



学校教育における模倣と創造に関する考察

(筑波大学 大学院人文社会科学研究科) 小出篤史・(同)星野豊

Brief Comments between Imitation and Creation in School Education
Graduate School of Humanity & Social Sciences, Tsukuba University
Koide, Atsushi; Hoshino, Yutaka

学校教育・模倣・創造・知的財産・著作権

【目次】

I. 背景と問題点

1. 知的財産をとりまく背景
2. 知的財産の概要
3. 学校教育における知的財産
4. 近時の情報環境と情報モラル
5. 問題点と研究動機
6. 模倣と創造の概要

II 教科指導における模倣と創造

1. 書写
2. 図工・美術
3. 情報
4. 商業
 - (1) 商業技術
 - (2) 情報処理
 - (3) 文書デザイン
 - (4) 総合実践
5. まとめ

III. 課外活動における模倣と創造

1. 楽器演奏
2. 情報発信
3. まとめ

IV 学校教育における留意点

1. 成績評価
 - (1) 観点別学習状況の評価
 - (2) 模倣と創造の成績評価
2. 著作者人格権の尊重
 - (1) 著作者財産権と著作者人格権
 - (2) 学校教育における著作者人格権

V おわりに

I. 背景と問題点

1. 知的財産をとりまく背景

近年における教育基本法の改正や小、中、高等学校における新しい学習指導要領の施行など、学校教育をとりまく法律、規則等の改正が盛んになされている。学習指導要領の改正においては、知財教育の重要性についても一定の考慮がなされ、高等学校では、情報科をはじめ公民科、中学校においては技術科など幅広い教科において、知的財産が取り入れられるようになってきている。

2. 知的財産の概要

知的財産に関する権利、知的財産権は、産業財産権、著作権、その他の3種類に大別される。第1の「産業技術権」は、発明、考案を保護する「特許権」、「実用新案権」、物品のデザインを保護する「意匠権」、営業標識を保護する「商標権」からなる。第2の分類として「著作権」があり、思想・感情の創作的表現である著作物を保護するものである。第3の分類であるその他のものとして、半導体の回路配置を保護する「回路配置利用権」、植物新品種を保護する「育成者権」、営業秘密などが知られている。

3. 学校教育における知的財産

学校教育活動を行うに際して、高等学校の職業科の一部を除き、研究開発や製造販売を行うことは限定された場合であることから、知的財産権の中でも著作権が中心になるとと思われる。

知的財産に係る教育としては、著作権を中心に音楽CD、DVD、ゲームソフトなどの視聴、利用といった形で、知的財産の「利用・活用」に対しての教育は含まれていた。加えて、パソコン、携帯電話を含むコンピュータやインターネットのより一層の普及が進んだこともあり、近年ではプロフィール、ブログサイトの開設をはじめ、知的財産の「制作・公開」の側面が新たに加わるようになってきている。

未成年者における携帯電話を含めた情報リテラシーは、世代を追うごとに大きく向上している。つい最近に到るまでは、プロフィール、リアルタイム、ブログがその中心であったが、近年では、ツイッター、生放送など、さらに多様化、高度化の傾向を見せている。

高等学校における教科情報や大学学部における情報リテラシー教育においても、情報モラル教育の重要性は、従来からのパソコン操作実習と等しい割合あるいはそれ以上に、今後高まっていくことが予想される。

4. 近時の情報環境と情報モラル

近年ではパソコン（PC）や携帯電話に加え、スマートフォンやタブレットPCが大きく普及し、ネットワーク常時接続型の利用形態が広くみられるようになった。デジタル化されたコンテンツでも従来のCDやDVDなど有形媒体に格納されたもの

から、ストリーミング配信などネットワークを経由するものへと中心は移りつつあり、パソコンの普及した今世紀に入ってから少しづつ利用形態が変化してきている。

こうした流れをうけ、最近の知的財産権を取り巻く状況を考えると、著作権関連においては、ネットワークを経由したファイル共有ソフトの利用による不正なコンテンツ流通及び利用が社会問題となってきた。平成 21 年の著作権法改正では、ファイル共有ソフト等による音楽・動画ファイルの「ダウンロード違法化」により民事責任が追及できるようになり、平成 24 年改正では「ダウンロード違法化」の刑事責任も課されるようになったことは記憶に新しい。

パソコン、携帯電話、をはじめとする情報機器し、知的財産教育と併せ、情報モラルが重要視されてくるなか、情報モラル教育が知財教育の中で組み入れられることが多い。しかしながら、著作権問題も時代と共に変化しており、判例を待たないと判断できないような、さまざまな内容が含まれる。

5. 問題点と研究動機

情報モラルの側面から考えると、高校の情報科ではワープロ文書や表計算作成の課題など完全に同じものができ上がることもありうるなか、他人の課題の真似をすることには慎重になるべきと思われる。

翻って、小学校の図工科を典型として、良いとされる生徒の作品を見本として「良いものを真似するように」と教えられていることが多い。

学校教育活動を通して生徒による既存知識のない状態での問題意識の高さと意見の新鮮さには、評価、検討すべき点が多く残されていると思われる。そのなかで、教育活動において遭遇する「模倣と創造」について自由な立場から想定し、現段階におけるいくつかの問題提起を試み、より一層の議論の深耕を図りたい。

6. 模倣と創造の概要

模倣と創造の関係について、既存研究である参考文献(1)では、模倣は誰もが必ず通過しなければならない一つのプロセスである、最初の第一段階のレベルは「模倣」であり、大切なのは模倣を徹底的に繰り返すことで、その対象がどういう「要素」によってどういう「構造」を形成しているかをなんとなくわかるようになる、とされる。

本発表では既存研究をさらに発展させ、教科指導における模倣と創造、課外活動における模倣と創造、模倣と創造における留意点について述べていきたい。

II 教科指導における模倣と創造

学校教育における模倣と創造がみられる場面としては、典型的には教科指導が考えられる。小・中・高等学校で書写、図工・美術、情報、商業について検討を行った。

1. 書写

小学1～2年生では、硬筆において、ひらがな、カタカナ、漢字、マス目内の薄い灰色で書かれた文字をなぞる活動が考えられる。具体的な項目としては、書き順、は

らい、おれ、まがり、そり、配置などがある。

小学3～4年生になると、毛筆となり、手本を参照しながら、ひらがな、カタカナ、漢字を模写する活動へと変化する。具体的な項目としては毛筆の特徴や書き順、はらい、おれ、まがり、そり、配置などを習得する。

小学5～6年生では、毛筆、硬筆両者と取り扱う。なぞる活動もあるが一部に限定される。自分、あるいは友達のはがきの住所の書き方を例に文字の大きさ、バランス、配置を参考にしながら、包括的な指示から具体的に書かせることや、記載にあたっては行の中心・字間・行間を意識する。

中学生になると、硬筆ではなぞる活動も若干ある。楷書のいろいろな書き方（複数書き方が存在する）、行書体というなかで好きな言葉を自由に書いてみる。行書の記載例を参考に楷書よりバリエーションが高い行書のいろいろタイプを考え、書く。作品としては、卒業カード、体育館に掲示する看板や進行プログラム、先生、親戚、部活動の先輩、大切な人、友達や下級生になどのカードを作成したりする。

2. 図工・美術

小学1～4年生では使用する素材や包括的なテーマについては指示があるが、原則は生徒の裁量に任されている。

小学5～6年生になると風神雷神図屏風や仏像（旧東金堂本尊仏頭）を鑑賞し、自分で感じ取ったその作品の良さをアレンジして表現する。

中学では、ダリヤ、ミケランジェロなどの洋絵画を中心とした静物画、背景画を模写する課題があたえられている。

3. 情報

情報Aではロゴマークの作成やブレインストーミング、さらにはWebページの作成を行う。ブレインストーミングでは、ある課題を設定し、集まった様々な種類の人がそれについて自分が考えていること、そこから連想されることを出し、考えをぶつけ合いながら新しいアイデアを得るという方法である。

創造へのプロセスとして、ブレインストーミング法が注目されているなか、情報Aもコンピュータに係る理論やパソコンの技術的実習になりがちであるが、ブレインストーミングによる実習を行ってみることも考えられる。

4. 商業

(1) 商業技術

商業技術では、ビジネス文書（社内・社外）の作成や、商業デザインとして、名刺のデザイン、CDジャケット・CDケースのデザイン、欧文ロゴのデザイン、Tシャツのロゴ、時間割、学校案内を作成するなど模倣、創造的要素も教育課程上では一部みられる。しかしながら、商業技術は旧学習指導要領の計算事務に相当する領域が含まれていた沿革から、実際の授業では検定試験対策に向けた電卓を利用した普通計算、ビジネス計算に重点が置かれがちであることは否定できない。

(2) 情報処理

情報処理では、表計算、グラフ作成、データベース、検索エンジンを利用した情報収集とレポートの作成を行う。検索エンジンを利用した情報収集とレポートの作成は創造的要素であるが、表計算ソフトやデータベースソフトの使用が中心となることから模倣的要素が強いのではないかと思われる。

(3) 文書デザイン

文書デザインでは、静止画像、動画の編集、Webページの作成、プレゼンテーション資料の作成を行う。文書デザイン パソコンの実習を通じたポスター、ホームページ、プレゼンテーション資料作成の技能におけるバランスのとれた習得もよいが、ポスター作成に特化してデザインなど創造を重視することはできないかと思われる。

(4) 総合実践

総合実践では、仕訳伝票（入金・出金・振替）、仕訳日計票、総勘定元帳、合計残高試算表、貸借対照表、損益計算書、小切手、約束手形、為替手形、手形の裏書、受取手形記入帳、支払手形記入帳を作成する。純粹な簿記の問題と異なり、個人個人で結果が異なってくることや、小切手や手形、ビジネス文書などを実際に作成することからも模倣的要素が強いものの、一部では創造的要素もないわけではない。

5. まとめ

書写については、小学校から中学校にかけて、発達段階を追うように模倣から創造への移行がシームレスに教育課程上はなされているように見える。

対して、美術の課程では、小学校では創造であったのに対し、中学では模倣というプロセスをへて新しい創造が加わるようになっている。

しかしながら、高等学校では、情報科も商業科も一定の創造要素は盛り込まれているものの、むしろ模倣中心であるのが特徴である。

III. 課外活動における模倣と創造

学校教育には教科指導の他に、部活動をはじめとする課外活動も考えられる。これらの場面ではどのような模倣と創造が考えられるのか検討してみたい。

1. 楽器演奏

吹奏樂をとったとき、先輩の音色など理想の音を真似るという努力を通して、何回も繰り返し継続すると真似ることができ、結果として個性のある音になるといわれている。その方法として、まず先輩など手本になるもの・指導者を探すのが良いと思われる。先輩にコツを教えてもらいながら、先輩の手や腕の動きを見せてもらって、引き継いでいくわけである。

他方、軽音楽ではバンドというグループ単位で活動することが多い。吹奏樂のような先輩後輩間の指導関係が明確でない場合など同一パートの先輩などが身近にいない、指導をうけることが難しい場合もありうる。こういう場合は、例えば、ベースで

あれば、自分の尊敬するベーシストの演奏を何回も聴き、繰り返すことで上達するともいわれている。実際にライブハウスへ赴き、理想とする演奏者を見て真似ることで上達することもありうる。

2. 情報発信

近年急速に規模を拡大している情報発信の方法の典型として、ツイッターや生放送がある。前者は、ツイートと呼ばれる140文字以内のメッセージの投稿を通じて、情報交換や交流を深めるものである。¹ 後者は、放送主により音声映像を一方向的に視聴者へ配信するだけでなく、視聴者からのコメントを放送主・視聴者間相互に放送中リアルタイムに交換することにより交流を深めることができるものである。²

ツイッターや生放送が普及しているが、教材や体制などの面において十分な教育環境が整備されているとはいえず、教育現場では日々変化する情報環境の利用形態に追いついていないと言いき難い。情報モラル教育も、現状では「危ないものには近づくな」、といった予防的対処に終始しているのではないであろうか。

3. まとめ

楽器演奏においては、模倣と創造のプロセスを相互に繰り返していると思われる。ツイッターや生放送などの新しい情報発信であるが、最初は他人のツイートや生放送を参照ないし視聴して、まずは模倣する。そのうえで、創造のプロセスで個性を出していくのではないかと思われる。個性の出し方もさまざまであるが、不適切な書き込みをはじめとして利用停止処分を受けることも少なくなく、あるべきツイッターの利用方法や生放送のありかたについては、それをどのように「教えるか」という点を含めて、多方面からの検討が必要であると思われる。実際、技術の驚異的な進歩に対して、必ずしも新たな手段に使い慣れていない「大人」が、柔軟に新たな手段を使いこなす「子ども」に教えられることは、その「使い方」というよりも、それに伴う「危険性」であると思われる。要するに、「危険性」を熟知したうえで「利便性」を享受する、という全ての技術や手段に共通する「社会のルール」を教えることが、最も重要なことであろう。

IV 学校教育における留意点

1. 成績評価

(1) 観点別学習状況の評価

現在では、小・中学校を中心に観点別学習状況の評価による成績評価³がなされている

¹ ツイッター「twitterの楽しみ方」

<http://support.twitter.com/groups/31-twitter-basics/topics/104-welcome-to-twitter-support/articles/247765-twitter/>

² 未来検索ブラジル「ニコニコ大百科」

<http://dic.nicovideo.jp/>

³ 文部科学省「児童生徒の学習評価の在り方について（報告）」、

る。各教科の評定を行う際に観察の記録等から次の4グループに分けて基本的な要素として用いることが多い。⁴

- ① 「関心・意欲・態度」：主体的に学習に取り組む態度
- ② 「思考・判断・表現」：課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力
- ③ 「技能」：基礎的・基本的な技能
- ④ 「知識・理解」：基礎的・基本的な知識

「各教科の評価の観点は一上示した観点を基本としつつ教科の特性に応じて設定する」とされているが、従来のペーパーテスト重視の「知識・理解」「技能」に偏重しがちであるという批判を受け、4グループを等しく評価することになっている。

(2) 模倣と創造の成績評価

かかる項目を概観すると、中心となる項目は「思考・判断・表現」や「技能」を中心に評価されることになる。各自治体とも「観点別学習状況の評価から評定へ」などの資料を公表し、成績評価のプロセスを透明化しようとする動きが進んでいる。

しかしながら、「関心・意欲・態度」をはじめとし、「思考・判断・表現」や「技能」は評価者である教員自身の指導力をはじめとする力量に依存する面や、そもそも教員の主観が入り込む余地は否定できず、また、これは避けられないところである。従って、将来への芽を摘むことのないよう、加点的な側面から恣意性が入り込むことのないように、慎重に、そして細心の注意を払わなければならない。

2. 著作者人格権の尊重

(1) 著作者財産権と著作者人格権

著作権には、著作者財産権と著作者人格権がある。著作権法上、前者は、複製権(21条)・上演権(22条)・上映権(22条の2)・公衆送信権(23条)・口述権(24条)・展示権(25条)・譲渡権(26条の2)・貸与権(26条の3)・頒布権(26条)を中心とする財産的な利益を保護する権利であり、後者は、公表権(18条)・氏名表示権(19条)・同一性保持権(20条)からなる人格的な利益を保護する権利である。

学校教育などを通して著作権教育が普及するにつれ、より身近な問題となりつつあるなかで、権利意識の高まりからも権利主張が大きくなることがあると思われる。著作権のなかでも複製権をはじめとする著作者財産権だけでなく、著作者人格権の側面からも留意する必要があるようになってきた。

実際に、大学などでは、研究論文などにおいて著作者人格権、特に同一性保持権をめぐる問題になることがあるといわれ、最近では、大学で著作物取扱規則が定められることが多くなっている。当該規則によると、学生が授業課題や研究指導の過程で作成した著作物に対して、著作者人格権の存在は認めても、著作者人格権の行使を禁止している内容であることも少なくない。

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/gaiyou/attach/1292216.htm

⁴ 東京都教育委員会「適正で信頼される評価の推進に向けてⅡ実践編」

<http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/buka/shidou/manabiouen/hyoukahyouteishiryoy/hyoukasuisin3.pdf>

(2) 学校教育における著作者人格権

著作者人格権が問題になる具体的な場面を考えてみると、国語の作文執筆や美術や書道の作品制作において、教員による作品指導の過程で生徒に対して口頭や添削により何らかのコメントを通して動機づけを図ることなどが考えられる。

しかしながら、このコメントが作品の修正指示とみなされることになったとき、著作者人格権で規定される同一性保持権、すなわち著作者である生徒の意に反して変更、切除その他の改変を禁止することができる権利を侵害しかねないという指摘も起こりうることになる。

授業の課題といえども作品について生徒は著作権法上の著作者であることを考えると、教師による強い修正指示は教育指導の一環であったとしても、著作者人格権をめぐる法的問題に発展しかねない。著作者財産権とあわせて、同一性保持権をはじめとする著作者人格権を尊重すべきことにも、留意しておく必要がある。

V おわりに

本発表では、「…することができる／できない」という、著作権の法律上の問題を中心として論じてきたが、これとは別に、「…するべきである／べきでない」というモラルの問題、特に情報モラルとの境界も曖昧になりつつある。特に、後者にあっては、権利侵害となるか否かが明確でない場合もあるため、解決がより複雑になる。

これに伴って、教師の側においても、伝統的な「……のようすべきである」「…はしてはならない」という教育上の指導に加えて、より一層の柔軟な発想が求められることとなるのではないかと思われる。要するに、学校教育は、基本的には児童生徒に対して社会の基本構造を教え、一人前の社会人として社会に送り出すことを目的とするものであるが、現在では、同時に、教師の側も、目まぐるしく変化し続ける社会の状況と環境に即して、児童生徒と共に学ばなければならない時代となっていることができよう。そのような現況の中では、教師が「教える」という役割のみに徹することは事実上維持しがたいものであり、むしろ、児童生徒から「学ぶ」姿勢を児童生徒に対して見せることによって、児童生徒に対する教育を行うという、新たな発想が必要となってくるであろう。

【参考文献】

- (1) 畑村洋太郎「創造学のすすめ」講談社、2003年
- (2) 小出篤史、星野豊「知的財産における情報モラル教育に関する一考察」第8回年次学術研究発表会 2G6、2010年
- (3) 小出篤史、星野豊「学校教育における著作権取扱いに関する考察」第8回年次学術研究発表会 2D5、2010年
- (4) 小出篤史、星野豊「プロフィールサイトにおける個人情報暴露に関する考察」日本セキュリティマネジメント学会第26回全国大会、2012年
- (5) 小出篤史「学校のための著作権入門」月刊高校教育 2012年11月号