

授業案②④ 情報社会の課題

1 対象

中学生（技術・家庭）～高校生（情報Ⅰ）

2 獲得目標

① ネット社会における誹謗中傷を法的な観点から理解するとともに、ネット社会における匿名性が今や完全なものではないことを理解する。

② 著作権の侵害の基本に関し、可能な限り、体系的に理解する。特に、①他人の撮影した写真や他人の作成した文章・イラストをそのままコピー＆ペーストして使用することの問題と、②他人の著作物を参照して制作した作品に関する著作権侵害の判断の難しさを理解し、事例を通じて自ら考えることができるようになる。

③ 個人情報の意義を理解する。プライバシーポリシーに意識を向けられるようになる。

3 指導要領との関係

本授業案は、情報Ⅰの内容のうち、「(1)情報社会の問題解決」(文部科学省「【情報編】高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説」(平成30年7月)・23～27頁)の一部をカバーする内容となっている。なお、本授業案は、小・中・高等学校を通じて体系的・統計的に行われる情報教育の一環として行われるものであり、高校生に限らず、デジタルネイティブ世代である中学生に対しても実施可能なものとなっている。

また、本授業案は、情報活用能力のうち「知識及び技能」(文部科学省「【情報編】高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説」(平成30年7月)・11頁)を高めるのみならず、具体的な事例や質問を通じて、特に思考力や判断力、学びに向かう力に結びつけることに主眼を置いている。特に、本授業案で扱う内容は、教科書の記載だけでは表面的・表層的な知識の獲得にとどまり、知識の体系化や、思考力・判断力に結びつけることが困難な分野と考えられる。

そのため、本授業案は、極力、講義形式をとらず、具体的な事例を豊富に提供しつつ対話によってトピックに向き合ってもらえるような内容となっている。

4 弁護士がこの授業を行う意義

現在、東京地方裁判所保全部に係属する発信者情報開示仮処分事件、発信者情報開示命令申立事件の件数は爆発的に増加しており、名誉毀損、名誉感情侵害、プライバシー侵害等に関する裁判所の事例判断も集積されている。その結果、ネット社会を生きる生徒が直面するのは、もはや

情報モラルという抽象的で漠然とした規範ではなくなり、蓄積された裁判所の判断から導かれる（一定の予測可能性のある）具体的な規範となっている。この規範に最も精通するのは、まさしく、上記事件を代理人として多く担当する弁護士であり、したがって、本授業を担当する者として最も適任であると考えられる。

また、法的な観点からの講義は、講義の担当側が知識・経験を有することが不可欠であるだけでなく、具体例を通じていかにわかりやすく説明を行うことができるかが肝要となる。これらの資質を有するのはまさに弁護士の他に存在しないことから、ここに本授業を弁護士が担当する意義がある。

5 授業の流れ

段階 時間	○教師の主な発問・指示 ○学習活動	⇒生徒の反応 指導上の留意点
導入① 2分	◎情報モラルの重要性が指摘されて久しいが、既にネット社会において一定のルールが形成されていることを伝える。	本授業が、これまでに情報モラルとして学習してきた内容に留まるものではなく、更に、実際のネット社会に則して掘り下げた内容を扱うものであることを明確に伝える。
展開① 13分	◎SNSの匿名性は完全でないことを理解する。また、匿名性が解かれる法的な手続（プロバイダ責任制限法）の概要を簡単に説明する。 ◎問題となる他人の権利は様々であり得ることを理解する。例えば、SNS上での対話でよく問題になる「他人の権利」とは何か。事例に則して全体に問うが、答えが出なければ個別に当てる。 ◎SNSで他人の権利を侵害しないために気をつけるべきことを考える。	漫画（左藤真通原作、富士屋カツヒト作画「しょせん他人事ですから ～とある弁護士の本音の仕事～」）の1シーンや、発信者の特定後に送付される内容証明郵便の文面を提示し、緊迫感を与え、学ぶ動機付けを強める。 具体的な事例を示しながら、名誉権、プライバシー権について、それぞれ保護法益が異なることを理解する。特に、投稿された内容が真実か否かについて名誉毀損とプライバシーにおける考え方の違いを積極的に強調する。 また、実務では、他人の自尊心を傷つける名誉感情の侵害が頻繁に問題となっていることも説明する。 通常であれば起こりえないようにも思われる他人の権利の侵害が生じてしまう事態が、生じ易くなると考えられるシチュエーションは何か。個別に当てる。
導入② 1.5分	◎近時の事例（例えば、鬼滅の刃のイラストを用いたケーキ販売に関する刑事事例、東京オリンピックのロゴに関する炎上事例）から、著作権侵害の判断の難しさを伝える。	例えば、東京オリンピックのロゴ事例では、ネット上で指摘された一般の意見と、知財を扱う弁護士の意見とでは、著作権侵害の成否に関する判断が分かれたこと、（特に他者の作品をそのままコピーしたようなデッドコピーの事案でない場合には）著作権侵害の判断は弁護士であっても容易ではないことを伝える。

<p>展開② 20分</p>	<p>◎まず、著作権侵害に関する基本的な考え方(①著作物性、②著作権、③利用行為、④依拠性、⑤類似性)について、その上で、許諾・権利制限規定の適用の有無が問題となり得ること(全体像)を説明する。</p> <p>次に、それぞれの要件との関係で、【著作権クイズ】を提示しながら、生徒の現在の理解を確認しつつ、ギャップがある部分については、丁寧にギャップを埋めていく。特に、写真が著作物として保護されることや利用行為の内容については、理解が不十分な場合が多い。</p> <p>その上で、いわゆるデッドコピーの事案については、まさに著作権侵害の典型事例であることを伝えた上、更に進んで、デッドコピーではない事案については、著作権侵害の判断が非常に難しいことを、裁判例において問題となったイラストを提示しながら、確認する。</p> <p>更に進んで、形式的には著作権侵害の要件を満たす場合であっても、例外的に著作権侵害とならない場合について、特に、引用と転載の違いの理解を深める。</p> <p>最後に、次の質問について全体に意見を問い、権利の行使は権利者が自由に決めるべき事柄であることを再確認する。 「著作権者は、著作物を利用者が便利に利用しやすいよう、利用規約などにその利用条件を明記しなければならない。」</p>	<p>ターン制のカードバトル、プレイヤーがお互いに、手元に5つのカードを揃えれば勝利するようなゲームを示しながら、権利侵害が認められる条件について、イメージと共に理解してもらえようとする。</p> <p>クイズにおいては、○×を挙手で問うなど、主体的な参加を求めながら進める。</p> <p>例:子どもの落書きは、芸術性を欠くため、著作権では保護されない。／写真は、被写体にカメラを向けてシャッターを押せば誰でも簡単に撮影できるため、著作権では保護されないが、被写体の肖像権などが問題となり得る。</p> <p>自身の見解と裁判所の考え方のずれを認識させることが重要である。裁判例としては、上野＝前田『著作物の類似性判断』で、事例が豊富に紹介されており、指導に当たっても参考になる。</p> <p>引用について、特に明瞭区別性や主従関係については、視覚的にわかりやすく示すことが重要である。</p> <p>(特に、許諾を得られているか否かが明確とはいえないケースなどでは)著作物の利用に当たって、著作者や著作物たる作品に対するリスペクトの気持ちが体现されているか(それを踏まえて、自分の行動がリスペクトに見合うものとなっているのかを考えること)が重要であることも伝える。</p>
<p>導入③ 1分</p>	<p>◎個人情報の漏えいが起きればどれだけの事態が企業に生ずるかを実際の事案から伝える。</p>	<p>生徒になじみのある事例、例えば、ベネッセ事件(被害者には500円の金券交付が行われた事例)について言及し、イメージを深めることも考えられる。</p>
<p>展開③ 9分</p>	<p>◎まず、個人情報の定義について説明した上で、特に「(他の情報と容易に照合することにより)特定の個人を識別することができるものか否か」という観点から、個人情報クイズを行い、全体に問いかけながら、理解を深める。</p> <p>例:メールアドレスだけでも個人情報に当たる?／住所や電話番号だけでも個人情報に当たる?／記名式アンケートの記述回答部分は個人情報に当たる?／オンラインゲームのニックネームは個人情報に当たる?</p>	<p>弁護士としても個人情報保護の問題を扱うことが多いことを伝える。</p>

まとめ 8.5分	◎簡単な演習問題を提示し、答え合わせをしながら、本授業で扱った内容を確認する。	
-------------	---	--