ソーシャルメディア社会に対応した高等学校芸術科「音楽Ⅰ」における創作授業の実践と考察
―知的財産教育の体得的な学びを目的として―

飯島 淳

千葉大学大学院人文社会科学研究科博士後期課程

2005 年頃から動画共有サイトや SNS（Social Networking Service）を介して創作・表現活動の領域がネット内にも拡張し、パソコンやスマートフォンの普及によって誰でもインターネット上にコンテンツを公開できるようになった。このようなソーシャルメディア社会においては、教科教育においても知的財産教育ならびにメディアリテラシーや情報モラル教育を積極的に実施していく必要がある。そこで、デジタル・ネイティブ世代と呼ばれる生徒の実態を鑑み、学校芸術科「音楽Ⅰ」の授業において情報端末機器やーシャルメディアを適正に活用しながら簡単な UGC（User Generated Contents）を製作する創作授業を実践した。本論では、授業を通して生徒が知的財産権、メディアリテラシー、情報モラルについてどのように学びを深めていったのかを考察した。

キーワード：高等学校芸術科、音楽Ⅰ、創作、知的財産教育、メディアリテラシー、ゲーミフィケーション

1. 問題の所在

初等中等教育の現行学習指導要領（平成 20・21 年 3 月告示）には、複数の教科や科目において知的財産権等について配慮し、著作物等を尊重する態度の形成を図ることが新たに追加され、児童生徒の発達段階に応じて教育することが改定要点の一つとして新たに加えられた。

文部科学省（2008a）によると、中学校音楽科においては「音楽に関する知的財産権について，必要に応じて触れるようにすること」とされている。また、文部科学省（2008b）には指導上の配慮事項について、「インターネットを通じて配信されている音楽についても，著作権が存在するということについての認識が十分でない現状も見られるので留意する必要がある。指導に当たっては，授業の中で表現したり鑑賞したりする多くの楽曲について，それを創作した著作者がいることや，著作物であることを生徒が意識できるようにし，必要に応じて音楽に関する知的財産権に触れることが大切である。」と記載されている。

文部科学省（2009a）によると、高等学校芸術科「音楽Ⅰ」においては「音楽に関する知的財産権などについて配慮し，著作物等を尊重する態度の形成を図るようにする。」と、中学校音楽科の「必要に応じて触れる」という文言よりも強調されている。また、文部科学省（2009b）には指導上の配慮事項として、「インターネットを通じて配信されている音楽についても，著作権が存在するということについての認識が十分でない現状も見られるので留意する必要がある。」という同様の文言に加えて、「指導に当たっては，授業の中で表現したり鑑賞したりする多くの楽曲について，それらを創作した著作者や実演家等がいることや，その人たちの作品であることを生徒が意識できるようにし，このような意識を高めることによって，日常生活の中にある音楽や将来かかわっていく音楽についても，同様に意識できるようにしていくことが大切である。」と、音楽に関する知的財産権などを学ぶ意味や目的が記載されている。

しかし、内閣に設置された知的財産戦略本部（2016）においては、知的財産教育の課題について「知的財産の意義の理解に関する教育としては、「保護」の観点が中心となっており、「活用」の重要性も含めた理解を図る必要があること、教員の教育活動を助ける手立てが不足していること」や「教える側の教員の知的財産に対する知識が十分ではないとの問題点等が指摘されている」。

1.1. 高等学校芸術科（音楽）の授業における知的財産教育の取り組み

筆者が授業を担当している高等学校芸術科（音楽）においては、「音楽Ⅰ」の教科書（平成 24 年 3 月 5 日検定済）にのみ知的財産権についての記載が見られる。各

Jun IIJIMA：Development and Consideration of Teaching Practice Corresponding to Social Media Society in Creation Activities for 1st Grade High School Students
－ The Purpose is Learning Intellectual Property Education －
Graduate School of Humanities and Social Sciences, Chiba University

教科書の当該ページを比較すると、著作権の概要や留意点等について多いもので1ページ、少ないものだとわずか121文字で説明されるにとどまっている[1]。一例を挙げれば、勤務校で使用している『MOUSA①』（教育芸術社）では、「ルールを守って音楽を楽しもう−著作権について−」という見出しで、主に著作権（著作隣接権を含む）についての簡単な説明と著作物のユーザー（使用者）としての立場からQ＆A方式で4つの事例が示され、複製権や公衆送信権について簡単に触れられている（p.39）。しかし、『MOUSA①』教員用指導書（研究資料編）では、この題材の当該ページのみ教科書の編纂者による指導のポイントや解説等が全く掲載されていない（p.89）。

確かに知的財産権については著作権関連だけでもこの数年間だけも数次の法改正がなされてきた。とりわけ、2009年6月に成立・公布された改定著作権法（施行は2010年1月）では「私的使用のための複製」の規定が改正され、不正にアップロードされた著作物（音楽・動画）だと知りながら、権利者に無断でダウンロードする行為が違法となった。高等学校学習指導要領の告示からわずか3ヶ月後のことだった。その後、2012年10月1から施行された改正著作権法では、違法ダウンロードは刑罰化（2年以下の懲役又は200万円以下の罰金、あるいはその双方）され、技術的保護手段（コピーガードやアクセスガード）が施された市販・レンタルDVDやBlu-rayをコンテンツ権利者の意図しない手段で複製する行為（著作権法では「技術的保護手段の回避」と呼ばれる）が私的利用においても違法となった。さらに時事的なところでは、TPP（環太平洋パートナーシップ協定）の締結に伴う関係法律の整備や審議（著作権等の存続期間の延長、侵害する罪のうち一定の要件に該当するものについて告訴がなくても公訴を提起できることなど）においても議論が進行中であり、現在使用されている教科書の記載内容すら修正される可能性がある。

なお、2017（平成29）年度から使用される「音楽Ⅰ」の改訂版教科書（平成28年3月10日検定済）を参照したところ、知的財産権に関するページの記載内容はほとんど変更されていなかった[2]。今日のソーシャルメディア社会における青少年のネット利用を取り巻く状況を鑑みると、著作権を含む知的財産について学ぶ機会は生徒はもとより教員にも必要なことだが、少なくても「音楽Ⅰ」の教科書においてはそのような姿勢が感じられる改定ではなかった。

1.2. 「置き去り」にされつつある知的財産教育

高等学校学習指導要領の告示から間もなく8年（芸術科の全面実施からは4年）が経つわけだが、先述のように知的財産を取り巻く環境はめまぐるしい変化を遂げてきた。とりわけ、スマートフォンやタブレットをはじめとした携帯型情報端末の普及によって、動画共有サイトやSNSといったソーシャルメディアを介してデジタル化された著作物（コンテンツ）へのアクセスや利便性は格段に容易になった。さらに、スマートフォンやタブレットの機能向上に伴い、有償無償を問わず高性能なアプリも数多くリリースされている。そのため、これまではコンテンツのユーザー（利用者・消費者）だった一般大衆が、今日ではコンテンツの「作り手」および「送り手」としてもネット上に簡単に作品を公開できるようになった。しかし、ネット上にアップロードされたコンテンツには著作権に抵触しているものも多く、いくつかの動画共有サイトやSNSはプラットフォームとして、著作権者と利用者双方の利益に配慮し、法的には曖昧なグレーゾーンをめぐって独自の取り組みや制度を導入してきた。たとえば、表1にまとめたように動画共有サイトと音楽著作権管理事業者との間で締結された管理楽曲の「演奏利用」を許諾する包括契約は、デジタル時代に対応した知的創造と著作権管理を両立させる大きな一歩であり、青少年にとっても身近な商用コンテンツを活用した創作・表現活動の範囲が法的にも拡大される出来事であった。

表1 包括契約の締結時期

JASRAC[3]	2008年 4月：ニコニコ動画 2008年10月：YouTube 2010年 7月：Ustream
JRC[4]	2008年 3月：YouTube 2009年 6月：ニコニコ動画 2010年 7月：Ustream
e-License[4]	2008年 5月：YouTube 2009年 9月：ニコニコ動画 2010年 7月：Ustream

なお、上記で「演奏利用」とカッコ書きしたのは、ここでの包括契約はあくまでも楽曲の作詞と作曲に関する著作権であり、著作隣接権を有するレコード会社やカラオケ事業者が製作したCDなどに固定された音源は利用できないことを強調するためである。この違いは、作詞者と作曲者に付与される著作権と著作隣接権が別物であることを理解していなければ混在（または同一視）して捉えてしまいがちなことである。この点ひとつとっても、知的財産教育は指導者にとっても体系的な学習が求められる分野であることがわかる。そのため、多くの芸術科教員にとって教材研究を進めながら指導のポイントを整理し、授業づくりを進めるのは容易ではなく、芸術科では「置き去り」にされつつある状況であると言えよう。

しかし、数年前からSNS上には一般の高校生が製作したショートムービーがアップロードされ、最近では中高生でも利用者が多く簡単に動画を投稿できるTwitterにおいて、アップロードできる動画の時間が30秒から140秒に延長されたこともあり、目視する限り10代の動画投稿数は増えている。表現活動の活性化として望ましい傾向だが、その一方で映像はオリジナルでもBGMとして市販されている楽曲の音源をそのまま利用している動画や第三者が権利を有する動画に加工・編集を施してアップロードしているケースなど、現行の著作権法に抵触する動画も目立つ。商用コンテンツをはじめと他人の著作物を無断でアップロードする行為は未成年といえども違法であり、処罰の対象になりうる。また、不正なアップロードはダウンロードよりも規制や罰則は厳しく、2010年6月には当時14歳だった中学生がYouTubeに商用コンテンツを不正にアップロードした容疑で逮捕されている[5]。

このように、ソーシャルメディア社会における知的財産教育はメディアリテラシーや情報モラル教育とも深く関連しており、教科教育においても各教科の特徴を生かした授業を積極的に実施していく必要がある。

1.3. 「音楽Ⅰ」での先行事

高等学校芸術科「音楽Ⅰ」で知的財産権について扱った先行研究を探したところ、教科書比較や現職教員を対象にした研修（基本事項の知識理解にとどまる）についての事例はあったものの、たとえば著作物の作り手としても活動できる創作領域と関連付けるなど、生徒の興味関心を喚起させながら表現活動を通して体験的にも学ぶといった先行事例は管見の限り見つからなかった[6]。加えて、高等学校芸術科音楽においては、以前から創作の扱いが他の表現分野（歌唱、器楽）や鑑賞と比べると少ないことや、生徒のみならず教師自身が創作に対して苦手意識を持っており、十分な学習指導を行なわない傾向が見られることが指摘されている（文部科学省2005）。そこで、組み合わせの妙を生かしながら、難しいというイメージが先行しがちな知的財産権という題材を通して、創作活動に対する生徒の苦手意識を緩和し、両者の興味関心を高めることを目的とした授業実践を試みた。

2. 生徒の実態と授業の目的

2.1. 生徒の実態調査アンケートが示した結果

年間指導計画において、本授業は2学期（2時間連続×4回＝全8時間）に位置付けた。入学から1ヶ月が経過し高校生活にも慣れ始めた2016年5月の連休明けに、「音楽Ⅰ」選択生徒55人（2000年4月～2001年3月生まれ）を対象に授業の構想や目的を明確にするための実態調査としてアンケートを実施した。

【設問１】小中学校の音楽科授業で「音楽づくり」を経験したことがありますか？：「ある」と回答した生徒は６人と全体の約１割であり、やはり他の領域・分野と比べると扱われていないことがわかった。どのような内容でしたか？という自由記述欄には「トーンチャイムを使った音階遊び」という記載が見られた。

【設問２】創作の授業にどのようなイメージを持っていますか？：自由記述欄には「難しい、音符が書けない、楽譜が読めない、楽器が弾けない、作曲」という記載が見られ、難しいというイメージを持っている生徒が少なくなかった。しかし、小中学校で実際に「音楽づくり」を体験した生徒の人数が少ないことから、食わず嫌いならぬやらず嫌いである生徒も少なくないと言える。

【設問3】音楽の授業に限らず、中学校で著作権について学んだことがありますか？：この設問には55人全員が「ない」と回答した。

【設問4】日頃、音楽をどのような機器で聴くことが多いですか？：約8割にあたる45人の生徒が「スマホ」と回答。他の機器として「パソコン」が2人、「iPod」が5人、「タブレット」、「ゲーム機」、「コンポ」という回答が1人ずつだった。

【設問5】日頃、音楽をどのように入手して聴くことが多いですか？：約7割にあたる39人の生徒が「YouTube」と回答した。その他、「CD」が5人、「ニコニコ動画」が4人、「iTunes」が3人、「LINE MUSIC」が2人だった。

【設問6】これまでにスマートフォンやパソコンで動画共有サイトにアクセスしたことがありますか？:「ある」と回答した生徒は約9割にあたる50人だった。

【設問7】これまでにスマートフォンやパソコンで動画を製作したことがありますか？「ある」人はどのような動画をどのように製作しましたか？：「ある」と回答した生徒は13人で、製作には全員がスマホのアプリを使っていた。また、内容についての自由記述欄には、「友達の誕生日記念動画」、「歌ってみた動画」、「好きなアーティストのスライドショー」、「Vine[7]」、「ミクチャで双子ダンス[8]」という記載が見られた。

アンケートの結果からは、生徒の大半がスマートフォンを介して音楽や動画を入手し視聴していること。さら

には、カメラ機能で画像や動画を撮影し、ネットからも必要な画像や音楽（BGM）を探し集め、アプリやSNSを活用してそれらを素材にショートムービーを製作していることがわかった。本校においてもその人数が少なくなかったことから、彼らの世代においてはこうした創作表現が決して特別ではないことがわかった。

2.2. 授業の目的と構成

題材名を「ソーシャルメディア時代の表現活動（入門）」とし、全8時間構成（表2）で以下に挙げる知識理解ならびに資質・能力の向上を目的とした。なお、1学年は4学級で、音楽選択生徒の人数は12人から16人である。本授業は2016年10月下旬から11月下旬にかけて実施した。

1）芸術科（音楽）における鑑賞と表現領域の架け橋として、音・音楽と映像の関係性について理解する
2）ソーシャルメディアを活用した創作活動の一端として簡単なUGC（User Generated Contents）[9]を製作する
3）製作に利用できる様々なデジタル素材を正しく安全に検索、収集するために必要な、知的財産権、情報モラル、メディアリテラシーについて学習する

表2 授業の構成（全8時間：2時間連続×4週）

第1時	ネット上に生成された文化について（鑑）
第2時	UGCの構造と製作方法について（鑑）
第3時	「ニコニ・コモンズ」と製作アプリの利用方法について（鑑・表）
第4時	動画のコンセプトと設計図の作成（表）
第5時	フィールド・レコーディング（表）
第6時	製作①（表）
第7時	製作②（表）
第8時	製作③（表）

また、第1時から第3時では授業において動画共有サイトへのアクセスならびに無償のデジタル素材共有サービス「ニコニ・コモンズ[10]」を利用することから、事前に学校長への報告と許諾を得た上で保護者への通達文書（同意書）を出し、授業の実施に際する生徒55人分の同意を得ていることを明記しておきたい。

3. 授業の展開

3.1. 第1時と第2時

第1時と第2時は視聴覚教室にてネットに接続した筆者のパソコンをプロジェクターでスクリーンに投影しながら実施した。この2時間では動画共有サイトで生成されているUGC文化について概説しながら、実際にいくつかの動画を鑑賞した。

UGCのジャンルのうち「歌ってみた」「演奏してみた」「踊ってみた」そして既存の楽曲や映像、音声などを再構成（リミックス）してパロディに仕立てる「MADムービー」[11]については生徒もよく知っていたため、既存の多数ある中から「UC」シリーズを教材として選んで紹介した。「UC」シリーズとは、アニメ『機動戦士ガンダム UC』の劇伴曲である「Unicorn」（作曲者は澤野弘之）をBGMに使ったMADムービーである。曲調としては静かに壮大な雰囲気で始まり、次第に弦楽と打楽器に合唱が加わり、クライマックスに向かってダイナミックに展開していく。そのため、どのような映像でもこの作品をBGMとして挿入することによってドラマティックな演出効果が得られることから、ニコニコ動画ではMADムービーの定番シリーズとなっている。音楽教育の教材としての観点からすると、「UC」シリーズは音響・音楽と映像の関係性という側面からBGMの効果について説明するのに適している。そこで、Macにプレインストールされている動画編集ソフトウェアiMovieを使って製作方法を可視化しながらデモンストレーションを試みた。素材は生徒がスマホで撮影していた動画（生徒が体育館でジャイアントスイングをしており、途中からスローモーションになっている）を借用し、スローモーションになるところからBGMとして「Unicorn」を挿入したところ、鑑賞中の生徒から笑い声が上がった。鑑賞後プロジェクターを停止し、教室の電気をつけてから、著作物の利用に関するプリント（図1）を配布した。なお、プリントの作成においては、生徒たちにとって身近に感じられる事例を考え、○×クイズに答えながら著作権と著作隣接権について学べるよう工夫した。

問1）　違法にアップロードされた動画をYouTubeで見つけた。サイト内で視聴すれば著作権侵害にはならない。

問2）　オリジナル音源でなく演奏等を自作したものであれば、RADWIMPSなど有名アーティストの楽曲をYouTubeやニコニコ動画にアップしても著作権侵害にはならない。

問3）　無料で配布するオリジナル動画にBGMを入れたい。音楽の教科書に掲載されている楽曲であれば、無断で使用しても著作権侵害にはならない。

問4)　自分で購入した映画の DVD であれば保存用にコピーしても著作権侵害にはならない。

問5)　YouTube に有名アーティストの公式動画がアップされていた。公式動画であれば PR 活動にもなるので、他の動画共有サイトや SNS にアップしても著作権侵害にはならない。

問6)　ニコニコ動画では、有名アーティストのオリジナル音源でもレコード会社の許諾を得ている楽曲があり、BGM や動画製作にも利用できる。

高等学校芸術科「音楽Ⅰ」ソーシャルメディア時代の表現活動　　担当：飯 島　淳

1年　　組　氏名：

著作物の利用に関するクイズ

以下の設問に【○ か ×】で回答してください。

問１）違法にアップロードされた動画を YouTube で見つけた。サイト内で視聴すれば、著作権侵害にはならない。

問２）オリジナル音源でなく演奏等を自作したものであれば、RADWIMPS など有名アーティストの楽曲を YouTube やニコニコ動画にアップしても著作権侵害にはならない。

問３）無料で配布するオリジナル動画に BGM を入れたい。音楽の教科書に掲載されている楽曲であれば、無断で使用しても著作権侵害にはならない。

問４）自分で購入した映画の DVD であれば保存用にコピーしても著作権侵害にはならない。

問５）YouTube に有名アーティストの公式動画がアップされていた。公式動画であれば PR 活動にもなるので、他の動画共有サイトや SNS にアップしても著作権侵害にはならない。

問６）ニコニコ動画では、有名アーティストのオリジナル音源でもレコード会社の許諾を得ている楽曲があり、BGM や動画制作にも利用できる。

図 1 著作物の利用に関するクイズ

問 1）は○である。YouTube などストリーミング配信による視聴については、文化庁（2014）においても「違法に配信されている音楽や映像を見たり聞いたりするだけでは、録音又は録画が伴いませんので、違法ではなく、刑罰の対象とはなりません」と明記されている。

問 2）は○である。YouTube やニコニコ動画は著作権管理事業者と許諾契約を締結しているため、オリジナル音源でなく、演奏等を自作したものであれば、権利者に許諾を取らずアップロードすることができる。

問 3）は×である。音楽の教科書に掲載されていようと、CD や有料配信で購入した音源を利用するには、著作隣接権を所有している音源製作者（レコード会社など）の許諾を得る必要がある。ただし、著作権の切れた作曲家の作品については、自ら演奏した音源であれば無断で使用できる。

問 4）は×である。2012 年の著作権法改正によって、技術的保護手段（コピーガードやアクセスガード）が施された市販およびレンタル DVD をコピーすることが、私的利用においても違法となった。

問 5）は×である。公式動画であろうと、権利者以外の者が無断でアップロードすることは違法である。

問 6）は○である。ニコニコ動画は、他の動画共有サイトに先駆けて著作隣接権の許諾締結においても積極的に権利所有者への働きかけを行っている。

解説をしていると、生徒からは設問ごとに「へぇ！そうなの？」「知らなかった」という声が聞かれ、著作権と著作隣接権の差異についての基本的な理解を促すことは概ね達成できたと考えている。なお、先立って紹介した「UC」シリーズの MAD ムービーには、「Unicorn」のオリジナル音源が BGM として使われている。ニコニコサービスにおける「レコード会社から利用が許諾された音楽原盤」を検索[12]したところ該当しなかったため、著作権法に則ると無断利用にあたる。したがって、「UC」シリーズの動画は権利者からの異議申し立てがあった場合、削除の対象となることは、生徒に補足説明した。しかしながら、日本においてはネットが普及する以前からサブカルチャー界隈において二次創作が「黙認」されてきた歴史がある。そのため、UCG 文化がネット内に持ち込まれた今日においても、根絶やしにされることはなく続いてきた。こうした「黙認」はもちろん、すべての UGC に当てはまるわけではないが、海外からはかねてから稀有な状況だと捉えられてきたことは特筆に値する[13]。

3.2. 第 3 時と第 4 時

第 3 時と第 4 時はパソコン教室で「ニコニ・コモンズ」にアクセスし、デジタル素材の検索と選定、ダウンロードの方法について実習した。そもそも「ニコニ・コモンズ」とは、ニコニコ動画が提供するサービスのひとつで、「自分の作品を広めたい人」と「既存作品を使って新しいモノを作る人」とを結び、クリエイターの創作活動を支援するサイトである [10]。とりわけ「ニコニ・コモンズ」のサービスのひとつである素材ライブラリーは使い勝手が良く、以下に引用するようにその目的も本授業と合致するところが多い。

「素材ライブラリーは、登録作品の利用条件を明確にし、登録作品を利用したい者が簡単に登録作品を利用できるようにします。それによって、作品の普及や登録作品を利用した新たな派生作品の創作が促進され、創造的な活動が進んでいくことを目的としています。
これらの目的を実現するために、ニコニ・コモンズは、

安心して二次創作活動が行える場所、クリエイター同士の交流とコラボレーションの場、作品の利用を促進する場を提供していきます。」[14]

素材ライブラリーには、画像、映像、音楽、音声、効果音などがユーザーから提供されており、原則として無料で利用できる。ただし、素材ごとに利用許可範囲が表示されている。1つ目の表示は素材を使ったコンテンツの公開範囲についてで、「インターネット全般」(黒文字)と「コモンズ対応サイト」(オレンジ文字)の2つの条件が表記されている。もう1つは営利目的の利用についてで、無償で自由に利用して良い場合は「利用可能」(黒文字)、非営利目的でのみ利用できる場合は「利用不可能」(赤文字)、営利目的で利用する場合には別途許可を取る必要がある場合は「許可が必要」(オレンジ文字)と表記されている。これら2つの表記は色分けされ利用者の目に付きやすいところに提示してあり、条件の分類もシンプルなため、生徒には他人の著作物を利用する入門編として最適なサイトである。なお、素材はキーワード検索できるため、日頃から検索サイトを利用している生徒たちは慣れた手つきで、時間を持て余すことなく自分好みの素材を選定し、利用条件を確認しながらダウンロードしていた。

生徒全員が自分好みの素材をいくつかダウンロードしたのを確認した後、共有フォルダに入れて相互にファイルの閲覧や再生ができるようにした。友達が選んだ素材を共有フォルダから選択して再生している様子を観察していると、「この動画キレイ、どこにあったの？」、「自分も欲しい」、「これってネット全般で公開しても大丈夫なやつ？」といった会話が聞こえてきた。

本時の最後には、製作に使う機材の選択に伴いパソコンとスマートフォンそれぞれのソフトウェアとアプリをそれぞれ紹介した。事前のアンケートから生徒の大半がスマートフォンを選択することは予想できたので、スマートフォンで製作するにあたっての留意事項を伝えた。まず、無償で利用できる使い勝手の良い動画編集機能を備えたアプリ[15]の多くはSNS仕様であること。そのため、編集を終えた動画を書き出す際には、動画の投稿範囲が「非公開」(自分のみ閲覧可能)に設定されているかどうかを必ず確認してから行うことを強調し、設定方法を図解したプリントを配布した(図2)。次に、紹介したアプリはどれも無償のアプリではあるものの、一部の高度な機能には利用に際して課金が発生する場合があるため、そのような表示(警告)が画面に出た際には「いいえ」を選択するよう説明した。

図2 アプリ利用上の注意

第4時は動画のコンセプト(テーマやメッセージ)を決めて設計図を作成する段階である。製作の条件として生徒に提示したのは、1)音響・音楽と映像との関係性を意識した、2)30秒～60秒程度の動画を、3)個人または3人までのグループで、4)著作権法を遵守して製作するということ。そして、動画製作においてはプラモデルやパズルを製作する時の手順、すなわち、1)作品の完成像と手順を明記した設計図を用意し、2)必要な素材(パーツやピース)を揃え、3)必要に応じて素材を加工・操作(manipulating)し、4)設計図に沿って組み立てる(composing)という工程が参考になるということを説明した。

なお、事前のアンケートでは創作の授業に苦手意識を持っている生徒や体験したことがない生徒が大半だったことから、第5時から第8時においては製作への動機づけとやる気を引き出すためにゲーミフィケーションの要素を取り入れながら授業を展開した。Burke(2014)によれば、「ゲーミフィケーションを学習に応用する際の最も基本的な方法は、ゲームを教材にくみ込んで、迅速なフィードバックと社会的な認知という報酬を与えて学習者をやる気にさせ、結果として学習の成果を高める」ことだという。そこで、今回は先述のとおり製作工程にゲーム性を取り入れることにした。

3.3. 第5時

第5時は天候にも恵まれたので、予定通り校舎の外に出てフィールド・レコーディングを実施した。設計した動画のコンセプト(テーマやメッセージ)に合いそうなイメージの動画素材や自然音、フォーリー(生音)を収録する工程である。ICレコーダーの貸し出しも考えていたが、その後の編集を考えるとパソコンやスマホにデータを転送ための作業工程が増えるため、撮影や録音は生徒自身のスマホを使って行わせた。また、前時の設計図の作成段階においてニコニ・コモンズのみで製作を考えていた生徒も若干名見られたが、文部科学省

（2009a）には「音や音楽と生活や社会とのかかわりを考えさせ，音環境への関心を高めるよう配慮するものとする。」という文言もあり、フィールド・レコーディングはその最適な機会であるため全員参加で実施した。

3.4. 第 6 時から第 8 時

第 6 時からは、収集した素材を必要に応じて加工・操作（manipulating）し、設計図に沿って組み立てる（composing）という工程を 3 時間かけて実施した。生徒には授業開始から 25 分が経過した段階で製作の状況を報告してもらい、授業終了 5 分前にはその時間の進捗状況と共に困ったことや支援が必要なことを設計図に記入するよう指示をした。筆者はその記載事項をもとに生徒それぞれに具体的なフィードバックを返し、場合によっては製作の支援をするという体制をとった。

図 3 は第 6 時終了時のある生徒の設計図である動画のテーマと共に撮影の具体的なコンテが描かれている。また、ピアノが得意な生徒であり自分で BGM を付けてみたいという記載も見られる。

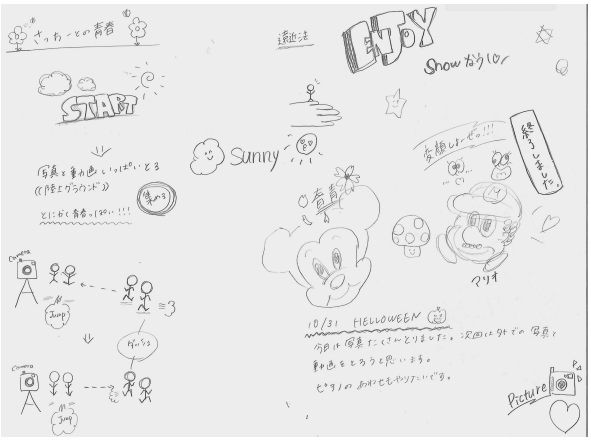

図 3 生徒の設計図と進捗報告①

図 4 は第 8 時終了時の別の生徒の設計図である。「私生活っぽい感じ」というコンセプトに沿って具体的なコンテが描かれている。この生徒は授業外でも自主的にフィールド・レコーディングを行って動画素材を収集しており、最終授業ではコンテに沿って動画をつなぎ、加工（エフェクト）を施しながら世界観を深めていた。完成後のコメントには、「思ったよりクオリティが高くできた。音楽をつけたことでよりよくなった。普段映像や写真を撮るのが好きなので楽しかった。」と書かれており、楽しみながら活動していた様子が伺えた。他方で、「携帯のアプリだけで作ったので思い通りに作れない部分もあった。」とも書いており、素材を収集した段階で PC を活用した編集を提案しても良かったと感じた。

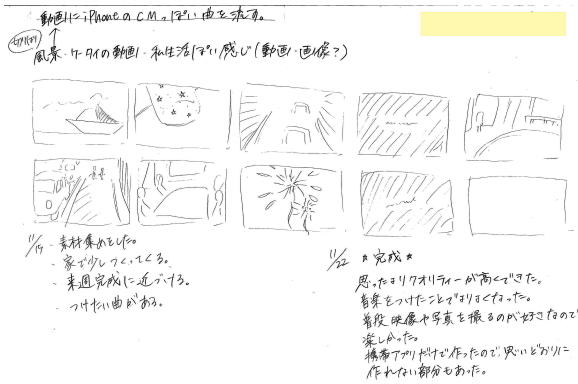

図 4 生徒の設計図と進捗報告②

4. 授業の考察 −成果と課題−

4.1. 成果について

授業の成果として、以下の 3 点を挙げたい。

1 点目は、ネットから合法的にダウンロードして利用できる素材や作品があることを知り、それらにアクセスするための方法やルールについて実習を通して学ぶ機会を作れたことである。第 6 時からの製作の様子や発言を観察していると、動画の BGM として使いたい楽曲の候補についてそれが許諾楽曲として該当しているかどうかを検索していた。そして、許諾されていないとわかると YouTube でカヴァー（二次創作）されている動画がないかを探している様子が見られた。なかには、自分で演奏（カヴァー）してみたいという生徒もおり、騒音が少ない放課後の時間に録音や撮影をサポートすることもあった（図 5）。

図 5 「トランペットで演奏してみた」の撮影の様子

また、「ニコニ・コモンズ」からダウンロードした素材を利用した生徒においても、しっかりと規約を守りながら、動画の最後には借用した素材の ID を明記したテロップを挿入していた（図 6）。

図 6 借用した素材を明記したテロップ

2 点目は 1 点目とも関連するが、ソーシャルメディア時代における創作授業のあり方として、ゼロから何かを作るという発想だけではなく、多種多様な素材や既成作品の中から、自身で考えたイメージやコンセプトに沿ったものを「検索・選択」し、それらの「組み合わせ方」や「加工・操作の仕方」によってもオリジナリティが感じられる（二次的）作品を作ることができるということを体感させられたことである。作品の完成後、設計図に授業の感想を書き添えて提出してもらったが、「創作の授業のイメージが変わりました」、「著作権とか説明だけだと難しく思えたけど、ニコニ・コモンズをダウンロードする時によくわかった」、「フィールド・レコーディングが楽しかった！ 外で音楽の授業をやるとは思わなかったし、もっと色々な場所でやってみたい」、「動画ってこれまで見るものだと思っていたけど、やってみると自分でも作れるもんだなぁ、と思いました！ 楽しかったです」など、創作の授業への苦手意識や難しいというイメージを払拭できたことや、何よりも生徒が授業を楽しんでいた様子が伝わってきた。

3 点目は、動画共有サイトや SNS を「投稿者」として利用する際には「公開範囲」の設定を必ず確認することを伝えられたことである。筆者は 2014 年から 50 校を超える小中高等学校にて自身の経験を交えながらスマートフォンとインターネットの利活用に関する講演や研修を担当してきた。多数の児童生徒との意見交換を通して、SNS を始める方法は知っていても設定場面の操作や脱会方法を知らない児童生徒が少なくない状況に驚いた。先述したように、何気なくネット上に投稿した画像や動画が原因となり、様々なトラブルに巻き込まれたという事例は枚挙にいとまがない。現状では未成年に対して外部からスマートフォンやネット利用を「制限」することはできても「禁止」することは条例や法律をもってしても現実的ではない。したがって、利用させながらトラブルを未然防止する対策や教育・啓発が求められている。今回の授業では、アプリを利用する際の注意事項として「投稿範囲」を設定することの重要性について理解を深めることができた。

4.2. 課題について

授業の課題としては、以下の 3 点を挙げたい。

1 点目は授業における製作の時間数と生徒の組み合わせである。55 人中 1 人で製作した生徒が 8 人、2 人ペアが 16 組、3 人グループが 5 組だった。製作には 3 時間を充てたが、時間内に完成できなかった生徒が、個人では 2 人、ペアでは 1 組、グループでは 2 組いた。その理由を尋ねたところ、個人では 1 人は製作にこだわりすぎたためで、もう 1 人はコンセプトを具体化するための素材集めが思うように進まなかったとの回答だった。また、ペアの 1 組はコンセプトがなかなか決まらず着手が遅くなったためで、グループの 2 組は分業制にしたら統合する作業に手間取ってしまったとの回答だった。グループの 2 組はいずれもスマートフォンを利用して製作をしていたことから、事前のシミュレーションでスマートフォンを利用した製作はグループ製作には不向きであることを把握できなかったことが反省点である。そのことを含めて、製作に要する時間数の設定については検討の必要がある。

2 点目は、ペアやグループを含めて生徒それぞれの製作状況をモニタリングすることの難しさである。パソコンであれば、教員用パソコンから製作状況を逐一確認することができたが、今回はスマートフォンを利用したいという生徒が多数だったので、パソコン室ではなく音楽室で実施した。設計図に書かれた進捗報告によって状況は確認できたものの、リアルタイムに教員の側から支援や助言を与えることがスマートフォンで製作している生徒には難しかった。

3 点目は、教育機器としてスマートフォンを授業中に利用するということへの教育的・社会的イメージについてである。千葉県では原則として公立中学校ではスマートフォンの学校への持ち込みは禁止されており、高等学校においても休み時間や放課後を除いた時間の利用は厳しく規制されている。そのような状況において、授業の内容や目的はどうであれ、スマートフォンを教育機器として利用するということが是認されるかどうかは、判断が待たれるところである。しかし、スマートフォンの所有や SNS の利用は低年齢化しており、実際に様々なトラブルが多発している現状を鑑みると、臭いものには蓋をするという発想ではなく正しい利用法を学ぶための授業は必要であると考えている。

動画共有サイトをはじめネット内で醸成されてきた UGC 文化を是としながら、デジタル化された著作物の権利管理を行使するには、法律を厳罰化すれば良いという発想だけでは折り合いがつかない。したがって、両者

を立てるためには初等中等教育から発達段階に応じた継続的に知的財産教育や情報モラル、メディアリテラシーについての啓発を推進していくことが不可欠である。学習指導要領の改訂が約10年に1回であることを鑑みても、文教政策として情報化の進展に対する適応は困難であり、同時に教員の理解が追いついているとは言えない状況である。この点においては、教員養成課程において知的財産教育やソーシャルメディア時代の現状について学ぶ講座や教員研修の拡充が望まれるところである。今後とも、微力ながら実践研究を重ねながら、時代に適応した教育者として寄与していきたい。

---

[1] 比較のため『MOUSA①』以外の教科書についても該当ページの記載事項を要約した。

『Tutti 音楽Ⅰ』(教育出版社)は、「！著作権を守ろう」との見出しに続き、解説が書かれている。紙幅については121文字ともっとも少ない。以下に全文を引用する。

「音楽をはじめ絵画，文学，映像，コンピュータ・プログラムなどの創作物には著作者が存在し，一定の期間「著作権」という権利を有します。みなさんがつくった作品にも著作権があります。楽譜や音源を利用する際は、著作者の権利を尊重し，ルールを守りましょう。」(p.89)

『高校音楽Ⅰ Music View』(教育出版社)は、前述の『Tutti 音楽Ⅰ』と全く同じ内容である(p.33)。

『ON 1』(音楽之友社)は、「音楽の著作権とは……？」という見出しで、4つの項目が解説されている。1つ目は「知的財産権」についてで「著作権」がその一つであること。2つ目は著作者の権利(狭義の著作権)及び「著作隣接権」、そして音楽作品の著作権と著作隣接権の保護期間が日本では50年であること。3つ目は音楽の分野に特化した著作隣接権についての詳細。4つ目は著作物を使用する際の例外についてで、教育・福祉関係、また個人での使用のための楽譜やCDのコピー、違法配信によるものではない音楽のダウンロードについてである(p.133)。

『高校生の音楽1』(教育芸術社)は、「音楽の著作権について知ろう」という見出しで、生徒と先生の会話形式で著作物を利用するためのルールが説明されている。その上で、主に音楽の著作権の管理、使用料や日本での保護期間、教育関係における例外的使用、著作隣接権について、原稿用紙1枚(400文字)程の紙幅で「解説」されている。また、教員アイコンの吹き出しに「音楽を利用するときには，それをつくった人がいることを考えて，ルールを守って使うようにしよう。」と書かれている(p.129)。

『高校生の音楽1』(音楽之友社)は、「音楽や楽譜は守られている」という見出しで、著作物の種類、日本での保護期間について、著作隣接権についての簡単に解説されている。また、著作物を複製する際の諸注意として、授業や個人的使用などの例外を除いて、多くの場合は著作者の許諾が必要になることが明記されている(p.109)。

[2] 改訂版『MOUSA①』(教育芸術社)は、改定前は1ページの扱いだったが、改訂版は半ページの紙幅に減っていた。内容については、著作権者とユーザー(利用者)との関係性が図解ではなく文章のみとなり、また「著作隣接権」という用語が削除されていた。

『Tutti 音楽Ⅰ 改訂版』(教育出版社)は、「！著作権を守ろう」の見出しに変更はないが解説はより詳細なものになっていた。改訂版では180文字と紙幅が増えたが、それでも教科書の中ではもっとも少ない。以下に全文を引用する(p.87)。

「近年デジタル化が急速に進み，音源や楽譜のコピー，インターネットを通してのダウンロード，あるいは配信が容易にできるようになりました。しかし，すべての著作物には著作権があり，法律により一定期間，著作者の権利が守られています。皆さんがつくった作品にも著作権があります。第三者が著作者の承諾を受けずにその作品を複製，加工，あるいは配信したりすることは制限されています。」

『高校音楽Ⅰ 改訂版 Music View』(教育出版社)は、前述の『Tutti 音楽Ⅰ 改訂版』と全く同じ内容である(p.125)。

『改訂版 ON 1』(音楽之友社)レイアウトを含めて記載内容は全く変更されていない(p.133)。

『高校生の音楽1』(教育芸術社)は、ページのレイアウトこそ変わっているものの生徒と先生の対話、解説については記載内容の変更はない。また、教員アイコンの吹き出しは、《覚えておこう》という小見出しのボックスに変更され、「ホームページやブログに音楽を貼り付ける，という行為は，「音楽を不特定多数に送信する」と見なされます。」と公衆送信権について触れられている(p.139)。

『改訂版 高校生の音楽1』(音楽之友社)は、レイアウトを含めて記載内容は全く変更されていない(p.133)。

[3] 日本音楽著作権協会 http://www.jasrac.or.jp/network/(最終閲覧日：2016年12月28日)

[4] 株式会社ジャパン・ライツ・クリアランス(2000年12月設立)と株式会社イーライセンス(2000年9月設立)は、2001年施行の著作権等管理事業法をうけて音楽著作権管理事業に新規参入した企業。2001年以前は日本音楽著作権協会(JASRAC)が音楽著作権管理事業を独占していた。両社は2016年2月1日に株式会社NexToneとして事業統合した。それに伴い、2017年4月1日から「イーライセンス事業本部」「JRC事業本部」がそれぞれに行っている作品の管理が一本化される。
http://www.nex-tone.co.jp/(最終閲覧日：2017年3月10日)

[5] 著作権法違反：中学生、週刊少年誌のマンガを動画としてYouTubeで公開
https://japan.cnet.com/article/20415230/(最終閲覧日：2017年2月18日)

[6] 高等学校情報科においては、能城茂雄(2015)「動画を活用した生徒が自主的に考える情報モラル」、神月紀輔・村宮田仁(2005)「高等学校における知的財産権の保護促進をめざした授業実践と評価」など、知的財産教育を題材にした実践は多数見られる。

[7] スマートフォンのカメラ機能を使い、4コマ漫画のような感覚で手軽に面白い短編動画(6秒間)を製作・公開できるアプリ。運営元はTwitter。2016年10月27日にサービス終了。

[8] MixChannel(ミックスチャンネル/ミクチャ)は、スマートフォンで簡単に10秒の短編動画を撮影・編集出来るアプリ。双子ダンスとは、MixChannelで人気のUGC。仲の良い友達2人で楽曲に合わせて双子のように衣装や動きを合わせながら踊るのが特徴。https://mixch.tv/

[9] 代表的なUGCとしては、人気の商用コンテンツを二次創作した同人誌的なオマージュやパスティーシュ、既存の楽曲や映像、音声などを再構成(リミックス)してパロディに仕立てる「MADムービー」、人気の楽曲をカヴァーする「演奏してみた」「歌ってみた」「踊ってみた」シリーズ、ネットを飛び出し社会現象ともなった「初音ミク」関連の作品などが挙げられる。

[10] 「ニコニ・コモンズ」http://commons.nicovideo.jp/
利用規約第4条(最終閲覧日：2017年2月18日)

1. 本サイトを利用することができるのは、利用者が成年である場合、又は、利用者が14歳以上の未成年であり、且つ、本サイトの利用について法定代理人から同意を得ている場合に限られるものとします。
2. 利用者が未成年の場合には、本サイトの利用の結果生じる全ての作品の許諾行為及び利用行為についても、法定代理人からの同意を得たうえで行うものとし、当該同意が得られない場合には、本サイトを利用することはできないものとします。

[11] MADムービー：MADとは「気狂い」「馬鹿げた」という意味を指す英単語であり、既存の動画や音声を素材とし、主にパロディ仕立てに二次創作された動画のこと。1980年代に様々な音声をつなぎ合わせて製作されたカセットテープが

「MAD テープ」と呼ばれたことが、MAD ムービーの名称の由来となった。

[12] niconico サービス許諾楽曲検索 http://license-search.nicovideo.jp/（最終閲覧日：2017 年 2 月 18 日）

[13] ローレンス・レッシグ（2004）「自由な文化のために」p.5 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（2004）機関誌「智場」2004 年 1 月号
「Creative Commons」の創設者として有名なローレンス・レッシグ（現ハーバード大学法学教授）は、「このような二次的なコンテンツの改変が既に行われていて、法律で規制されていないというのは不思議である。これは、ポケモンの漫画に見られるように漫画同人誌で行われている。私は、改変された二次的な著作物が、著作権者により権利を主張されておらず、大きなインパクトを与え、営利的に漫画の需要を喚起することができるということに驚いた。」と述べている。

[14] 全文は「ニコニ・コモンズヘルプ」を参照されたい。 http://help.nicovideo.jp/niconicommons/about/（最終閲覧日：2017 年 2 月 18 日）

[15] 今回紹介したスマートフォンのアプリは『ALIVE』と『InShot』の 2 つ。

引用文献

知的財産戦略本部（2016）「知的財産推進計画 2016」
文部科学省（2005）「中央教育審議会義務教育特別部会（第 33 回・第 34 回）議事録・配付資料［資料 2］芸術の成果と課題，主な意見（例）」
文部科学省（2008a）『中学校学習指導要領』
文部科学省（2008b）『中学校学習指導要領解説 音楽編』
文部科学省（2009a）『高等学校学習指導要領』
文部科学省（2009b）『高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 書道 工芸）編 音楽編 美術編』
文化庁（2004）「違法ダウンロードの刑事罰化についての Q&A」
Burke, B.（2014）Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Bibliomotion Inc., Brookline.（鈴木素子訳（2016）『GAMIFY ゲーミファイ―エンゲージメントを高めるゲーミフィケーションの新しい未来』東洋経済新報社）