

## 「青少年教育活動における著作権」教材の開発について

○藤川 義人\*<sup>1</sup>中川 信治\*<sup>2</sup>坂井 知志\*<sup>3</sup>

<概要>インターネットが発達した現代社会において、著作権教育の重要性は高まっている。学校教育外における青少年教育活動で直面する著作権等の問題については、これまで情報や教材は少なかったと思われるが、今般、このような問題を取り扱った教材の作成に関与する機会があったので、これを紹介すると共に、今後の課題を検討する。

<キーワード>著作権, 法律, 侵害

### 1. はじめに

わが国の著作権法は、著作権の保護対象となる著作物の利用行為を列挙し、他人が無断でかかる利用を行った場合には、原則としてこれらの権利の侵害になるとしつつ、一定の場合には著作権の効力が及ばず、違法とは評価されないという枠組みを採用している。

しかし、実際の事案に著作権法を当てはめてみると、弁護士その他の法律家であっても、違法か否かの判断に迷う場合も少なくは無い。

そもそも利用しようとする他人のコンテンツが著作権法上の著作物に該当するのか、著作権の保護対象となる利用行為に該当するのか(特に、ある著作物に依拠して別の著作物が創作された場合、それが法的に禁止されるほど似ているといえるのか(翻案に該当するのか))、著作権の効力が制限されるべき行為(例えば、私的使用のための複製、引用、教育機関における複製等)に該当するのかなど、最終的に適法か違法かを結論付けるためには幾つかの法的評価を経なければならず、これらの評価が法律家でも意見が分かれる場合も珍しくは無い。

さらに著作権法に携わる際に最も難しいと思われるのは、法律の条文を具体的案件にそのまま当てはめた場合、裁判などのトラブルまでには至らないと予想されるものの、適法とはいえない、という歯切れの悪い結論を出さざるを得ない場面に度々遭遇することである。たとえば、修学旅行先のディズニーランドでミッキーマウスと一緒に撮影した写真を学校のウェブサイト上で小さく掲載する、というような例が典型的に語られる。

このような問題については、近年、わが国でも著作権の一般的効力制限規定であるフェアユース制度を導入するという立法論が現在検

討されているが、たとえ同制度が導入されたとしても、やはりその適用をめぐる曖昧な点が全て解消される事態は想定し難い。

このように著作権法の適用をめぐる様々な難しい点が存しており、子どもに著作権法を教育することは勿論のこと、教員自身が十分に理解することは並大抵のことではないであろう。しかし、だからといって、著作権法教育を放棄する訳にはいかない世の中になっていることも事実である。

すなわち、一昔前までは、情報の送り手(マスメディア等)と受け手(視聴者、読者等)の立場が比較的明確に分かれており、情報の受け手に過ぎない個人個人の国民自身が、他人の著作権を侵害してしまい、それによって訴訟等の大問題に発展することは稀であった。しかしながら、近年のIT技術、とりわけインターネットの発展と普及により、小学生であってもパソコン等の通信機器を使って情報を発信する「送り手」となることが簡単にできるようになり、新たな表現の可能性が生まれた一面はあるものの、他方で様々な法的問題に巻き込まれる危険性が增大していることは周知の事実である。その危険性の1つが、著作権侵害であり、刑事罰を含む重いペナルティが科されている。

最近も、発売前の人気漫画の動画を海外のサイトで入手し、これを動画共有サイト「ユーチューブ」に投稿した中学生が著作権法違反により逮捕され、家裁に送致されたという事件が報道されていたところである。

「人を騙してはいけない。」「人を傷つけてはいけない。」といったことは家庭で親が子に教えるべき道徳的事項を含んでおり、子どもも本能的に察知することができるであろうが、いくら世の中にインターネットが普及した時代

\*1 FUJIKAWA, Yoshito : 弁護士法人淀屋橋・山上合同 e-mail= [y-fujikawa@yglpc.com](mailto:y-fujikawa@yglpc.com)

\*2 NAKAGAWA, Shinji : 中川特許商標事務所

\*3 SAKAI, Tomoji : 常磐大学 教授

になったといっても、「他人の著作物を勝手にインターネットで流してはいけない。」という教育を、全ての家庭に期待することは困難であろうし、それが「悪いこと」とすぐさま判断できない子どもも少なくないであろう。

インターネットが普及した現代において、著作権法教育は、子どもの人生を守るという意味においても、必須の教育項目となっており、学校をはじめとする教育機関に期待されるころは大きいというべきである。

2. このように著作権法教育の重要性が増す今日において、各所でその教育教材の開発がなされている。

その1つに、特定非営利活動法人e-ラーニング教育開発センターが、情報化社会を生き抜く子どもたちに著作権や肖像権を正確に、楽しく学べる場を提供することを目的として企画・制作をした「子どもたちと学ぶ著作権」(以下「本教材」という。)である。なお、本教材作成にあたっては、平成21年度子どもゆめ基金(独立行政法人国立青少年教育振興機構)助成金の交付がなされている。

本教材は、下記URLで公開されている。

<http://www.eled.jp/kodomochosaku/index.html>

筆者は、本教材作成にあたり、企画監修委員会のメンバーとして関与した。そこで、本論文においては、本教材作成の意義、本教材の内容、今後の課題等について説明する。これによって、今後、様々な著作権法関連教材の作成がなされるとき参考になれば幸いである。

### 3. 本教材作成の意義

本教材は、青少年教育活動における著作権を題材に取り上げている。

学校教育における著作物利用に関しては、授業における複製等について定めた著作権法35条のほか、幾つかの規定で配慮がなされている。また、学校教育における著作権処理に関しては、先行する公開資料等が存している。たとえば、筆者が関与したものとしては、日本弁理士会近畿支部知的財産制度検討委員会新規業務研究部会(著作権チーム)による「学校教育現場での著作権に関するQ&A」(平成19年3月)が存する。

このように、学校教育について配慮した著作権法上の制度や、先行文献等は存している状況であるが、教育と著作権との関わりは、学校の活動中に存するだけでなく、学校外の活動においても、当然存している。

学校外の活動としては、例えば、ボーイスカウト、サッカーや野球等の学外スポーツチームなど、様々なものが存する。

このような学校外で子どもが関わる活動については、著作権法上直接の規定はないし、また、文献など参考になる情報も殆ど無い。

本教材は、学校外での青少年教育活動と著作権との関わりを主たるテーマにしており、法律に直接規定がない分野のケースを取り扱ったものであり、関連情報も少ない分野に関するものとして、意義があるものと考えている。

また、本教材の作成にあたっては、教育関係者のみならず、多方面の専門家の協力が得られている。このことも本教材作成の意義として挙げられよう。詳細は、本教材のホームページに協力者名が記載されているが、弁理士、弁護士、撮影関係者など多方面の者が関与している。

### 4. 本教材の概要

(1)本教材は、大きく「著作権の基本を学ぶ」「青少年教育活動と著作権等」「指導者用講座」の3つの項目から構成されている。

(図1 本教材のホームページ)



(2)「著作権の基本を学ぶ」は、著作権制度が存在する意義など、制度の基本的事項の理解が得られることを目的とした項目である。

子どもたちが飽きずに楽しんで視聴できるように、ストーリー仕立ての動画編(実写版)と、このストーリーを踏まえたクイズ編(アニメーション版)とからなっている。

このストーリーは、ある漫画家が、漫画本「チョサク犬」を完成させ、この漫画が大ヒットして一時期は人気絶頂であったものの、無断でコピーされたCD-ROM版の漫画を売られて

著作権侵害の被害を受けてしまった話からなる「著作権ってなに？」という項目と、この漫画が大好きで何度も模写して漫画を描く練習をしていた少年が大人になって人気漫画家になったという話からなる「著作権の目的」という項目の二本立てとなっており、著作権制度の意義を理解してもらうことを目的とした内容になっている。

(図2) 「著作権ってなに？」の一面



クイズ編は、著作権法に関するごく基本的な問題を、○×方式で答えさせ、その解説を付ける方式となっている。

(図3) クイズ編の一面 (右上画面)



具体的には、クイズのテーマは、「1. 著作

物ってなに?」、 「2. どんな権利が保護されるの?」、 「3. 所有権とはどこが違うの?」、 「4. 他人の著作物は絶対に利用してはいけないの?」、 「5. 「チョサク犬」は永久に著作権法で保護されるの?」、 「6. 肖像権ってなに?」というものから成り立っている。

クイズ編においても、動画編の「チョサク犬」に関連した問題としたり、この漫画で登場するキャラクターを再度登場させるなどして、動画と連続して無理なく視聴させるように配慮すると共に、クイズ編だけを視聴してもらっても構わない内容としている。

(3) 「青少年教育活動と著作権等」は、本教材の中心部分である。項目は、①会報作りと著作権等、②イベントと著作権、③WEB作りと著作権、④ポスターやチラシ作りと著作権の4本立てとなっている。

それぞれの項目で、それぞれ1～5問の指導者用Q&Aと、子ども用Q&Aを用意しており、各自の立場に応じて視聴ができるようになっている。

各解答部分においては、小学校の教員又は弁理士が、それぞれ教育現場の指導者又は法律の専門家の立場から解答する姿が映写される実写版となっている。

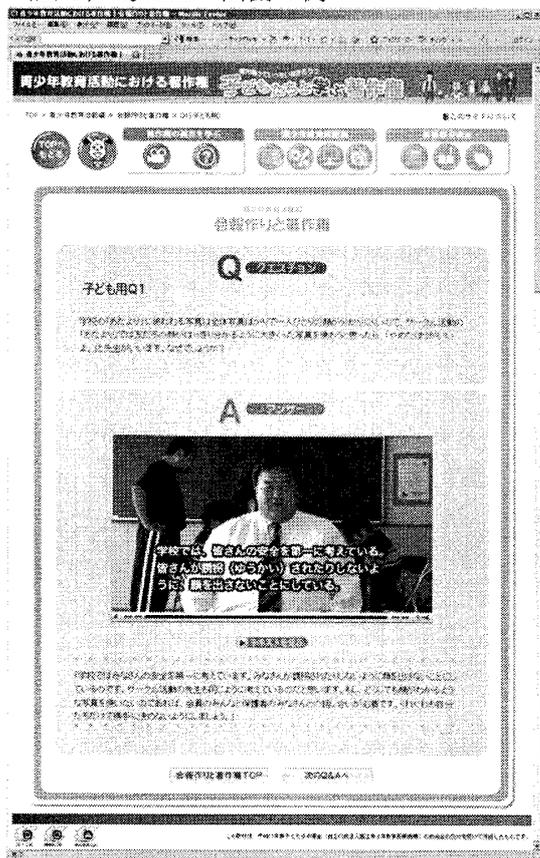
たとえば、指導者用Q&Aの1つを紹介すると、「青少年活動の会で文化祭を企画しています。喫茶コーナーやブースではBGMを流そうと思っています。市販のCDをそのまま流すのであれば著作権の問題がないという人やテープに編集しても大丈夫という人など意見がまとまりません。正しい知識を教えてください。」という質問に対し、「CDの作詞者、作曲者、レコード製作者には、複製権というテープなどへのコピーを禁止できる権利があります(著作権法21条、96条)。承諾を得ずにCDをテープに編集することは、作詞者、作曲者、レコード製作者の複製権を侵害することになります。

さらに、CDの作詞者、作曲者には上演権という不特定多数の人に聞かせるのを禁止できる権利があります(著作権法22条)。したがって市販のCDをテープに編集することなく、そのままBGMとして流す場合でも、承諾を得なければ、作詞者、作曲者の上演権を侵害することになります。なおこの上演権はレコード製作者には認められていません。

市販のCDをそのままBGMとして流す際には、作詞、作曲に関する著作権管理団体である日本音楽著作権協会(JASRAC)にお問

い合わせください。また、市販CDをテープに編集してBGMとして流す際には、JASRACの他に、レコード製作者の権利に関してレコード会社などにもお問い合わせください。」と回答している。

〔図4〕Q&Aの画面の例



また、子ども用のQ&Aの1つを紹介すると、「昨年参加した青少年活動の会のイベントでは、看板にドラえもんが描かれていました。また、音楽にはアニメの主題歌が使われていました。学校で自分以外の人のつくったものを使う場合は、つくった人をお願いしてからにするように教わりました。今年はもっと楽しいイベントにするためゲームやテレビの人気音楽を使いたいのですが、問題はないでしょうか?」という質問に対し、「ゲームとテレビの人気音楽にもその曲を作った人がいます。学校で自分以外の人の作ったものを使う場合には作った人をお願いしてからにするように言われたのは、曲を努力し工夫して作った人には著作権という権利があり、何の断りもなく使った場合には、

この権利をおかしてしまうからです。友だちのものを友だちに無断で勝手に使ってはいけないということと同じだと考えてみてください。」という回答になっており、指導者用のQ&Aと比べて平易な内容のものになっている。

いずれも回答も、解説者が口頭で回答するとともに、画面上に回答内容のテロップを流して、理解がしやすいように工夫している。

(4)「指導者用講座」は、「1. 著作権制度の概要」、「2. 青少年教育活動と著作権」、「3. リンク集」の三本立てとなっている。

1, 2は、動画による講義方式のものが使用されている。3は、著作権関連の有益なウェブサイトのURLを紹介するリンク集である。

5. 今後の課題について

#### (1) 法律分野の拡張

本教材は、青少年教育活動に関わる著作権を中心に作成されているが、一部については、肖像権も取り扱っている。青少年教育活動にあたり現場で発生する法律問題は、著作権に限らず、様々な法分野に及ぶものである。

本教材が、今後、さらに各方面で利用され、役に立つものに発展するためには、取り扱う法律問題の拡充が課題となる。

#### (2) 制作資金の確保

本教材をさらに拡充して発展させるためには、制作資金の確保が前提となる。

幸いなことに、本教材の拡充について、平成22年度子どもゆめ基金助成金の交付内定が得られている(子どもゆめ基金のウェブサイト<sup>1)</sup>に交付内定先一覧が公表されている。)

<http://yumekikin.niye.go.jp/koufu/index.html>

#### (3) 本教材の広報と効果の検証等

本教材はウェブサイト誰でも利用できるものであるが、教育現場への周知程度は未確認である。より広く知られるように広報活動をする必要があると思われる。

また、本教材がどの程度、教育現場で利用されているのか、また、利用にあたって不便な点がないかなど、本教材の効果を検証し、さらに使いやすいものに修正していくことが望ましいと考えているが、この点はまだ全くの手付かずであり、今後の検討課題である。

以上