

## 学習課題：「 ディベートを通して考える著作権 」

ねらい：単に知識として学ぶ著作権教育では、生徒がどの程度理解しているのだろうか。身近にある著作権問題に遭遇したとき、生徒はどのような態度を示すのだろうか。生徒に聞くと、画像ファイルや音楽ファイルなどを扱う違法と思われる行為は横行しているようだ。著作権法を知って行うことと、知らないで行うことには、とても大きな差があるし、どちらにしても著作権者の心を傷つける行為としては、問題意識を持たなければならない。

今回の授業手法はディベートである。賛否の立場をはっきりさせて、相手チームと話を交える。調べた知識や今までの経験を自らのコトバにして相手と交わすことは、そのテーマをより深く考えることになり、今までとは違う意思や態度を生み出す大きなきっかけになるのではないだろうか。

とにかく声に出して交えてみる。変わると思う。

## 内容

いきなりディベートを行うといっても、なかなかスムーズに行うことは難しい。まずは、ディベートの意義やねらいを生徒に正確に伝え、同じ高校生が実際にディベートを行っているVTR（ディベート甲子園2009年などの録画映像）をみせる。

クラスの人数や授業時間を考慮したグループ数を決めて、スタートだ。テーマはもちろん、こちらで用意しておいた著作権に関するものを扱う。

生徒には、対策を練る時間をとり、情報収集には図書館やコンピュータの利用を許可し、自分たちの意見や予想される質問に対しての論理を準備させる。具体的なテーマ例は、「著作権の罰金について」「パロディについて」「著作権が親告罪であることについて」である。

## まとめ

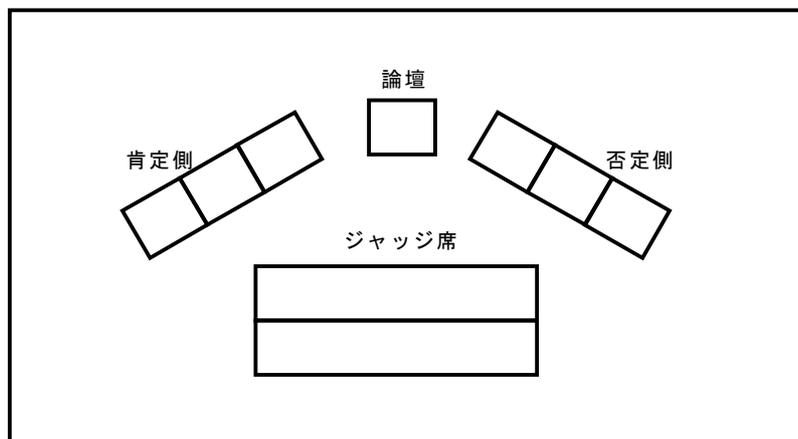
あらかじめ決められた立場に立って、意見を述べる。ただでさえ、意見を述べようとする生徒が減少している状況での取り組みである。賛否の立場が決まると、急いで情報収集し、さらに相手の立場に立って、相手の切り口をイメージする。その対策も万全に練る。そういった一連の活動を終えた生徒がディベートする姿は、ある意味予想外だったように思う。ディベート中の真剣な表情、終わったときの安堵感や充足感は、通常の授業では到底見られない表情だった。やはり、ペーパー試験で計る能力以外に自分なりの考えや意見を持ち実践力を身につけるという意味ではとても有益な課題だったと確信できる。

## ■具体的な授業の流れ

- テーマ：①「著作権の罰金は安すぎる。是か非か。」  
②「パロディは著作権違反である。是か非か。」  
③「著作権が親告罪であることについて、是か非か。」

## 制限時間：15分

肯定側立論	2分
否定側質疑	2分
否定側立論	2分
肯定側質疑	2分
準備時間	3分
否定側反駁	2分
肯定側反駁	2分



区分	授業内容	教師の活動	生徒の活動	指導上の留意点
導入 (5分)	点呼 本時の説明	出席簿への記入	ログインする。	
展開1 (35分)	ディベートとは  ディベートVTRの 視聴 (25分)	補助プリント(別紙参 照)の配布  ディベートのルールや 手順, 目標を伝える。	ルールや目的などを理 解する。  ディベートに対する全 体像をつかむ。 基本用語の習得	難しい用語が出てきた ら, 解説を加える。
展開1 まとめ (10分)	グループの発表  グループの目標設定	メンバーを伝える。  各グループミーティン グさせる。	自己紹介などのコミュ ニケーションをとり, リーダーを決める。 グループコンセンサス を図る。	無用な混乱を避けるた め, 教師がグループを 決める。 話し合いが停滞してい るグループの補助に入 る。
休憩時間 (10分)				
展開2 (45分)	テーマの発表  本番への準備	グループの希望を聞 く。  リサーチ指導 質疑指導 反駁指導 論点整理の指導	テーマの希望を伝え る。  テーマの内容を理解す る。 ディベートの展開を予 想する。	3つのテーマ板書す る。  コンピュータや図書館 を利用可とする。 補助プリントを活用さ せる。
まとめ	本時の振り返り  次回授業の説明	本時の活動に対する問 題点や注意点を述べ る。	資料をまとめて, 提出 する。 シャットダウン	出席簿の返却

2回目 連続2コマ(50分×2)

区分	授業内容	教師の活動	生徒の活動	指導上の留意点
導入 (10分)	点呼 本時の説明	出席簿への記入 資料の返却	資料を確認する。	
展開1 (20分)	ディベートへの準備  タイムテーブルとル ールの再確認	発表順を伝える。  制限時間とルール違反 について, 伝える。	本番での役割を確認す る。 基本事項を理解する。	前回配布した補助プリ ントを使用する。
展開2 (20分)	1グループ目 ディベート開始  ディベート時間 (15分) 活動整理(5分)	ディベート場所への誘 導  司会を行い, 議論を動 かす。	実施者: 計画通り行動 する。  観覧者: 活動を観察し, 評価する。	生徒は, 評価項目をコ ンピュータの共有フォル ダのファイルに記入 する。

休憩時間 (10分)				
展開3 (40分)	2～3グループ目 ディベート開始  ディベート時間 (15分) 活動整理(5分)	ディベート場所への誘導  司会を行い、議論を動かす。	実施者：計画通り行動する。  観覧者：活動を観察し、評価する。	生徒は、評価項目をコンピュータの共有フォルダのファイルに記入する。
展開4 (5分)	評価	評価の発表 (数値による評価とコメントによる評価)	活動の振り返りを行い、感想シートを記入する。	コンピュータで集計した結果を元に発表する。 誹謗中傷するようなコメントは避ける。
まとめ (5分)	まとめ	活動に対する ・よかったところ ・気になったところ ・今後の課題についてを伝える。	シャットダウン  感想シートの提出	

### ■ 討議の展開や流れ

#### ②「パロディは著作権違反である。是か非か」を要約した例

肯定側立論 (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>まず、元ネタなしでつくることは難しいというのであれば、きっちり許諾をとってやるべきだ。著作権の同一性保持権の性質を考えれば、当然のことである。</li> <li>例としても、 1999年1月13日、福岡でポケモンの同人誌を作っていた女性が、京都府警に著作権侵害容疑で逮捕されるという事件もある さらに、それをインターネットのWebページに載せるというのは、著作権法とはずいぶんかい離れた判断ではないだろうか。</li> </ul>
否定側質疑 (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>その他の例は、どうなのでしょう。こういった事件もたくさんある。一部を全部であると主張していないか。日本での事例など、ご存知でしょうか。</li> <li>例に出された事件は、逮捕されたあとはどうなったのでしょうか。 法的に処罰を受けたのでしょうか。</li> </ul>
否定側立論 (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>世間では、そもそもパロディというものの自体に、文化的な価値や認知度がある。ユーモアさを求めるニーズもある。</li> <li>パロディは、文化だというような発言も世の中には多く、実際「パロディ」と「パクリ」の境界線を明確に線引きすることができるのだろうか。基準を作ることができないものを、十把一絡げに著作権法違反だとするのは、とても乱暴なことである。</li> </ul>
肯定側質疑 (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品自体に目を向けてほしい。もし、元ネタ自体を知らない人がどう感じるだろうか。</li> <li>作者が意図しないような変更が行われていたら、著作権者はどのように感じるだろうか。</li> </ul>
準備時間 (3分)	たいへん、白熱した討論となり、熱気あふれるものとなりました。なかにはのぼせてしまう生徒もいました。
否定側反駁 (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>多くの作品が、ユーモアを持って、揶揄や風刺したものが多い。立論でも伝えたが、線</li> </ul>

引きできないものを強引に違反として問題にするのも抵抗があるし、国がもっと必要性を感じて機能を発揮すべき問題点も感じる。

- ・日本国憲法にも定められている「表現の自由」という点から考えても、簡単に是非を問うことは難しい。従って、はっきりと非とはいえない。

#### 肯定側反駁（2分）

- ・パロディという定義も曖昧さが残る。パクリと呼ばれるものとの境界線も曖昧。だとすると、さまざまな問題点を抱えてはいるが、改めて著作権者の心情第一に考えると、不快な思いを感じるようなパロディと呼ばれている作品について、やはり著作権法違反といえる。

#### ■体験者の感想より

- 普段慣れない感じでの話し合いだったから、めちゃくちゃ疲れました。もう考えたくないようなもっと考えたいような気分です。ただ、ディベートしている時は、本当に夢中で取り組みました。自分が持つ視点とは全く違う立場に立った経験は、なかなか貴重だったと思います。また、やってみたい。
- 最初は、つつい感情的に相手をみてしまったけど、他の班のディベートを見ていると、冷静にディベートというものの性質みたいなものがわかりました。意外とこういう経験は、今までなくて、自分が調べた意見を伝えることができたときは、素直にうれしかった。日常生活にも活かしてみたい。
- 相手を考えることが大変だった。そして、考えたのに想定外の展開になってびっくりした。ものの考え方や、意見をちゃんと伝えることの大事さを知りました。できれば、出てきた問題点を両チームで代替案や解決策を探りたかった。

#### ■授業後の展開や深まり

以降の授業では、アニメーションやWebページ作成をしたが、ディベート学習で培った感覚はつながっていた。今や、Webページを開き、ある程度のキーワードを入れると、著作権を軽視した画像が氾濫している。これらの対処法については、生徒の会話からも変容がうかがえた。

ただ、この討論のなかで出てきた問題点がそのままである。肯定側も否定側もこの点について、こちらの想定以上に希望が出て、授業の延長、さらに機会の確保を要求された。決められた時間に意見を述べるだけでは、気持ちが昇華しきれず、問題の核となる部分が抽出できたからには、何としても具体的な解決策を考えたいようだ。こちらは、今後の課題であり、カリキュラムの工夫を次年度以降考えたい。

また、生徒の発言や感想を見ていると、もっと時間をかけて議論をして彼女らなりの合意形成を図りたかったようだ。この点も次年度への課題といえる。

#### ■担当者より

最初は、成立するかどうか、不安な気持ちのままのスタートであったが、最終的には熱気あふれる授業となった。これは担当者としてもうれしい限りで、終わった生徒たちの表情には、ディベートという形にこだわらず、お互いの角度から丁寧に話し合っ、物事を考えることの楽しさを強く味わったようだ。

## 授業プリント ～ディベートを通して学ぶ著作権～

### A. ディベートとは

1つのテーマについて考え、意見を述べ、相手の意見について検討し相互にやり取りしていきます。このやり取りを第3者が判断します。

⇒ ディベート甲子園の様子を見てみましょう。

### B. プレゼンとディベート

プレゼンテーションは、特別な行為ではありません。

大きなスクリーンを前にパワーポイントを駆使することだけがプレゼンテーションではありません。日常業務（報告・連絡・相談）も、プレゼンテーションすることに他ならないと考えられています。また、プレゼンテーションとは、「相手に行動変容を強いる行為」ともいわれています。

つまり、何かを伝えて、それを相手が理解し、納得し、伝えられたことにしたがって何らかの行動を起こすようにする、ということです。営業での商談、交渉、会議での説明、提案、日々の報告、連絡、相談もプレゼンテーションに他ならないのです。

そこで今回は、プレゼンテーションの応用としてディベートに挑戦です。自分の意見をまとめ、メリット・デメリットを考え、自らの考えを伝えてもらいます。

### C. 課題内容

- テーマ：①「著作権の罰金は安すぎる。是か非か。」  
 ②「パロディは著作権違反である。是か非か。」  
 ③「著作権が親告罪であることについて、是か非か。」

上記の1～3のどれかの是・非のどれかについて意見をまとめてもらいます。1グループは3名とします。

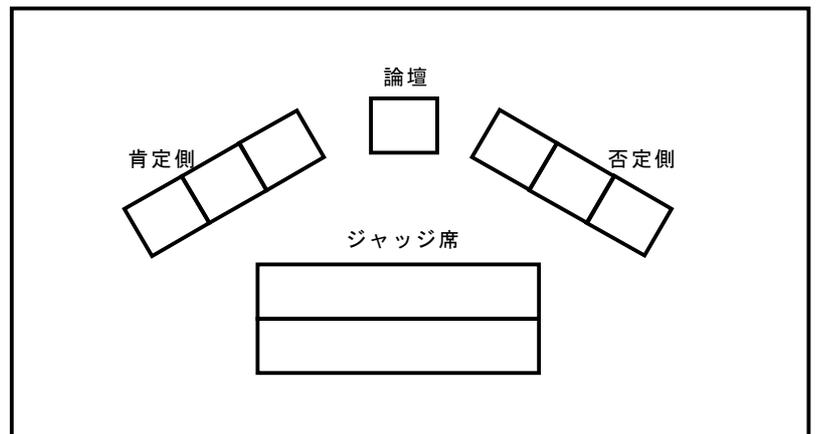
ビデオを見て学んだと思いますが、グループだけの意見でなく、相手グループの主張を推理して、それに負けない意見を言えるようにしっかりと考えをまとめましょう。必要であれば、インターネットや図書館などでいろんなことを調べて参考にしてください。

これらの課題内容は、**答えがないのでどちらが正しいとかはなく、どちらの主張に説得力があるかを判断します。**

### D. ディベート時間について

制限時間：15分

- 肯定側立論 2分
- 否定側質疑 2分
- 否定側立論 2分
- 肯定側質疑 2分
- 準備時間 3分
- 否定側反駁 2分
- 肯定側反駁 2分





評価

能力	項目	S 期待している以上である	A 十分満足できる	B やや努力を要する	C 相当の努力を要する
関心・意欲 知識・理解	取りあげたテーマに関して自らの考えを述べている。	興味深い切り口で問題点を指摘し十分な量の根拠と独自の思索に基づき結論を導いている。	自らの問題意識に基づき、自らの考えをまとめているが、結論に独自性あるいは説得力にやや難がある。	問題意識は述べられているが、根拠を十分に調べられていない。	問題意識がなく、何を伝えたいのか不明確である。
思考・判断	幅広い分野の知識・理解をもとにして、問題に対して多角的な思考、判断を行うことができる。	指示通りに多様な思考力・判断力が身についている。	指示通りに多様な思考力・判断力が一定程度身についている。	指示通りに多様な思考力・判断力が必ずしも身につけていない。	多様な思考力・判断力が全く身につけていない。
知識・理解	問題を新規性や話題性等を考慮して適切にの設定することができる。	適切で明確な問題を設定しており、独創性がある。	適切で明確な問題を設定しているが、独創性はない。	ある程度、明確で適切な問題を設定している。	ある程度明確な問題を設定しているが、適切な問題であるとはいえない。