重要な目的の一つである。

情報リテラシーや情報モラルの授業を担当していると、「Anitubeは安全なサイトですよね?」「Music FMに広告が流れるときがあるんですけど、それって危ない広告なのですか?」「GoogleやYahoo!が検索結果に広告を出して儲けているなんて知りませんでした。検索結果に混ぜるのはずるいと思います。」等、こちらが驚いてしまうような質問・感想を受けることが度々ある。大学に限らず小・中・高においても情報リテラシーや情報モラルに関する教育の機会はあるはずだが、それらが形式的なルールの復唱や机上の空論で完結しないように注意する必要がある。現実世界で自分がPCやスマートフォンを使うときに、システムの仕組みや情報の流れを想像し、自分の行動が社会に与える影響を想像し、自分の頭で考え、自分の行動を決定できるようになって、はじめて教育の効果があるといえるのではないだろうか。

中でも特に海賊版コンテンツへの向き合い方に関しては、高校生までの間に十分な情報モラル教育が実施されていないと考えられる。例えば「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 情報編」⁴⁾を参照すると、高校における情報モラル教育として、SNSの利用を巡るトラブルを回避することや他人の著作権を侵害しないようにすること等が挙げられているものの、情報受信者としてのモラルに欠けた行動が間接的に他者に悪影響を与えるという視点の情報モラル教育は充実しているとは言い難い。

コンテンツビジネスを保護することは言うまでもなく重要な課題であり、これが機能しなければクリエイターは良質なコンテンツを創出し続けることができなくなる。また、情報モラルの欠如により、秩序をもって健全にコンテンツを楽しむ風潮が失われることは深刻な社会的損害であるといえる。よって、氾濫する海賊版コンテンツに対して適切な行動をとることができるかという視点の情報モラル教育が必要である。

2. 研究の目的

本研究は、海賊版コンテンツに関する短期大学生の意識調査に基づき、「情報の受信者として海賊版コンテンツとどのように向き合うべきか」という視点の情報モラル教育の必要性と在り方を検討することで、情報モラル教育の質の向上を図ることを目的とする。

3. 漫画村を巡る動向

漫画村はオンラインリーディングサイトと呼ばれるタイプのWebサイトであり、権利者に無断で多くの漫画作品がアップロードされ、PCやモバイル端末のブラウザから不特定多数のエンドユーザーが閲覧できるように構築された悪質な海賊版サイトである。2016年1月に開設され、2017年頃にアクセスが急増した。株式会社Photonic System Solutions (PSS) の試算⁵⁾によれば、2018年3月の月間訪問数は61,989万件、月間ユニークユーザー数は662.1万人と推計される。また、このうち日本からのアクセス割合は95.86%とされている。



図1 海賊版サイト「漫画村」

一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 (CODA) の試算⁶⁾によると、漫画村に関する2017年9月～2018年2月までの被害額は約3,192億円とされている。例えば1アクセスに10円ずつ支払われる仕組みとするだけでも、月間訪問数が61,989万件もあれば1カ月あたり61億円以上となる。漫画村の活動期間を鑑みれば、被害総額が巨額になることは想像に容易く、漫画村がいかに許しがたい悪質なサイトであるかがわかる。なお、漫画村以外にもアニメ・音楽・映画などを扱う多くの海賊版アプリや海賊版サイトが存在する。前述のCODAの試算によると、その被害額は、2017年9月～2018年2月までに、「Anitube」により883億円、「Miomio」により249億円と推計される。単一の海賊版サイトであっても容易に莫大な被害をもたらし得ることがわかる。

これらの実態を重く見た政府は対策に乗り出し、2018年4月には「知的財産戦略本部・犯罪対策閣僚会議」が「インターネット上の海賊版サイトに対する緊急対策」⁷⁾を発表した。その中で「漫画村」は「Anitube」「Miomio」とともに名指しされることとなった。特に、漫画村は「昨今運営管理者の特定が困難であり、侵害コンテンツの削除要請すらできない海賊版サイト」とされ、「多くのインターネットユーザーのアクセスが集中する中、順調に拡大しつつあった電子コミック市場の売り上げが激減するなど、著作権者、著作隣接権者又は出版権者（以下「著作権者等」という。）の権利が著しく損なわれる事態と

なっている」原因である旨が指摘された。また、「インターネット上の海賊版対策に関する進め方について」では緊急措置としてのサイトブロッキングが発表⁸⁾され、議論を呼んだ。

その後、サイトブロッキングの実施を待たず漫画村は4月に自主的に閉鎖された。また、翌年の2019年7月に元運営者がフィリピンで拘束され、関与者等も含め、逮捕・起訴される事態⁹⁻¹⁴⁾となった。

4. 漫画村についての意識調査

学生は漫画村をどのように捉えているのであろうか。2018年及び2019年の秋に大分県立芸術文化短期大学の1、2年生を対象として意識調査を実施した。2018年は86人、2019年は137人からの回答が得られた。対象学生は主に高校生の頃に漫画村が流行した世代に該当する。

表1 漫画村を利用したことがありますか？

	2018年	2019年
はい	16%	15%
知っているが利用したことはない	37%	76%
知らない	47%	9%

「漫画村を利用したことがありますか？」との質問に対して、「はい」と答えた学生の割合は15～16%であり、2018年と2019年にあまり差は見られなかった(表1)。

しかし、「知らない」と答えた学生の割合は47%から9%まで減少しており、2019年夏の運営者の逮捕がニュースで大々的に取り上げられたことで、漫画村自体の認知度が上がったことがうかがえる。

また、「はい」と答えた学生にはその理由を自由記述で回答してもらった。以下に自由記述の回答内容を抜粋する。なお、重複する内容はまとめている。

【漫画村を利用した理由 (2018年)】

- 無料で読めるので。
- 漫画を読むため。

【漫画村を利用した理由 (2019年)】

- 漫画がタダで読めるから。
- 読みたい物があったが買うのが面倒だから。
- 噂になっていて一度見た
- 知り合いに教えてもらった。
- 特になし。
- 友達に言われたので、色んなのあるよと言われたから。
- すぐ読めるから。
- 読みたい漫画があったから。

表2 漫画村は違法なサイトだと思いますか？

	2018年	2019年
はい	65%	74%
いいえ	6%	1%
わからない	29%	25%

「漫画村は違法なサイトだと思いますか？」との質問に対しては、2018年と2019年の回答内容にあまり大きな差は見られなかった（表2）。両年とも「はい」と答えた割合が最も高く、2018年の65%から2019年には74%に増加、「いいえ」と答えた割合が2018年の6%から2019年には1%に減少、「わからない」と答えた割合が2018年の29%から2019年には25%に減少していることから、2019年では運営者の逮捕のニュースを受け、違法であるとする学生の割合が増えたのではないかと推測できる。

表3 漫画村を利用することは違法な行為だと思いますか？

	2018年	2019年
はい	52%	61%
いいえ	8%	13%
わからない	40%	26%

「漫画村を利用することは違法な行為だと思いますか？」との質問に対しては、2019年は2018年と比較して「わからない」の割合が減少し、「はい」と「いいえ」の割合がともに増加している（表3）。

制度面から言えば、2019年時点の現行法では漫画村を利用して違法アップロードされた画像をWebブラウザ上で閲覧する行為は「違法」ではなく、あくまで利用者のモラルによるところであるが（※2021年1月に施行される改正著作権法では違法化の範囲が拡大されている）、両年とも「はい」の割合が高いことから、必ずしも制度を正確に理解しているとはいえない実態が把握できる。

表4 漫画村の運営者はどのような目的で運営していると思いますか？（自由記述）
※無回答を除く

	2018年	2019年
広告収入	31%	28%
収入（「広告」の文言無し）	25%	37%
善意	19%	21%
わからない	19%	10%
その他	6%	4%

「漫画村の運営者はどのような目的で運営していると思いますか？」という質問には自由記述で回答してもらい、記述内容に基づいて「広告収入」「収入（「広告」の文言無し）」

「善意」「わからない」「その他」に分類した（表4）。

運営者の主な動機と考えられる広告収入を指摘した学生の割合は、2018年は31%であったが2019年には28%に減少している。また、広告という文言は含まれないものの、運営者の収入のためという趣旨の回答をした学生は、2018年は25%であったが、2019年では37%に増加している。さらに、運営者が「漫画を広めたい」「みんなに楽しんでもらいたい」等の「善意」で行っていると捉えた回答は、2018年2019年ともに2割程度存在する。

「善意」の回答には、具体的には以下のようなものがあつた。

- 良かれと思って
- みんなが漫画を好きに読めればいいと思って
- みんなに知ってもらうため
- 人々の娯楽のため
- 楽しんでもらうため
- 自己満足の優しさ
- やさしさ
- 好きな漫画を多くの人に共有したかったから
- 人々のため
- 漫画をいろんな人に楽しんでもらいたいという目的
- 面白さを共有するため
- みんなに漫画を楽しんでほしい
- 多くの漫画を多くの人に知ってもらうため
- 誰もが持っているスマホで漫画が見ることができたら便利
- みんなに漫画を無料で読んで欲しかった
- みんなに知らせたいという善意の気持ち

以上の「善意」の回答には自己利益のためというニュアンスは全く見受けられず、社会のため、あるいは他人に広めたい欲求により漫画村を運営していると解していることが窺える。このような誤解が生じている一つの要因として、「漫画村」のTwitterアカウント¹⁵⁾による広報活動の影響も考えられる。当該アカウントでは、「コピペできるものは必ず無料化していくし、特に良いものほど拡散されて単価はゼロになる。WEBサイトの観覧が有料だったらこんなにインターネットは流行ってないし、『コンテンツは無料が当たり前』っていう世代が増えてるわけだから、変わらないといけない。」「タクシーが無料になってさらにどん兵衛まで貰えるって時代にまだ「無料にしたら収益が～」っていうの？コンテンツは無料が当たり前。」「『コンテンツは無料』の流れは止まらない。日本の漫画は思い切って広めたらいいよ。どうせいつかそうなるから。先手打つの苦手だよ、この国。」等の持論を展開する投稿が定期的に行われており、これらの“悪役の論理”を真に受けた者も一定数いるのではないかと推測される。

5. 海賊版音楽アプリを巡る動向

海賊版音楽アプリとしては「Music FM」「Music Box」等が挙げられる。2013年には既

にYahoo!知恵袋にMusic FMに関する質問が投稿されており、この頃から普及が始まったものと推測される。これらのアプリは権利者に無断でアップロードされた音楽データへのアクセスを可能にするものであり、また、音楽データのダウンロード機能を備えていることにより、一度ダウンロードすればオフライン時にも再生できることも特徴的である。しかし、違法アップロードされた市販の音楽データについて、違法配信されたものであることを知りながらダウンロードする行為は違法であり、たとえ私的使用のためであっても著作権は制限されず、著作権侵害行為に該当する。また、刑事罰として「2年以下の懲役または200万円以下の罰金（またはその両方）」が科され得る。ユーザー自身も著作権侵害罪を構成し得る点が漫画村との大きな相違である。

これらの海賊版音楽アプリはApp Store等から度々削除されては復活を繰り返しており、若年層を中心に人気のアプリであるため、類似アプリも登場しているほどである。また、違法アップロードされた音楽データを利用するアプリであるという認識もある程度広まっており、店舗がBGMに使用していたことが発見されSNSで炎上する等の事例¹⁶⁾がある。

音楽業界では深刻な被害が続いていることから、2019年6月、日本レコード協会等の団体がアップル社に対し、海賊版音楽アプリの対策強化についての要望書を提出^{17) 18)}した。

6. 音楽アプリについての意識調査

上述の漫画村についてのアンケートと同時に、音楽アプリについての意識調査を実施した。利用したことのある音楽アプリについての回答を図2に示す。2018年から2019年にかけて「Spotify」「LINE MUSIC」「Apple Music」などの正規のサブスクリプションサービスの普及が見て取れる。一方で、「Music Box」「Music FM」といった海賊版アプリについてもサブスクリプションサービスと同等とも言える割合で普及していることが分かる。

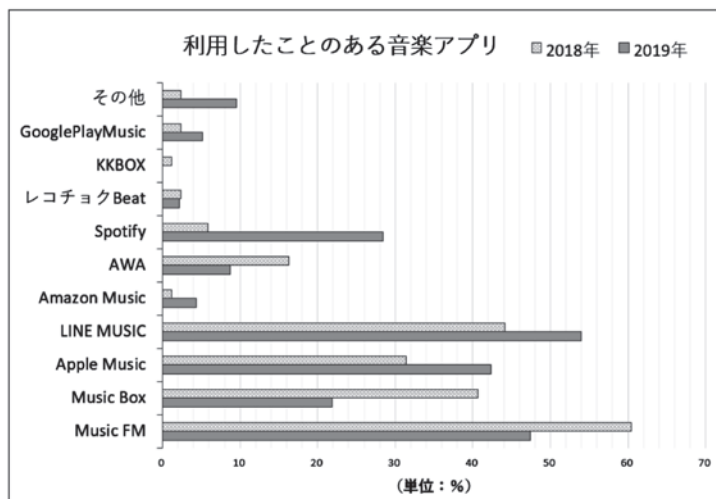


図2 利用したことのある音楽アプリ

また、2019年の調査では「音楽アプリを利用するとき最も重視するポイント」を質問項目に追加した（図3）。意外にも「価格」は最多ではなく、上位は「曲数」「ダウン

ロード（オフライン再生）可能」「価格」の順となった。「Music FM」等の海賊版アプリは、これらのニーズをカバーしているため、多くの利用者が存在しているものと考えられる。

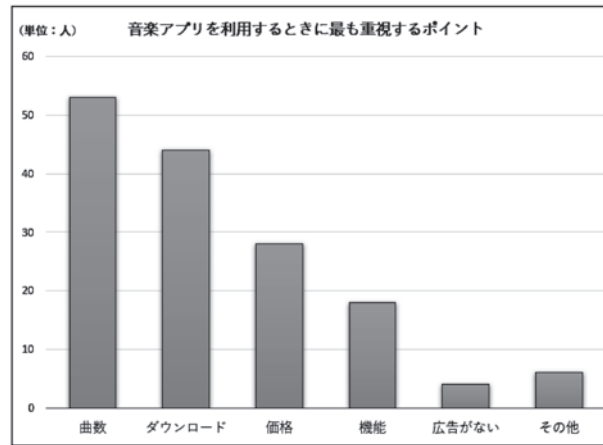


図3 音楽アプリを利用するとき最も重視するポイント

7. 考察

音楽アプリについての意識調査から、「曲数」「ダウンロード（オフライン再生）可能」「価格」の順に重視されていることが分かった（図3）。この内、「曲数」「ダウンロード（オフライン再生）可能」の2点は、正規のサブスクリプションサービスでも対応可能なポイントであると考えられる。よって、海賊版に対するエンフォースメントの視点だけでなく、マーケティングの視点からも打開策を講じられる可能性があるのではないかと考えられる。また、若年層は、そもそも「海賊版」を意識することなく口コミなどで利用アプリを決定する場合もあり、「はっきり海賊版と分かっていたら使わない」という層も一定数いることが考えられる。そこで、若年層に対して、どのアプリが海賊版であるかをしっかりと知らせ、その海賊版アプリが好きなアーティスト等を含む音楽業界へ与える影響を考えさせる機会を増やすとともに、正規のサブスクリプションサービスの広報の強化（無料プランでできること、有料プランではオフライン再生も可能になることなどの周知徹底）をすれば、それが打開策となる可能性もある。

また、漫画村についての意識調査からは、漫画村が「善意」で運営されていると答えた回答が2018年2019年ともに2割程度みられた（表4）。運営目的が「わからない」とする回答も含めると3～4割にも達する。この結果から、海賊版コンテンツについては、高校までの間に十分な情報モラル教育の機会が与えられていないのではないかと考えられる。すなわち、海賊版コンテンツの利用について想像力を働かせる力、その前提となる最低限のITや知的財産に関する知識、コンテンツ業界のマネタイズ等に関する知見などが得られていない結果であると考えられる。

情報モラルとは“想像力”に他ならない。情報システムの裏で何が起きているのか？ サービスは誰が運営し、ステークホルダーとどのような合意がされているのか？ 自分が海賊版コンテンツを利用することで誰にどのような影響があるのか？ といった想像力を持つ

ことがすなわち情報モラルを持つことである。アンビエントインターフェースに代表されるように、情報機器の操作の簡略化・無意識化が進んでいるが、そのことは逆に、情報機器の裏側で生じている情報の流れを想像することをますます困難にしている。また、権利関係をクリアした正規のコンテンツサービスであっても無料プランを備えたものが多く登場するなど、ビジネスモデルの多様化が進む一方で、アプリ・サイトの裏側の契約関係や権利関係が第三者には捉えにくくなっていることも否めない。このような情報化社会において適切な想像力を働かせるためには、もちろん知的財産の知識も必要ではあるが、ただ知的財産の制度を教えるだけでは不十分であり、情報の流れやお金の流れといった最低限の世の中の仕組みを教える必要がある。

少なくとも海賊版問題に対する情報モラルを身につけるためには、「知的財産への理解」「情報技術への理解」に「ビジネスへの理解」を加えた3要素が必要であり（図4）、これらに関する最低限の知識を得ることがその第一歩になると考える。3つの理解については必ずしもそれぞれを深掘りする必要はなく、広く浅く最低限の知識・知見が得られる程度で良い。要するに想像力を働かせるための前提知識が得られれば十分であろう。

なお、海賊版コンテンツを意識した情報モラル教育には上述の3つの理解が必要であるが、その一つである「知的財産への理解」を「法（ルール）への理解」と一般化することで、海賊版問題に限定されない一般的な情報モラル教育に必要な3要素と定義することもできる。

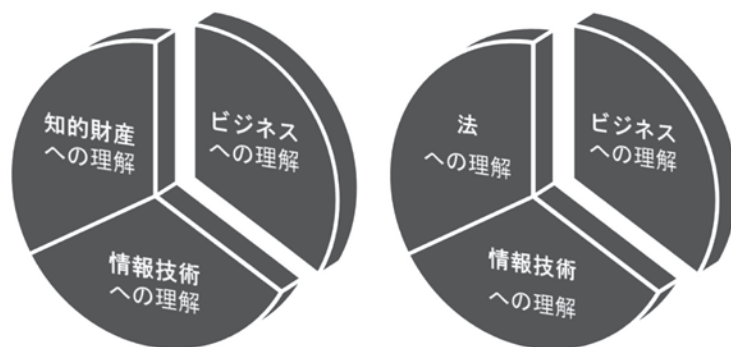


図4 海賊版問題に対する情報モラルに必要な3つの理解（左）と一般的な情報モラルに必要な3つの理解（右）

上述の3つの理解のうち、「知的財産への理解」及び「情報技術への理解」が重要であることは、一般的な情報モラル教育に必要な要素¹⁹⁻²¹⁾として従来指摘されてきたところである。しかし、想像力を補うためには登場人物の背景を見せることも必要である。「ビジネスへの理解」とは即ち「社会の仕組みに対する理解」とも言えるが、これが現状の日本の情報モラル教育の授業で取上げて取り上げられている様子は窺えない。デジタルコンテンツに係るサービスの変化が著しい昨今においては、むしろ積極的に授業で取り上げるべきではないだろうか。なぜなら、表4で「善意」に分類された回答について、これらの誤解をどうしたら無くすることができるかを考察するに、「知的財産への理解」及び「情報技術への理解」を深めるといふ手段は有効に機能しないからである。たとえ「漫画村」が知

的財産のルールから逸脱していることを理解していても、そのようなリスクを負って「善意」で運営していると誤解され得るし、オンラインリーディングサイトの技術的な挙動を理解していても、運営者の意図を想像することには繋がらない。しかし、アフィリエイト広告に代表されるようなネット広告で収益を得られる仕組みが存在し、大量のアクセス数を稼ぐことが多大な収益に繋がるという「ビジネスへの理解」があれば、「善意」で運営しているなどと誤解することもなくなると考えられる。

8. ビジネスの視点を取り入れた情報モラル教育の試行

上述の「ビジネスへの理解」を補うための一つの解決策として、2019年度からは「情報モラル」の授業（全学科向け一般教養科目）において「コンテンツビジネス」のテーマを取り扱っている。正規のコンテンツビジネスがどのような困難に直面し、検討の末どのようにサービスを展開しているのかといった実態を紹介した上で、そこに海賊版が登場するとどうなるか？という視点で倫理的問題について考察させることを目的とした。また、「違法だからダメ」「ルールだからダメ」ではなく、社会における自分自身の行動が誰に対してどのような影響を与えるかを意識させることが狙いである。

具体的には、出版業界の紙媒体の売上減少、電子化及びサブスクリプションサービスへの移行の流れと市場の推移、音楽業界のCD市場からライブ市場へのシフトとサブスクリプションサービス市場の動向、チケット高額転売問題、アニメーション業界の製作委員会の仕組み、テーマパークにおけるコンテンツの価値などを説明した上で、出版業界及び音楽業界における海賊版サイト・アプリの影響や対策について解説した（表5）。また、学

表5 講義「コンテンツビジネス」で扱ったテーマ

出版業界	紙の本の販売金額の推移 電子書籍への取り組み 電子出版市場動向 雑誌業界の売上推移とサブスクリプションサービス サブスクの契約数と売上規模 海賊版サイトとその対策
音楽業界	オーディオレコード生産金額の推移（日本、世界） 有料音楽配信売上額の推移 ライブの公演数・売上・著作権使用料の推移 ライブDVDの生産金額 ライブグッズとパブリシティ権 チケット高額不正転売問題と法規制に至るまでの経緯 サブスクリプションサービスの具体例 音楽に関する権利とビジネス 海賊版アプリとその対策
アニメ業界	製作委員会方式の特徴 海賊版サイト、YouTubeにおける無断転載
テーマパーク業界	テーマパークとコンテンツ

生には「子どもに質問された場合、なぜ海賊版がダメなのかをどのように説明するか？」という質問も投げかけた。なお、知的財産権についての基礎知識は必要だと考えられるため、予め別の授業回で著作権等の基礎知識の講義を行った上で実施した。

以下、当該講義終了後の受講生の感想を抜粋する（講義当日2019/11/29の感想）。

- 前に「漫画村」も「MusicFM」も違法と知らずに使っていた時期がありました。今日の話聞いて、ミュージシャンや漫画家さんからしたら迷惑な話だよなと思いました。無料で利用できるのは魅力的だけど、子供に「なぜ駄目か？」聞かれたら、曲や本を作っている人が困っちゃうということを伝えたいと思います。
- 小さい子に質問されたら、権利者、本来利益を得る立場になったとして考えさせ、それがどのような困ったことを起こすかを理解させたい。
- 電子書籍の確立によって出版社の運営が安定したと聞いてびっくりしています。現実社会では「何してんの？」と思われていることがネットでは「やさしさ」と思われてしまう矛盾が生じてしまっていることに気がつけてよかったです。
- 現実で漫画村のような行為が行われていれば、明らかにおかしいと判断できるのに、ネットの世界になると判断が曖昧になってしまうことに不思議さを感じた。
- 中学生のころAnitubeが海賊版サイトって知りませんでした。そもそも「海賊版」という言葉を認知したのが、漫画村のニュースなのでかなり後悔しています。
- 漫画村は人間の意志の弱い部分を利用した悪質なサイトであるなと思います。スマホという直接相手から自分が見えない媒体で匿名性があるから、多少のことでは罪にならないだろうと思う人が多いのだと感じます。また金稼ぎに決まっているのに厚意で漫画村の運営をしていると思っている人が存在していることに不安を感じました。
- 私自身は「漫画村」を使用したことはないけれど、MusicFMが同じ分類だと思っています。私は音楽を聴く際にMusicFMを以前まで使用していました。当時違法だと思ってなかったし、どのアプリが安全なのか認識していませんでした。でも芸短にきて先生の授業を受けて「本当にやばいアプリだ」と思い、すぐ消してSpotifyを使用しています。
- 音楽業界でCDが売れなくなってきた、そこを音楽配信でカバーしていて、その音楽アプリが違法なものになると、音楽を創り出すアーティストの利益がなくなってしまうのだろうと思いました。
- 私はあまり漫画などに興味がないため漫画村のことをよく知らなかったし、だから私には関係のないものだと思っていたけど、ネットを普段から利用するので、他人事だと思わずによく考えながらネットを利用しようと思います。MusicFMは有名な違法アプリだけど、1人1人の意識が薄いのか、友達にも利用している人はたくさんいます。
- 想像力があれば一度踏みとどまれるなと思いました。
- 自分自身も麻痺していたが、違法と分かっているが使っていたこともあったため、情報社会で多くの情報がある中で取舍選択をしていきたいと感じた。ライブはよく行っていて二月にもライブがあるが、普通に転売されているので買いたいという気持ちも分かる反面、今日裏側を知ってしまったので何とも言えない気持ちになった。
- Anitubeが海賊版だということを今日初めて知った。今あるもののコンテンツについて

でもっと敏感になっていきたいと思った。自分に子供ができた時には1つの作品に関わる人々について教えた。

- 私はよく電子書籍を利用します。紙の書籍もたくさん持っていますが、引越しのときにとっても大変だったこと、読みたい本を探すのも大変だったので、電子本を買うようになりました。電子版だと絶版になってしまった本も読めたりするので、その点においても電子本の利用はメリットが多いと思います。音楽に関しても、月額で聴き放題のものが多くあって、これも利用しています。MusicFMは今考えれば絶対に違法なのですが、中学生くらいの時知らなくて使っていました。(アプリとしてダウンロードできるならAppleの審査が通っている→大丈夫と思っていました)
- 私はオタク気質なので、好きなものにお金を払うのは当たり前なのですが、払いたくない人もいるんだと驚きます。普通そうあるべきだし、そもそも違法なので、対価を払うことに関心を持ってほしいです。ものを買うには対価が必要なのは当たり前です。

上掲の感想から、コンテンツ業界のビジネスモデルや被害状況についての最低限の知識を得ることで、海賊版コンテンツが業界そのものにどのような影響を与えるのかといった想像力を働かせる一定の効果があったことが窺える。

また、モラルは自律的な規範として法律の抜け道をカバーする役割もある。この補完関係を意識付けるため、2019年度からは以下のようなテーマでグループディスカッションを行っている(表6)。

表6 グループディスカッションのテーマ

(A)と(B)はどちらの方が“悪”だと思いますか? それぞれ以下の立場で意見をまとめてください。	
・奇数グループ⇒(A)が悪という立場 ・偶数グループ⇒(B)が悪という立場	
(A)	大分では映らないアニメが観たいので、動画サイトに違法にアップロードされたアニメを視聴して楽しむ
(B)	有名なキャラクターの絵を学園祭の看板に大きく描いて、SNSでその写真をアップにして告知する

法的には(B)の行為は複製権や公衆送信権の侵害となるおそれがあるが、(A)のように違法アップロードされた動画を“ストリーミング視聴”する行為自体は著作権の侵害ではない。しかし(A)の行為を多くの人が行うことで社会に甚大な悪影響を与えることは明白である。グループディスカッションを通じて、権利の及ぶ範囲について再確認するとともに、「違法ではないから大丈夫」「ルールだからダメ」のような判断に疑問を持ち、法で抑止できない部分を情報モラルでカバーする必要がある点について深く考えてもらうことが狙いである。

ディスカッション後のグループ発表では、権利侵害に該当するかどうかという視点よりも、社会的にどのような影響があるかという視点で理由付けをしているグループが多かっ

た。また、個人の意見について聞くと、感覚的には（A）の行為が悪いと思う学生が多いものの、著作権の侵害か否かについては正確に判断できていない場合がほとんどであった。そこで、グループによる発表の後にそれぞれが著作権侵害に該当するか否かについて解説し、改めて（A）の行為を抑止するには一人一人の情報モラルが必要であると認識するよう促した。結果として、法とモラルの補完関係を意識付けるための効果的なテーマを設定することができたと考える。今後もこのようなディスカッションテーマを新しく考案していきたい。

9. おわりに

海賊版コンテンツに関する短期大学生の意識調査に基づき、情報モラル教育には情報発信者としての教育だけでなく、受信者として海賊版コンテンツとどのように向き合うべきかという視点も必要であることを述べた。また、海賊版に関する情報モラル教育には、これまで重要視されてきた「知的財産への理解」「情報技術への理解」だけでなく、「ビジネスへの理解」が必要であることを提言し、その実践例を紹介した。

日本では、これまで海賊版のダウンロード行為が違法とされていた録音・録画コンテンツだけでなく漫画等の海賊版コンテンツについてもダウンロードを違法化する著作権法改正が行われたところであるが（2021年1月1日施行）、海賊版の撲滅には法規制の強化より公教育の影響の方が大きいという指摘²²⁾もされており、今後ますます情報モラル教育の重要性が増していくものと考えられる。

10. 参考文献

- 1) 野田佳邦（2019）「短期大学生向け情報リテラシー教育の実践ーデマ情報を題材としたレポート課題を中心にー」, 大分県立芸術文化短期大学研究紀要, 第56巻, pp.187-199
- 2) 野田佳邦（2018）「短期大学生を対象とした著作権リテラシー教育の試み」, 大分県立芸術文化短期大学研究紀要, 第55巻, pp.1-10
- 3) 野田佳邦（2020）「リアクションペーパーの質問内容に注目した著作権リテラシー教育の検討」, 情報コミュニケーション学会第17回全国大会発表論文集, pp.56-59
- 4) 文部科学省（2018）「高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 情報編」
https://www.mext.go.jp/content/1407073_11_1_2.pdf (accessed 2020-8-1)
- 5) 株式会社Photonic System Solutions（2019）「日本におけるインターネット上の海賊版サイト及びアプリの定量化と分析」
http://www.jimca.co.jp/research_statistics/reports/PSS_Report_20191025_JPN_final_public.pdf (accessed 2020-8-1)
- 6) インターネット上の海賊版対策に関する検討会議、知的財産戦略本部（2018）『「インターネット上の海賊版対策に関する検討会議」中間まとめ（案）～インターネット上の海賊版サイトに対する総合対策～』
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2018/kaizoku/dai9/siryoul.pdf (accessed 2020-8-1)
- 7) 知的財産戦略本部・犯罪対策閣僚会議（2018）「インターネット上の海賊版サイトに対する緊急対策」

- <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/honpen.pdf> (accessed 2020-8-1)
- 8) 知的財産戦略本部・犯罪対策閣僚会議 (2018) 「インターネット上の海賊版対策に関する進め方について」
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/susumekata.pdf> (accessed 2020-8-1)
- 9) 「『漫画村』元運営者とされる星野ロミ、フィリピンで逮捕 地元メディア報道」, ITmedia NEWS, 2019年7月9日
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1907/09/news082.html> (accessed 2020-8-1)
- 10) 「『漫画村』関与の2人逮捕 運営者?にも逮捕状、友人か」, 朝日新聞デジタル, 2019年7月10日
<https://www.asahi.com/articles/ASM7B4HNTM7BTIPE01G.html> (accessed 2020-8-1)
- 11) 「『漫画村』元運営者を逮捕」, 時事ドットコムニュース, 2019年9月24日
<https://www.jiji.com/jc/p?id=20190924175444-0032655698> (accessed 2020-8-1)
- 12) 「『漫画村』アップロード役の男に有罪判決 著作権法違反」, 朝日新聞デジタル, 2019年11月7日
<https://www.asahi.com/articles/ASMC65J0WMC6TIPE02Z.html> (accessed 2020-8-1)
- 13) 「漫画村の星野被告、起訴内容認める「責任あると思う」」, 朝日新聞デジタル, 2019年12月16日
<https://www.asahi.com/articles/ASMDJ2TYBMDJTIPE001.html> (accessed 2020-8-1)
- 14) 「『漫画村』指示役の男に有罪判決 被告、控訴しない方針」, 朝日新聞デジタル, 2020年3月8日
<https://www.asahi.com/articles/ASN3L7K56N3LTIPE00Q.html> (accessed 2020-8-1)
- 15) 漫画村Twitterアカウント「@mangataun」
<https://twitter.com/mangataun> (accessed 2020-8-1: 現在は凍結されている)
- 16) 「店舗BGMに違法アプリ「Music FM」使う 人気アパレルの「著作権」意識」, J-CASTニュース, 2019年8月31日
<https://www.j-cast.com/2019/08/31366337.html?p=all> (accessed 2020-8-1)
- 17) 「App Storeからの「Music FM」追放を--日本レコード協会やLINEらがアップルに要望書」, CNET Japan, 2019年7月11日
<https://japan.cnet.com/article/35139752/> (accessed 2020-8-1)
- 18) 「LINE MUSICが無許諾音楽アプリ対策と大型アップデートで見据える未来」, DIGLE MAGAZINE, 2019年8月9日
<https://mag.digle.tokyo/interview/topics/44118> (accessed 2020-8-1)
- 19) 玉田和恵, 松田稔樹 (2004) 「『3種の知識』による情報モラル指導法の開発」, 日本教育工学会論文誌28 (2), pp.79-88
- 20) 文部科学省 (2017) 「中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 総則編」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387018_001.pdf (accessed 2020-8-1)
- 21) 梅田恭子, 江島徹郎, 野崎浩成 (2012) 「高校生を対象とした著作権に関するジレンマ資料を活用した情報モラル授業の検討」, 愛知教育大学創造開発機構紀要, vol.2, pp.157-163
- 22) Michael Arnold, et al. (2014) 「Graduated Response Policy and the Behavior of Digital Pirates: Evidence from the French Three-Strike (Hadopi) Law」
<http://ssrn.com/abstract=2380522> (accessed 2020-8-1)