

デジタルエチケット ワークシート

著作権〇×クイズ

	回答	理由
Q1		
Q2		
Q3		
Q4		

AI合成画像は著作物として認められるのか？

あなたの考えを書いてください

MEMO

アイさんのストーリー



高校生のアイさんは映画シリーズ「魔法学校」の大ファンです。しかし「魔法学校」は、一部のファンには人気があるものの、全国的な知名度は低い映画です。

「なんでこんなにおもしろい映画なのに、流行っていないんだろう」そう思ったアイさんは映画の魅力を知らうために、映画本編を10分にまとめた紹介動画を作成し、動画サイトにアップロードしました。動画はあっという間に視聴回数が3000回を超え、コメント欄も好意的な意見が多くて盛り上がっています。

アイさんは「魔法学校」をほかの人と分かち合えることが嬉しくて、シリーズの別の作品のまとめ動画もアップしていきました。動画の総再生回数は1ヶ月で100万回を超え自分がこのシリーズの普及に貢献していると思うとワクワクします。

トムさんのストーリー



トムさんは長年映画制作スタッフとして経験を積み、ようやく映画監督になりました。今までに1000万円以上を自己資金で捻出し、キャスト・スタッフにも安く仕事を引き受けてもらい、制作開始から7年かけて「魔法学校」の公開にこぎつけました。

大ヒットとは言えないものの、次回作を作れるくらいのヒットにはなりました。「続編を作れる!」その嬉しさはこれまでの苦勞をすべて吹き飛ばすほど嬉しいものでした。その後、3年に1本のペースで続編を出しています。しかし、動画投稿サイトに「魔法学校シリーズ」の本編を10分にまとめた動画(ファスト映画)が投稿されるようになりました。この動画が投稿されるようになると、有料配信していた「魔法学校シリーズ」の購入数は激減し、見込んでいたまたその動画の切り取り方は制作者として意図していた形ではなく、作品がおもしろくないものになっていると感じました。映画に変な印象が付き、収益も減ったため、このままでは続編が作れなくなるのではないかという危機感を抱いています。収益が出なくなりました。

アイさんとトムさんのストーリーを聞いて、どう感じましたか?

- ・ファスト映画や海賊版サイトを使ったことや見かけたことはありますか?
- ・トムさんのようなクリエイターが安心して作品を創れるように、私たちにできることはありますか?

あなたの考えを書いてください

著作権を正しく守ってもらうためのキャッチコピーを考えよう!

キャッチコピーとは?

キャッチコピーは英語の「catch」と「copy」をあわせて和製英語。「広告文(copy)」で「注意を引くこと(catch)」、つまり「宣伝文句」という意味になります。見る人の心を瞬時に捉えて、その先の行動を促すような、分かりやすく面白くキャッチコピーを考えてください。

キャッチコピーを書いてください

キャッチコピーづくりのポイント

- ・ 誰に(ターゲット)、なにを(最終的にどう行動してほしいか)、どう伝えるか?心に刺さる言葉、キーワードを整理しましょう。
- ・ ○○は駄目、といった警告するメッセージだけではなく、コンテンツを大切にしていけるための前向きなキャッチコピーも考えてみましょう。

授業時間：約100分(50分×2コマ)

対象者：中学生・高校生

10代のデジタルエチケット指導の手引

【Overview】

テクノロジーの発達やSNSの普及によって、誰でもコンテンツを創り、広く発信できる時代になりました。この授業では、「著作物・著作権・デジタルリテラシー」といった現代人に必須の知識を学び、PBL型のワークを用いて主体的な学びを促します。

【授業の目的】

著作物・著作権・海賊版について正しく理解し、自分の権利を守り、他者の著作物も尊重できるようになる。

【授業の達成目標】

- ・デジタルエチケットを自分の生活と結びつけ、主体的に捉えられようになる。
- ・自分の意見を持ち、グループワークを通して他者の意見も受け入れ、ひとつの意見を練り上げたり、作品を創り上げる中で、創作力・コラボレーション能力を培う。

【授業にあたって】

- ・動画内のシンキングタイムが足りない時は、一旦停止するなどして進めてください。
- ・グループワークの際はクラスを回って、議論が活発でない班がどこで躓いているのか整理し、サポートしてください。
- ・グループ編成について
生徒がグループワークに慣れていない場合は、3名程度のグループ編成で行いましょう。
グループが大きくなると、生徒がワークの中で自分の役割を見つけるのが難しくなる可能性があります。
- ・【ワーク3・4】生徒たちの意見を集めた時のポイント
どんな共通のテーマや意見が出てくるのか、どんな意見が違うのかに注目します。
「何が共通なのか」、ほかの生徒の意見を目にするを通して「生徒たちがどんな新しい気づきを得られるのか」が重要です。
(※今回のワークでは時間の関係上難しいかもしれませんが、まず小グループで意見を共有し、その後クラス全体で共有すると良いでしょう。
また意見を生徒たちの手でグループ化していくのも有効です。)
- ・学習環境を整える
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、安心してミスをすることができる環境になっているか」に留意してください。
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。

【事前準備】

- ・動画動作確認
- ・ワークシート
- ・ポストイット(またはオンライン環境)
- ・黒板(または電子黒板)
- ・4人前後のグループを作っておく。
- ・グループでの会話が生まれやすいよう机の配置にしておく。

【生徒の持ち物】

- ・筆記用具
- ・タブレット
(必要に応じて)

授業を実施された際は、ぜひ、アンケートから感想をお聞かせください。



生徒の皆さんの著作権に対する意識の変化を知るために、授業前後のアンケート(合計2回)にご協力ください。

【授業前アンケート】(所要時間目安3分)

- ・配布タイミング
：「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?基礎編開始前



【授業後アンケート】(所要時間目安3分)

- ・配布タイミング
：「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 終了後
※授業終了後のアンケートから「10代のデジタルエチケットアワード」にご応募いただけます。
※キャッチコピーAWARDは応募・開催時期が定められています。



【プログラムの流れ】

	段階	時間(分)	内容	使用教材	留意点
1 目次	導入	3	10代のデジタルエチケットとは?	動画	
	インプット	10	著作物/著作権/海賊版について知ろう	動画	
	ワーク1	10	著作物〇×クイズ	動画 ワークシート	※隣の人と話して決めてもOK。
	ワーク2	15	AI合成画像は著作物になるのか ◆各グループで出た意見をクラス内で発表する。 動画に戻って答え合わせを行う。	動画	●根拠はどこにあるのか、生徒が気づくような問いかけをする。 応用 「著作物になる派」と「ならない派」にクラスを二分割して、ディベート形式で対話する。
	まとめ	3	著作物/著作権/海賊版とはなにか	動画	
2 目次	導入	3	・自分の好きなアーティストや作品を守る ・クリエイターとしての自分の権利を守る	動画	
	ワーク3	5	高校生アイさんのストーリー ◆動画を視聴し、自分の意見をポストイットに記入する。 黒板に張り出す。 ◆どんな意見が多いか、ユニークな意見はあるか、 教員が見て共有する。	動画 ポストイット	●電子黒板やオンラインツールを使ってもよい。 ●ワーク3,4では、第三者になりきって表現する。 想像力を働かせて役に成り切ることで、当事者の感情を疑似体験させる。
	ワーク4	5	映画監督トムさんのストーリー ◆動画を視聴し、自分の意見をポストイットに記入する。 黒板に張り出す。 ◆どんな意見が多いか、ユニークな意見はあるか、 教員が見て共有する。	動画 ポストイット	応用 模造紙に意見を張り出し、全生徒がほかの意見を見られるようにするとより効果的。 ●著作権侵害が自分にとって身近なものであることを自覚するように促す。
	ワーク5	10	クリエイターを守るために何ができるか? ◆グループで議論する。 ◆クラスで発表する。	動画	
	インプット	3	他人の著作物はすべて利用できない? 合法的著作物利用とは	動画	
	ワーク6	10	キャッチコピーを考えよう ◆グループでアイデアをまとめ、黒板に書き出す。 ◆なぜこの言葉にしたのか、クラスで共有する。	動画 ワークシート	●タブレット端末でコピーの例を調べてもよい。 応用 「誰に向けたコピーか」対象者から考えさせると、より深い訴求力が期待できる。
	まとめ	3	今日学んだことの復習	動画	