



「コンテンツってどんなもの？」



コンテンツを生み出すのは人だけでしょうか？

memo



「クリエイターを守る「著作権」を学ぼう！」



著作権で守られないものはどれ？○をつけよう

- 1 作曲家が作った音楽
- 2 絵が下手な私が一生懸命描いた漫画
- 3 みんなが小学生の時に書いた作文

memo



著作権はいつから発生する？正解と思うものに○をつけよう

- 1 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とき
- 2 作品が完成したとき
- 3 著作権の登録手続きをしたとき

memo



「海賊版は何がいけないの？」



海賊版を見たり買ったりするとどんな問題につながる？

○をつけよう

- 1 犯罪の手助けになってしまう
- 2 海賊版を見たPCにウイルスが侵入してしまう
- 3 アニメや漫画が作られなくなってしまう

memo



コンテンツについて学んだことを
記録しよう！



プログラム実施前後で
アンケートにお答えください

授業前 ▶



授業後 ▶



著作権 ○×クイズ

次のうち「著作物」はどれでしょう？

	回答	理由
01		
02		
03		
04		

回答の解説を聞いて、大事な
ポイントやまとめをメモしよう！

memo

AI生成画像について考えよう

このAIを使って作られた絵は
著作物と認められるでしょうか？



ポイント

- ナオミさんは、「高校生」と「宇宙の暮らし」を融合させる狙いで画像を作ろうと思いました
- まず、制服姿の学生とその背景となる画像をAIツールで生成させました
- 画像を生成するAIへの指示に調整を加えることで光の具合や色調などを変えながら、600種類の画像を生成し、最終的に自分のイメージにあう1枚にたどり着きました
- 別の画像編集ソフトで画像の解像度を上げて、印刷会社に発注してこの画像をキャンバスに印刷しました
- ナオミさん自身が、高校生の頭のヘルメットを描き足しました

あなたの考えを書いてください

memo

クリエイターの権利を守ることを考えてよう

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。

「なんでこんなに面白い映画なのに、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ってもらうために、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。



アイさんの行動に共感できますか？アイさんの行動の結果、どんなことが起きるでしょうか？
あなたの考えを書いてください

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！」その嬉しさは今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。映画に変な印象がつき、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危機感を抱いています。収益が出なくなりました。



あなたはトムさんです。トムさんとしてアイさんに手紙を書いて今の気持ちを伝えてください

アイさんとトムさんのケースを振り返ってグループで話してみよう

アイさんはどうすれば正しくトムさんを応援することが出来たのでしょうか？

トムさんのようなクリエイターが安心して作品を作れるように私たちにできることはありますか？

memo

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」をあわせた和製英語。
「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、
分かりやすく面白いキャッチコピーを考えてください。

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。
- ▶ OOは駄目、といった警告するメッセージだけでなく、
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。

考えたキャッチコピーを書いてみましょう

memo

キャッチコピー作りのアイデアを書き出そう

マンダラチャートを使って、プログラムを振り返りながら、「デジタルエチケット」について自由に発想を深めていきましょう。

マンダラチャートとは？

曼荼羅模様のようなマス目を作り、そのマス目一つ一つにアイデアを書き込むことで、アイデアの整理や拡大などを図り、思考を深めることができます。

	デジタル エチケット	

サンプル

人の想い	法律	知財	DVD	気づかない	お金	常識	列に並ぶ	尊敬
守る	著作権	意匠	広告	海賊版	違法	習慣	マナー	大切
	全ての創造者の権利	肖像	罰金	逮捕	警察	お互い様		目上
ちゃんと見る	Giver	思いやり	著作権	海賊版	マナー	0→1	デジタル世界	これからの時代
向き合う	リスペクト	お互い	リスペクト	デジタルエチケット	デジタルネイティブ	幼児期からPC	デジタルネイティブ	スマホ
年齢関係ない	50:50	大切に想う	新常識	インターネット	未来の必須スキル	言語	若者の台頭	創造者
	時代に遅れない	新しい時代	速度	つながる	web	必要不可欠	知識	トレーニング
	新常識	知らないと恥ずかしい	人類の発明	インターネット			未来の必須スキル	
		当たり前						

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	