

# 10代の デジタル イテケツト

実践サポート

これからの未来を、  
生きる術。

簡易版

教員ミニガイド



# 目次

- 2 このガイドの使い方
- 3 はじめに
- 4 教材の使い方
- 5-6 プログラム進行のポイント、コンテンツと著作権について
- 7 海賊版は何がいけないの？、授業を終えたら
- 8 コラム
- 9 学校からの声
- 10 終わりに





# このガイドの使い方

10代のデジタルエチケットプログラムを実践する先生方に向けたミニガイドブックです。

生徒の情報リテラシーを高めたい、SNSにおける意識を高めたい、情報や総合的な学習（探究）の時間を使って、今必要とされている学びを提供したい、そんなふうを考える先生方のプログラム進行をサポートするものです。プログラム実践前や実践中にご活用ください。



## 教材の全体像



▲コンセプト動画



▲コンテンツってなに？基礎編動画



▲授業用動画 1コマ目・2コマ目動画



▲ワークシート  
(指導手引き付き)



▲本ミニガイド

下記のような授業枠で実践いただくことができます。

### 授業枠

情報モラル教育、知的財産権（特に著作権）また情報社会について学ぶ「情報I」、「公共」、「技術・家庭科」をはじめ、「探究」の授業やクリエイションに関わる部活動（新聞部、パソコン部、漫画部、吹奏楽部、軽音部、美術部など）での活用も期待されます。

### 所要時間

50分 × 2コマ

# はじめに

## ▶ 10代のデジタルエチケットとは？

「どうすればデジタルエチケットを守れるのか？」をテーマに、なぜ(WHY)、どうしたらいいのか(HOW)を実社会に紐付け、自分ごと化して理解し学べるPBL型の学習(主体的・対話的な課題解決型学習)プログラムです。

コンテンツ海外流通促進機構(CODA)が経済産業省の協力のもと、プログラム監修に一般社団法人STEAM JAPANを迎え、2022年度にプログラム提供をスタートしました。デジタル社会に生きる中高生を対象に、デジタルエチケットの意識を高めていくことを目指しています。

デジタル技術がますます重要な役割を担う現代社会において、適切な知識やスキル、倫理観を持ち、社会的責任を果たすデジタルシティズンシップが求められています。このような流れの中で、2022年から導入された高校の新課程では、著作権法を含む「情報I」が必修科目となりました。Web3.0時代と呼ばれる現代において、一人一人がデジタル社会の一市民(シティズン)として求められる責任と倫理の一環としてデジタルエチケットを考え、行動することが重要です。「デジタル社会」という多様かつ複雑な環境に生きる我々の背景を踏まえ、「正解を解いていく」だけでなく、「自ら考え、自分なりの解を導いていく」実践を伴うプログラム「10代のデジタルエチケット」を開発いたしました。

## ▶ プログラムについて

10代のデジタルエチケットプログラムは、海賊版がどうしてだめなのか、どうしたらいいのかを実社会に紐付け、自分ごと化して理解し学べるプログラムです。授業はオフラインでもオンラインでも実施が可能です。

プログラムテーマ  
Program Theme

どうすれば、デジタルエチケットを守れるか？



### コンテンツ海外流通促進機構(CODA)とは

コンテンツ海外流通促進機構(以下、CODA)は、2002年にわが国政府の「知的財産立国宣言」を受けて、音楽、映画、アニメ、放送番組、ゲーム等のコンテンツホルダーが一堂に会し、日本コンテンツの海外展開の促進と海賊版対策を目的に、経済産業省と文化庁の支援によって設立された団体です。

主催



監修  
協力



協力



# 教材の使い方

プログラムで使用する教材は、「CODA 公式YouTubeアカウント」上に掲載されている動画教材3本と、10代のデジタルエチケット特設サイトからダウンロード可能なワークシート(指導手引き付き)です。プログラムの進行に合わせて各教材をご活用ください。



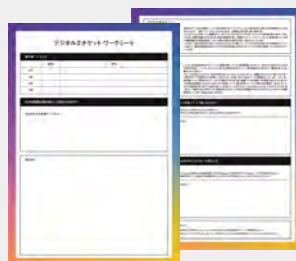
▲ワークシート  
はこちら



▲動画はこちら

## ワークシート(指導手引き付き)

動画と合わせて使用する10代のデジタルエチケット専用のワークシートです。プログラム進行の指導手引きが付属しています。実施前にはまずこちらの手引きをご確認ください。



## コンセプト動画

日常生活とデジタル社会におけるマナーをイメージさせるプログラムのコンセプト動画です。生徒や先生方に向けた導入用の映像としてご活用ください。



## 「10代のデジタルエチケット」授業用動画 -コンテンツってなに?基礎編

デジタル社会におけるコンテンツなどについて考えるうえで必要となる基礎知識を得るための動画教材です。コンテンツとは何か?著作権とは何か?実践を始める前に基礎知識を得ましょう。



## 「10代のデジタルエチケット」授業用動画 -1コマ目・2コマ目

著作権はどんなコンテンツに適用される?AI生成物や映画監督のストーリーなど、事例を通じて、自分ならどう考えるか、どうやって課題を解決していくか、グループで意見を出し合ってデジタル社会の課題や問題を自分ごととして捉える実践的な学びを得ることができます。





## PBL学習（主体的・対話的な課題解決型学習）とは？

PBL(Project Based Learning)は、生徒が現実世界に主体的に関わること、もしくは個人として意味のあるプロジェクトに取り組むことを支援する教育方法です。

## プログラム実施の心得

生徒が主体的に学ぶためには学習環境を整えることが重要です。「子どもたちが嫌な思いをすることなく安心してミスができる環境になっているか」に留意してください。また、この教材では、世界的に議論が進んでいるAIの作成物に関する著作権についての題材が含まれます。明確な答えを求めるのではなく、議論を行い、自分達で「考える」ことに重きを置いて進めましょう。

## KEY POINT!

### コンテンツとは

英語の意味は、「内容や中身」。いろいろなメディアで見ることができる文字や映像、音声などを使って作られたもののことで、例えば、音楽、映画、本や漫画が該当します。デジタルの世界では、ゲームやブログの記事、SNSの投稿、YouTubeの動画もコンテンツです。コンテンツを生み出す人や企業を「クリエイター」と呼びます。

### ? コンテンツを生み出すのは人だけではない？

指示だけでイラストや画像を自動的に作ることができるAIのツールが出てきています。まったく人の手が入っていないければ、人間が創作したものではないため「著作権で守られるコンテンツ」とは言えません。一方で、クリエイターがAIを道具にしてオリジナルの作品を創作することもあるので、その区別を判断するのが難しくなっています。

※この教材は2023年時点の見解をもとに作成しております



# コンテンツと著作権について

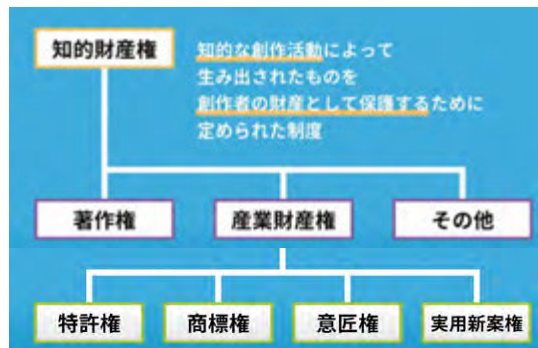


## ▶ クリエイターを守る「著作権」

著作権は「知的財産権」というものの一種で、文学、音楽、映像、ソフトウェアなどの文化的な創作物を保護します。知的財産権には、特許権や意匠権などもありそれぞれ違う創作物を保護していて、著作権はその中でも人間の考えや気持ちを作品として表現した文化的なものを保護しています。著作権は、作品を作り始めて気持ちや考えを表現する何かが創作された時から自動的に発生します。

著作権で守られるコンテンツ例

	<b>言語</b>	小説・脚本・講演 詩・俳句など
	<b>音楽</b>	楽曲や楽曲を伴う歌詞
	<b>美術</b>	絵画・版画・彫刻 漫画・舞台装置など
	<b>地図 図形</b>	地図・図面・図表 模型など
	<b>映画</b>	映画・テレビドラマ・ゲーム ネット配信動画など
	<b>写真</b>	写真・グラビアなど
	<b>プロ グラム</b>	コンピュータプログラム
	<b>舞踊 無言劇</b>	日本舞踊・バレエ ダンスなど



## ? どんな時に 気をつければいい?

SNS等で無断で作品を使ったり、改変したり、勝手に多くの人にばらまいたりすることで著作権が侵害されてしまうこともあります。逮捕されて大きな罰金刑や懲役刑が科せられ損害賠償を請求されることもあるので十分に気をつけましょう。

コンテンツを利用できるケース

**OK!! 著作権フリーと表示されているとき**

※利用について条件が付いている場合もあります。例えば…

- ⚠ 出所を記載すること
- ⚠ 利用の報告をすること  
などなど

**OK!! その他認められている利用方法**

- ✔ 正しい方法での引用
- ✔ 家庭内などに留まる、限られた範囲の複製
- ✔ 教育機関での授業の過程における複製 などなど

例外

## 海賊版は何がいけないの？

海賊版というのは、著作権を持っている人に無断でコピーして、利用できるようにした違法コンテンツのこと。映画やゲーム、マンガ、アニメなど、たくさんのコンテンツが違法に利用されていることが問題になっています。海賊版を見たりすることで、著作権侵害をしている犯罪者のお金儲けを間接的に手助けしてしまったり、海賊版を見たPCがウイルスに感染して個人情報が出てしまったりリスクに繋がったりすることがあります。また、海賊版を見ると、クリエイターに利益が入らずアニメや漫画が作られなくなってしまうことにもなります。



## 授業を終えたら



**STEP 01** プログラムでの学びをワークシート（指導手引き付き）に記載のアンケートで振り返りましょう！



**STEP 02** プログラムで考えたキャッチコピーでAWARDに応募しましょう！

※キャッチコピーAWARDは応募・開催時期が定められています。

プログラムを受講した中高生であれば、そのまますぐに応募が可能です。応募は、1.のアンケート経由、もしくは、AWARD特設サイトからしていただけます。1クリエイターとしてコンテンツの権利を持つ当事者として生徒たちの学びを社会実装につなげていきましょう。



▲AWARDはこちら





## 著作権の問題を考えるには

著作権の問題を考えるには、著作物を産み出した創作者（著作者）の気持ちや、その著作物について著作権を有する人の立場を想像してみることが出発点になると思います。デジタル化社会では、生徒の皆さんは著作物の「利用者」になるだけでなく、著作者・著作権者になることが多くなっています。著作権の問題は、生徒さんにとって身近で「とつきやすい」問題になっているのではないのでしょうか。

しかし、著作者等の気持ちや立場を想像するだけでなく、「どうすれば著作物を使えるか」「自由に使えるのはどういう場合か」も同時に考え、社会全体の中でのバランスをとっていくことが必要です。著作権法の第1条では、この法律は著作者等の権利を定め、文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とすると定められています。「権利の保護」と「公正な利用」のバランスをとり、そのことを通じて文化の発展をはかるといふ、著作権法の基本的な精神がここに表現されています。

手前味噌になってしまいますが、今回のプログラムは、著作権に関する知識を生徒さんに修得してもらうためだけ

Tetsuo Maeda

前田 哲男 弁護士

1985年東京大学法学部卒業。87年より弁護士として活動し、2002年から2022年まで文化審議会著作権分科会の専門委員・臨時委員を務める。著作権法を中心とするエンターテインメント・ビジネス関係法務などを行っている。



なく、法律制度に関する学習の入門としても役立つのではないかと考えています。世の中にはいろんな考えがあり、人にはそれぞれの立場があります。そのことに思いをめぐらせ、人々の利害を調整することを通じて社会を維持・発展させていく。法律制度はそのようなものであり、著作権制度はそのひとつだからです。

さらにいえば、「他者の立場になって考える」「社会全体のなかでのバランスを考えていく」ことは、著作権などの法律制度を学習する際の観点に留まらず、もしかしら教育そのものの根幹にもかかわることなのかもしれません。もし、生徒さんがそのようにものごとを考えるきっかけの1つにこのプログラムがなれば、監修者としてこれに勝る喜びはありません。

## デジタル社会における情報発信とバイアス

「今でしょ」で知られる林修氏は、SNSで受けた誹謗中傷について、名誉毀損として警察と相談し訴訟準備を進めていると、公式ブログでその詳細を明らかにしました(2023.5.6)。また、「誹謗中傷等に対しては、発信者情報開示請求等の法的措置を講じ、専門家や警察などの関係機関と連携するなどして、これまで以上に断固とした対応をとってまいります。」と日本プロ野球選手会と12球団は共同で声明を発表しました(2023.3.29)。

M市教育委員会いじめ問題対策委員会委員長による緊急声明は、「様々なメディアで報道がされているようですが、このことにより、本件に関わった方々の人権が侵害されるといった影響がでることを懸念しております(2021.10.1)」と、報道への注意を促す内容でした。

これらの例のように、SNSや報道で、誹謗中傷、名誉棄損、人権侵害等が疑われる情報発信が行われ、関係者が窮地に立たされるという問題は、深刻さを増しているようです。

問題の根深さは、不適切な情報発信をしている人が、悪意からではなく、自分が正しいと信じて正義感から情報を発信している場合が見られることです。日常生活で冷静な人でも、デジタルの世界でこのような発信に至ることがあるのはなぜでしょうか。

デジタル社会では膨大な情報が降り注いできます。多く

Yoshinori Higashibara

東原 義訓 信州大学名誉教授

1980年筑波大学大学院教育研究科修士修了後、筑波大学助手、信州大学助教授、信州大学学術研究院教育学系教授を経て、2020年より信州大学名誉教授。専門は教育工学。桜村立竹園東小学校(現つくば市立)で全国初のコンピュータを活用した授業のためのシステム開発・教材開発に携わって以来、45年にわたって教育の情報化を推進。文部科学省の教育の情報化に係る各種委員を歴任し、教育の情報化に係る多数の事業に携わっている。



の情報を短時間で処理しなければならぬとき、思考や判断のような心の動きには限界があり、偏りが生じてしまいます。たとえば、自分の考えに都合の悪い情報は排除し、都合の良い情報ばかりを集めて自分の信念をより強化する性向があり、これは「確認バイアス」と呼ばれています。また、最初に目にした情報に束縛されてしまい、その情報がその後の思考や行動を規定してしまう「アンカリングバイアス」が働くと、被害者のみの取材による一方的な報道が先行した場合、後から調査委員会から真実が報道されても受け入れることができず、不幸にも最初に加害者とされた人の人権を侵害する情報発信をしてしまう人が現れたりします。

デジタル社会に相応しい市民となるためには、様々なバイアスとそこから生じる事例を学び、互いに自分が陥ってしまった経験を語り合う機会を設けて、不適切な情報発信に至らないようにすることが必要なのではないのでしょうか。

## 学校からの声

動画教材を活用した先生から感想をいただきました。

授業を体験して、率直に、生徒が非常に楽しみながら取り組んでいたのが良かったと思います。「全員がクリエイター時代」という点は、私も生徒自身も確かにそうだったなと感じましたし、そこから必要性をしっかりと理解して取り組むことができました。

また、AIの著作事例等からは、時代が大きく変わってきていることを感じました。授業の始まりにあることでインパクトも強く、生徒が食いついて聞いていました。「講座があるから聞かなくちゃ」ではなく、生徒が前のめりで参加できたのは、それだけ必要性を感じられたからだと思います。

クリエイターの立場に立って考え発表するワークでは、第三者の視点でどのような世界が広がっているのかを考える良い機会になったと思います。これは、作品を作ったり、探究活動を進めたりする際に生きる良い体験となりました。

授業の中で調べごとをしてスライドを作ったり、他人のコンテンツを紹介したりするような機会があるので、今からでも十分に有効活用できるプログラム内容です。まずは教師が教材を活用する意義をしっかりと理解し進めれば、生徒はきっと必要性を理解しついてきてくれると思います。



群馬県立高崎女子高等学校  
教諭(探究部長・研修主任)

中村 嘉宏 先生

## 【 おわりに 】

この度は、「10代のデジタルエチケット実践サポート教員ミニガイド」をお手にとってくださり、ありがとうございます。CODAでは、2022年度よりコンテンツの正規流通と著作権侵害に関する本質的な理解促進を目的に、日本の中高生に向け、違法コンテンツが“なぜ、ダメなのか”を「10代のデジタルエチケット」として主体的・自律的に「自分ごと化」して考えるPBL(Project Based Learning\*)型プログラムの提供をしてきました。

近年、SNSが身近になりデジタル社会と日常の境界線が一層曖昧になってきました。このプログラムを通して、日本の日常社会で当たり前のように守られている素晴らしいマナーが、デジタル社会でも守られていくことを願っています。



感想を教えてください！


プログラムの実践をされました、ぜひ感想をアンケートフォームよりお知らせください！



▲アンケートはこちら







# 10代の デジタル イチケツト

発行元：一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)

編集協力：STEAM JAPAN