

情報の授業をしよう！

本コーナー「情報の授業をしよう！」は、小学校や中学校で情報活用能力を育む内容を授業で教えている先生や、高校で情報科を教えている先生が、「自分はこの内容はこういう風に教えている」というノウハウを紹介するものです。情報のさまざまな内容について、他人にどうやって分かって

らうか、という工夫やアイデアは、読者の皆様にもきっと役立つことと思います。そして「自分も教え方の工夫を紹介したい」と思われた場合は、こちらにご連絡ください。

(E-mail : editj@ipsj.or.jp)

模擬裁判から考える知的財産



—これ似すぎてない？（広告イラスト事件）—

朱 文昌 | 東京都立世田谷総合高等学校

現状の課題

情報社会が進展するにつれて、情報の分野と既存の分野が接近・融合・共存していくことがある。知的財産の分野も、その1つである。

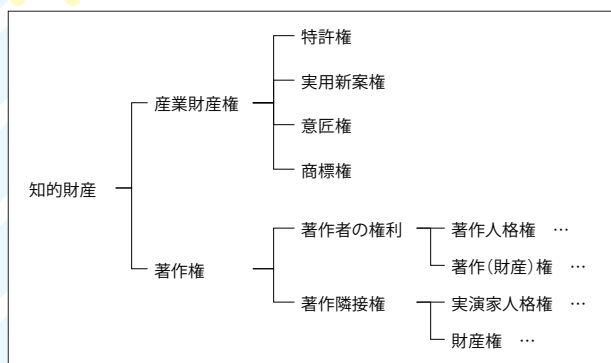
情報の授業で、知的財産を含む法規や制度およびマナーを扱うとき、教えるべき内容（図-1）が多く、一方的な講義形式になってしまうことがある。また生徒に、分かりやすいとして選んだ例示が、世間的に注目された大きなニュースになり、生徒が自分事

として捉えることが難しくなってしまう。

法教育

法教育とは、法律の専門家でない一般の人々が、法や司法制度、これらの基礎になっている価値を理解し、法的なものの考え方を身に付けるための教育である。法務省による法教育の取り組みは、平成15年頃から行われている。また小学校・中学校・高等学校における法教育の実践状況について、平成24年から令和3年にかけて、継続的な調査を行い、法教育教材の作成・配布、法教育出前授業の実施、法教育に関する情報発信など教育現場における法教育の充実に力を入れている¹⁾。

授業実践は社会科、公民科、道徳、特別活動を中心に行われているが、作成された法教材を見てみると、「書き込む前に考えよう!」、「新たなルールを考えよう」、「民事紛争解決」など教科「情報」の授業で、知的財産を含む法規や制度およびマナーの教材としても、十分使える内容になっている。特に知



■図-1 教えるべき知的財産の範囲

的財産の概念理解、取り扱いをめぐるトラブルの指導と法教育の目的は親和性が高いと考えている。

教科「情報」における知的財産権の扱い

知的財産の学習は、中学校では、音楽、美術、家庭・技術〔技術分野〕で行われている²⁾。音楽、美術、家庭科では知的財産に「触れる」となっており、技術分野では知的財産が「重要であることについても扱う」となっている。児童・生徒は日常生活を通して、知的財産に触れたり、取り扱ったりしているが、本格的に学習するのは、高等学校になってからである。高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説【情報編】では、情報Iの目標として、「(1) 効果的なコミュニケーションの実現、コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人とのかかわりについて理解を深めるようにする」と示されており、この解説として「情報社会と人のかかわりの部分で、情報に関する法規や制度およびマナー、個人が果たす役割や責任等について、情報と情報技術の理解と併せて身に付ける」としている³⁾。

学習計画

ここでは筆者が取り組んだ実践内容について報告する。本実践は、情報Iではなく、旧学習指導要領の専門教科「情報」の「情報の表現と管理」で実施した内容について報告する。

旧「情報の表現と管理」は、情報の表現と情報の管理の2項目で構成している。情報の表現では、「情

■表-1 学習計画

項目	時数
知的財産の講義（全体・産業財産権）	1・2
知的財産の講義（著作権）	3・4
模擬裁判の説明 役割分担と判例調査	5・6
模擬裁判① 口頭弁論編	7・8
模擬裁判② 証人尋問・判決編	9・10

報と表現の基礎、情報の表現技法、情報の発信」について学習する。情報の管理では、「ドキュメンテーション、情報の管理、コンピュータによる情報の管理と活用」について学習する。

本実践は、情報の管理で取り扱う「著作権などの知的財産を適切に管理することの重要性について考えさせたり、法規の目的を理解させたりする活動」という部分に注目した。

授業の詳細

本校では「情報の表現と管理」を2・3年共修の選択科目として開講している。本実践は1クラス5名の生徒で行った。授業は50分×2コマである。2・3年共修科目であるため、「社会と情報」で一度、知的財産について学習した生徒が受講している。よって知的財産の講義（表-1）は、主に復習となっている。

模擬裁判の題材は、知的財産の侵害事件「これ似すぎてない？（広告イラスト事件）」として独自に作成した（図-2）。明確な正解はなく、裁判の流れ

模擬裁判

これ似すぎてない？（広告イラスト事件）

問題発生

週刊誌「パソコンで簡単！情報デザイン」の初心者でも作れるイラストコーナーに「節分の鬼」イラストが掲載されました。このイラストコーナーは、読者に好評で、パソコン初心者からデザイン関係者まで利用されている。しかし、次の問題点が出てきています。

- ①掲載されたイラストの原作者と名乗るイラストレーターがいる。
- ②出版社の編集担当者はオリジナルだと主張している。
- ③すでに週刊誌は販売されている。

登場人物

岡寺彩（30歳）イラストレーター
イラストの専門学校を卒業後、プロのアシスタントとして下積み生活をしつつ、自身の創作活動にも力を入れていた。昨年、イラストの新人賞を受賞し、今年からプロとして独立したところである。

佐藤薫（56歳）編集担当者
編集者として週刊誌、漫画、映画など様々な書籍の編集経験がある。編集者としてもベテランである。しかし、パソコンのことは詳しくない。問題のイラストは社内制作されたものだと聞いている。

筒井彰 弁護士（45歳）【イラストレーター側】
弁護士として著作権関係を専門にしており、過去にも同様の案件を扱ったことがある。

唐沢優 弁護士（35歳）【出版社側】
弁護士として独立したばかりである。著作権は専門外であるが、民事裁判では負けたことがない。

裁判官
著作権を専門に担当している裁判官である。

■図-2 模擬裁判の場面設定

によっては、勝訴、敗訴、示談などの展開が考えられる。模擬裁判の流れは、民事裁判の流れを参考に作成した。ロールプレイの要素があるため、受講している生徒を原告、被告、原告の弁護士、被告の弁護士、裁判官に役割分担した。

模擬裁判の場面設定

イラストレータと出版社によるイラスト使用にかかわる紛争を題材にした。図-2、図-3に示す場面設定と登場人物の簡単な人物像を用意した。

模擬裁判とロールプレイ

50分×2コマの授業のうち、1時間目は、生徒に図-2、図-3の資料を配布し、模擬裁判の説明を行った。また以下のように役割分担をした。

原告：イラストレータ1名

被告：出版社の編集担当者1名

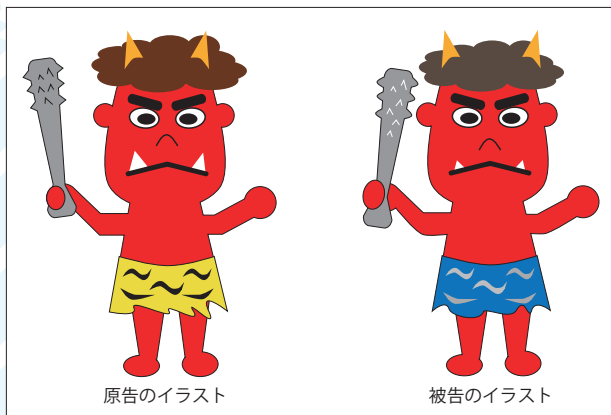
弁護士：イラストレータ側1名

弁護士：編集担当側1名

裁判官：1～3名

次にシークレットカードを生徒に配布した。シークレットカードには、模擬裁判のヒントや登場人物の詳細な人物像が書かれており、他人とは共有せずに、ロールプレイの役作りに使用する。

以下にイラストレータ役のシークレットカードの内容を示す。



■図-3 紛争になっているイラスト

氏名：阿寺 彩

年齢：30歳

職業：プロのイラストレータ（自営業）

今回の事件の原告である。イラストの専門学校を卒業し、プロのアシスタントとして下積み生活をしつつ、自身の創作活動にも力を入れていた。昨年、イラストの新人賞を受賞し、今年からプロとして独立したところである。書店で問題の週刊誌を発見し、自分の描いたイラストとすごく似ているイラストが使われていることに驚いている。

- ・今回のイラストは、プロデビュー記念のイラスト集に掲載するために、描いたものである。
- ・イラストの制作は、自宅兼仕事場で描いたものである。
- ・鬼のイメージは、子供に受け入れられやすいように、力強くも可愛い表現を心掛けた。
- ・被告の編集担当者とは、過去に何回か仕事をしたことがある。最近では10月である。
- ・週刊誌の販売差し止めと損害賠償1,000万円を要求している。

次に編集担当者役のシークレットカードの内容を示す。

氏名：佐藤 薫

年齢：56歳

職業：編集担当者（○×△出版の社員）

今回の事件の被告である。編集者として、週刊誌、漫画、映画などさまざまな書籍の編集経験がある。編集者としてもベテランである。しかし、パソコンのことは詳しくない。問題のイラストは社内制作されたものである。

- ・雑誌の内容は半年先まで決まっている。
- ・今回のイラストは、イラスト作成ソフトの操作方法を説明するコーナーの題材である。
- ・イラストは薫さん本人が紙に描いたもので、それを紙面担当者がデータ化したものである。
- ・原告のイラストレータとは、過去に何回か仕事をしたことがある。最近では10月である。
- ・週刊誌の売り上げは好調で、差し止めや1,000万円の損害賠償が発生すると本人だけでなく、会社としても大きな影響を受ける。

2時間目はイラストに関する著作権侵害の判例を調べる活動を行った。そして次回の授業までに、以下のような主張する内容を検討し、パワーポイントにまとめさせた。

原告側 販売差し止めや損害賠償請求額など

被告側 著作権侵害にならなかった事例など

裁判官 著作性、どのような判例があるかなど

模擬裁判の流れ

模擬裁判は、最初に口頭弁論を行い、次に証人尋問、最後に裁判官が判決を下す流れである。

①口頭弁論編

50分×2コマの授業のうち、1時間目は「原告、被告ともパワーポイントで主張することをまとめる。2時間目は模擬裁判の流れに沿って、裁判官が司会となり、原告、被告がそれぞれプレゼンを行う。

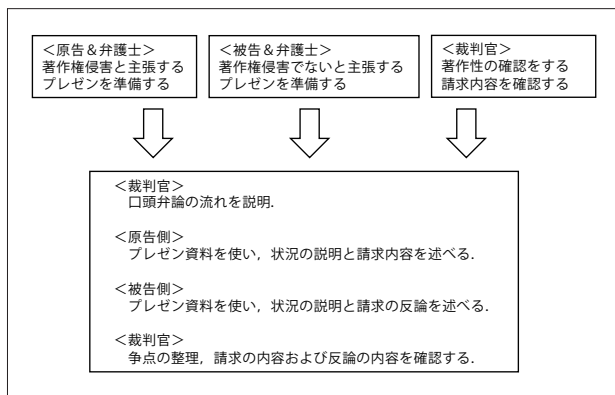
最後に裁判官がプレゼン内容を確認して終了する(図-4)。

②証人尋問・判決編

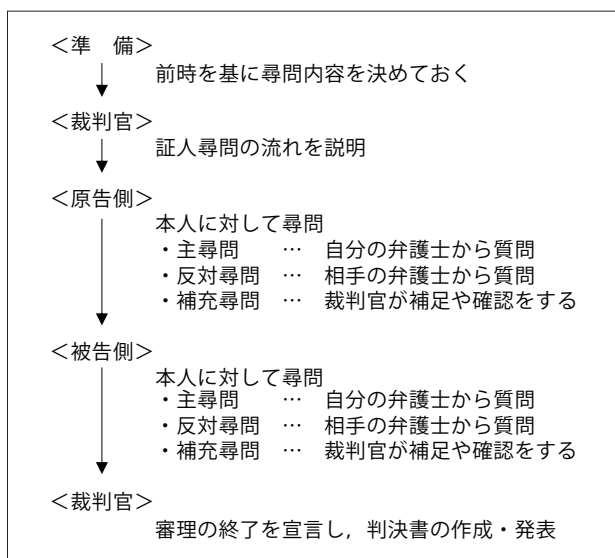
50分×2コマの授業のうち、1時間目は裁判官は司会進行を行いつつ、原告・被告それぞれに質問をする。また裁判官は、判決を出すために原告・被告の主張や請求内容、請求のバランス、判決が社会に与える影響を考え、判決文を作成し、プレゼンする。2時間目は模擬裁判の振り返りを行った(図-5)。

模擬裁判の様子

図-6は、原告側がイラストの酷似部分を指摘す



■図-4 口頭弁論の流れ



■図-5 証人尋問・判決の流れ

る場面である。授業中にそれぞれの役柄の生徒が発言した内容を紹介する。

<原告の弁護士役の発言>

「鬼のポーズ、金棒の持ち方、顔のパーツが酷似している。鬼のイメージに対する固定概念からイラストを描く際に似てしまうことはあると思うが、ズボン形状、模様、髪の毛の形まで似ることは考えられない。以上のことから被告のイラストは盗作で、著作権侵害にあたる」。

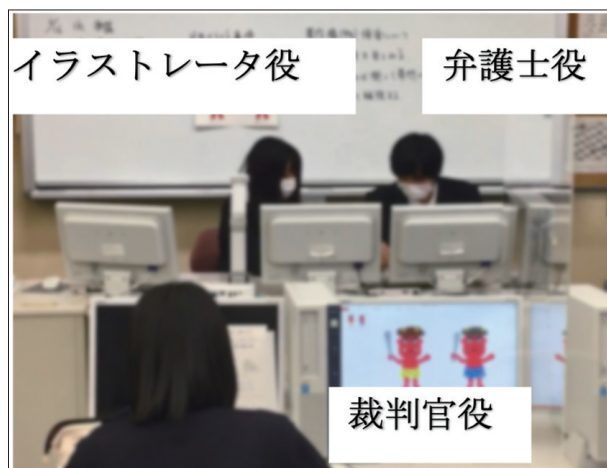
<被告の弁護士役の発言>

「両者は過去に一緒に仕事をしたことがあり、資料などを見たことがあるとは思いますが「見て描いた」という証拠はどこにあるのか？ 原告のイラストが描かれた日付も不明であり、被告側のイラストが先に書かれた可能性もある。一緒に仕事した間柄なら、資料からインスピレーションを受けて、絵が似てしまうことは十分にある。鬼のイメージに対する固定概念もあるので、似ているとは言いきれない」。

図-7は、被告側が口頭弁論で使用したスライドである。原告が主張する類似点の反証として、鬼に対するイメージは皆同じになること、細部を見ると相違点が7つもあり、似ていないと主張した。

口頭弁論の後に行われた証人尋問でも、原告、被告とも同じ主張が繰り返された。

両者の主張のあと、裁判官による判決が下される。



■図-6 原告側の口頭弁論

図-8は、裁判官役が判決と判決理由を伝える場面である。

裁判官役の発言

<判決>

- 100万円の支払い。
- 週刊誌の発行を差し止める。
- 裁判費用は原告の負担とする。

<判決理由>

- イラストの鬼の体が赤いことや金棒を持っていることは、本質的な特徴で、よくありふれている。
- 被告のイラストにある鬼のパンツは、青色であり、ありふれているとは言えない（被告側の著作物性を一部認める）。
- 一緒に仕事をするすることで、鬼の姿は似てしまうことはあり得ると判断した。

生徒の感想

模擬裁判を終了後に、生徒に感想を記入してもらった(表-2)。

知的財産の概念理解と取り扱いの深まり

生徒は模擬裁判の準備段階で、Web検索による判例調査を行った。弁護士などによるイラストの著作権侵害事件をまとめたWebサイトは多くあり、生徒でも著作権侵害の判断基準を探し出すことができた。

著作権侵害の判断基準は、法的に以下の3つとされている。

- (1) 著作物性：著作物であるかどうか
- (2) 依拠性：既存の著作物を基にしているか

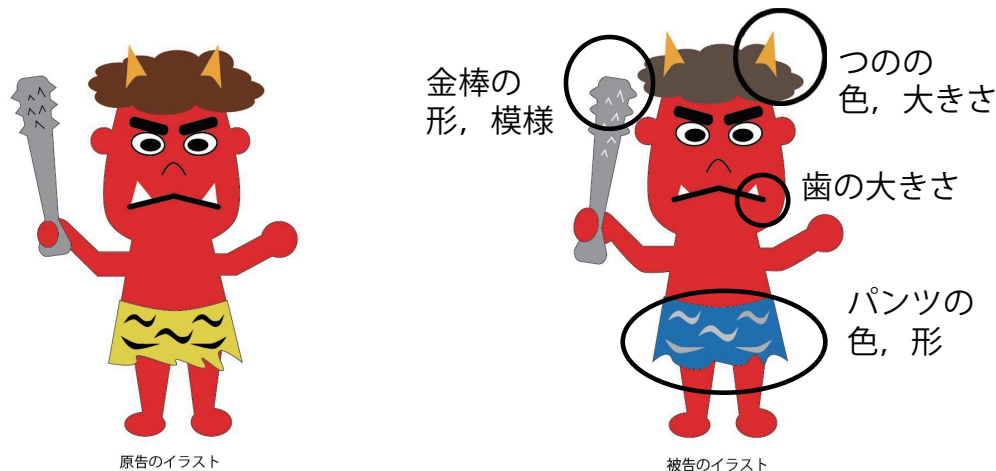
請求内容とその理由

原告からの著作権侵害の訴えについて、3つ点から説明します。

1. 類似性の反証

まず類似性の反証だが、類似性の基準は判例上、既存の著作物の表現形式上の本質的特徴部分（つまり、元の著作物の特に特徴的な部分）を、新しい著作物からも直接感得できるほどの類似しているかどうかで判断される。この点において、図1にもあるように、原告のイラストと被告のイラストを見てみると、鬼の体の色などは一緒である。しかし世間に一般的に鬼の体の色といえば、赤色という共通概念があるため、鬼の体の色などは原告のイラストの本質的な特徴とは言えない。仮に、金棒やパンツの色が原告のイラストの本質的特徴だとしても、そこに関しては、柄、色、形の3点の視点から見て別物であるため、以下のことより、原告と被告のイラストの類似性は認められない。

また、原告のイラストと被告のイラストには、色や形、大きさや柄の面で、7つもの相違点があることから、原告と被告のイラストの類似性は低く、著作権の侵害には結びつかない。



■図-7 被告側のスライド



(3) 類似性：類似しているかどうか
 となっており、前述の模擬裁判の様子で述べたように、原告役側は、鬼のポーズやズボン・顔のパーツが、被告のイラストと類似していること（類似性）、一緒に仕事をしている間柄であることから、原告の著作物を基にしていること（依拠性）について指摘し、著作権侵害であると主張した。

一方で、被告役側は、著作物が作成された日付、原告のイラストを見て書いた証拠がない（依拠性ナシ）、一般的な鬼のイメージはみな同じであるということ（類似性ナシ）を指摘し、似ておらず（類似性ナシ）、著作権侵害ではないと主張した。

なお、著作物性については、今回の模擬裁判がイラストの著作権侵害という場面設定であったため、原告・被告ともに検討されることはなかった。

裁判官役は、損害賠償額 1,000 万円から 100 万円に減額した。これはイラスト 1 枚の価値を見積もったと結果と推測される。また裁判官役は、イラスト

の著作権性を考察し、鬼のイラストはありふれた表現である考えたと同時に、青いパンツの鬼は、なかなか見かけないことから、創作性があると判断した可能性がある。

今回の模擬裁判を通じて、生徒は授業を聞く受け身の状態からロールプレイではあったものの、自分事として知的財産を理解し、取り扱う際の観点を考察する姿や判断する姿を見ることができた。

今後の授業展開

本実践は旧学習指導要領の専門教科情報科における「情報の表現と管理」での実践である。2・3年生の選択科目であるため、模擬裁判を実施する時間が確保できた。現在の学習指導要領（平成 30 年告示）における「情報の表現と管理」は、教える内容も変化し、増えていることから同じように時間を確保することが難しい。授業内容を精査し、生徒が自分事として考える知的財産の授業を実践していきたい。生徒に自分事として知的財産を考えさせることで、社会が変化しても知的財産を含む法規や制度およびマナーを、より確実に身に付けさせることができると考えている。

参考文献

- 1) 法務省：生きるチカラ！法教育, <https://www.moj.go.jp/housei/shihouhousei/index2.html>
- 2) 文部科学省：【総則編】中学校学習指導要領（平成 29 年）, https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1387016.htm
- 3) 文部科学省：高等学校学習指導要領 解説 情報編（平成 22 年）, https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/1282000.htm

（2023 年 8 月 31 日受付）



■図-8 裁判官による判決

■表-2 生徒の感想

役割	感想
原告	初めての模擬裁判だった。とても良い経験になった。
被告	模擬裁判は貴重な体験で難しかったけど、裁判をするのは楽しかった
原告 弁護士	権利関係が難しかったり、自分たちで裁判をやったりしてみても権利の難しさとても痛感した。
被告 弁護士	実際に模擬裁判を行って、著作権がどのようなものなのか、詳しく理解することができてよかったです。
裁判官	模擬裁判は役職を分けており、中立する立場の難しさを感じた。

朱 文昌（正会員）
 it0953@gmail.com

2007 年情報科教諭として東京都に採用され、現在、東京都立世田谷総合高等学校に勤務（情報科・主幹教諭）。