

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的、利用方法、作品自体やその製作過程で工夫したことを、文章、写真、図などで説明。

学校名	信州大学	個人・グループ名	今村貴之 小松裕貴	作品名	シナリオゲーム型著作権教材
-----	------	----------	--------------	-----	---------------

1. 制作の目的

著作権に関する教材の多くは、ユーザー側の視点で著作権の禁止事項の判断や著作権尊重を促す内容である。これらの内容はもちろん重要であるが、技術科教育では、コンテンツ等を生み出す側(クリエイター視点)から著作権を理解し活用できることがさらに重要だと考える。そこで、シナリオゲーム型で生徒の興味・関心を引きつけながら、クリエイター視点で著作権を学べる教材を卒業研究の一環として開発した。開発は、鷹彰氏のシナリオベースのシミュレーションゲーム制作を支援するツール「TACS for Flash」(<http://ateher-cfw-webnet/tacs-game.php>)を用いた。

2. 使用方法

本教材はFlashで構成されているので、フォルダをコピーし、トップページをクリックすれば、インストール作業がせずにブラウザ上で実行でき、オンライン公開することも可能である。ゲームは、CM完成のゴールを目指し、著作権に関する様々な選択場面で判断し、選択肢を選ぶことで異なるストーリーが展開される。マウスのみで操作可能である。自分の名前を入力すると、主人公名として反映される。文章や選択肢等はカスタマイズ可能となっている。

3. システムの構成

本教材は、ストーリーを用いた教材設計理論であるGBS(ゴール・ベース・シナリオ)理論に基づいて設計した。

CMを制作する仕事を任命され、著作権に関わる様々な検討事項を適宜判断していき、CM完成までにたどり着くという設定である。大きく3つで構成されている。

(1) 著作物制作の失敗場面

携帯ゲーム機のCM制作を依頼される使命を与えられる。最初は音楽やキャラクター等、著作権許諾を無視して制作してしまい、裁判になるという失敗場面で導入。そこから時間を戻り、どこが失敗だったのかを確認していく。



図1 失敗場面

(2) 各権利の選択・学習場面

キャラクター、音楽、台詞の3つを対象に許諾を取る、問い合わせなどの選択場面を設定する。選択に応じてキャラクターでは会社に問い合わせ(断られる)、音楽では申請書(使用料も請求)、台詞では引用などの現実的な対応が展開される。また各場面で著作権の説明を読むと、「著作人格権」「引用」などキーワードのポイントがゲットされ、ゲーム性を高める仕掛けになっている(図1・2)。完成後に著作権契約の説明があり、契約書も提示される。



図2 各権利の選択・学習場面

(3) 著作物無断使用への対応場面

著作権処理を適切におこない無事CMが完成された後に、動画サイトで自分のCMが無断使用されている場面に展開される。そこで相手にどのように注意をするかを選択させる(図3)。またその中で、各知識の定着を確認する確認テストも設定されている。最後にミニCMが実際に上映さ、ゲーム終了となる。

4. 使用場面

中学生を対象にし、情報技術に関する学習のデジタル作品の単元等において、著作権学習の導入あるいはまとめて活用できると考えられる。シナリオゲームであるので、生徒の興味をひくことができ、著作権の必要性を理解し、積極的に著作権を活用できるようになるなど、クリエイター視点から著作権をとらえられるようになると考えられる。



図3 無断使用への対応場面