

高等学校における著作権教育 著作権の「私的使用」を中心に

五十嵐 智朗

Abstract

“Information Study” has started at high school in 2003. An improved method and materials of teaching “Information study” about “copyright” are proposed for its curriculum. Copyright is an indispensable topic of study in future information societies. Historical changes of legal interpretation of copyright are summarized. Possible future confrontations between copyright and private use, and related technology are discussed. We propose the contents of study which enable to consider social and legal problems related to the study of “copyright.” The contents will provide opportunities for students to acquire capability for critical thinking.

キーワード……高等学校普通教科「情報」 著作権 著作権法

1. はじめに

2003 年から高等学校における普通教科「情報」が必修となり、高等学校において情報教育が今年度で 3 年目を迎えた。情報化社会が加速しながら進展している現在、ますます学校の現場では、「情報の活用能力」の育成が急務となっている。特に今後の文化発展に関するキーワードとなる「著作権」はその学習内容が重要視されている。政府の示した「知的財産戦略大綱」(2002)では、優れた知的財産を生み出す人材を育成することが必要であるとし、小学校の早い段階から自由な発想、創意工夫の大切さを涵養する教育を行い、その後、年齢に応じた知的財産教育を通じて、独創性・個性を尊重する文化環境を構築していかねばならないとしている。射場(2004)による、教師の著作権意識の調査では、教師は、著作権教育の重要性は認識しているが、実際の学校現場での著作権教育の対応は不十分であると考えていることが報告されている。

このようなことから、本研究では情報教育における高等学校普通教科「情報」の目的の「情報社会に参画する態度」に関する学習内容である「著作権」について、特にその「私的使用・私的複製」の内容を情報社会論等を参考にすることにより、生徒の「著作権」に関する情報倫理的な意識の変容を促し、クリティカルな考え方を身につけ、より創造的な文化環境をつくりうる学習内容を提案する。

2. 著作権と著作権法 私的使用を中心に

2.1 著作権と著作権法

著作権法の第一条では、次のように表記されている。

第1条

この法律は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする。

つまり、著作権法の目的は、「文化の発展に寄与すること」である。そして、「文化的所産の公正な利用に留意しつつ」とは、文化の発展の過程について考えると、過去の文化的所産を利用しながら、それを礎にして新しい文化を構築し発展させることを前提に考えられていることを意味し、それを制限しないように留意するという意味である。この「文化の発展」に対し「著作権」という権利の概念は対照的な位置に存在しているが、この権利もまたこの法律によって守られている。

ここで、問題にしたい「私的使用」の部分は、著作権法では、第30条に著作権の制限として、次のように述べられている。

（私的使用のための複製）

第30条 著作権の目的となっている著作物（以下この款において単に「著作物」という。）は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用すること（以下「私的使用」という。）を目的とするときは、次に掲げる場合を除き、その使用する者が複製することができる。

（以下略）

と「個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用すること」においては、著作権を制限するとしている。

さて、文化庁のホームページ(以下 HP)では、このことについて、著作物が自由に使える場合として、次のように説明している。

著作権法では、一定の「例外的」な場合に著作権等を制限して、著作権者等に許諾を得ることなく利用できることを定めています（第30条～第47条の3）。

これは、著作物等を利用するときは、いかなる場合であっても、著作物を利用しようとするたびごとに、著作権者の許諾を受け、必要であれば使用料を支払わなければならないとすると、文化的所産である著作物等の公正で円滑な利用が妨げられ、かえって文化の発展に寄与することを目的とする著作権制度の趣旨に反すること

にもなりかねないためです。(中略)また、著作権が制限される場合でも、著作者人格権は制限されないことに注意を要します(第50条)。なお、これらの規定に基づき複製されたものを目的外に使うことは禁止されています(第49条)。また、利用に当たっては、原則として出所の明示をする必要があることに注意を要します(第48条)。(以下略、文化庁 HP(2005))

このように「私的使用」は、「個人的な利用」の範囲で「出所の明示」を行えば、著作者に承諾を得なくても、著作物を「私的使用」することができる。「私的使用」に対する文化庁の説明は後に挙げる著作権を保護する立場から見ると比較的緩やかな対応のように考えられる。

2.2 複製

「複製」について、ベンヤミン(1936=1995)は、歴史的に考察し、

芸術作品は、原則的にはつねに複製可能であった。人間がつくったものは、人間によってつねに模造されえた。そのような模造はまた、弟子たちによって芸の習練のために、名人たちによっては作品を普及させるために、さらには儲けをたくらむ第三者たちによって行われた。それに対し芸術作品の技術的複製は新しい事柄であって、歴史の中で間欠的に、長い間を置いて少しずつ、しかしだんだん強力で地歩をしめてきた (p.586)。

としている。ベンヤミン(1936=1995)は、木版画に加えて彫刻銅版画および腐食銅版画がそして19世紀初頭には石版画が現れたとして、石版画によって複製技術は新しい段階に到達したとしている。それは従来の方法より比較的簡便な石版画によって、グラフィックが、日々の出来事をイラストレーションで追ってゆける能力をあたえられ、文字印刷と歩調を合わせ始めたからであるとしている。その後「写真」が生まれ、この技術は、手がイメージを複製する過程において、もっとも重要な芸術上の責務から解放されることになったとしている。これにより、イメージを複製する過程が著しく迅速化され、トーキー映画のように話すことと歩調を合わせることができるようになった。

ベンヤミン(1936=1995)は、「芸術作品：オリジナル」は、「それが場所と時」が重要で、例えば演劇が劇場でいま演じられているという「一回性」(いま、ここにある)があるとしている。これは、マクベスを演じる俳優の 아우ラ がいまそこにあることや、教会の宗教的な絵画のような「芸術作品」は、その位置を「一回性」のある「礼拝的価値」に置いてきたと述べている。しかし「複製」(ここでは、映画・写真)は、「礼拝的価値」を「展示的価値」に変化させて、俳優の 아우ラ は、細切れのカット撮影を編集した産物では存在しえないし、部屋に飾られている写真に写された「複製された芸術作品 = 写真」は、本来の教会に存在し、祈りの時間のような「一回性」は失っているとしている。

つまり、「オリジナル」という概念は、「一回性」の性質にあるとし、「複製」は、「オリジナル(被写体等)」に対し、高度な独立性を持つ。例えば、「複製」は、「オリジナル(絵画・演奏)」を写真・レコードとして視聴者に近づけ大聖堂に描かれているものも、会場での演奏も視聴者の部屋で鑑賞できるとしている。

模造から「複製」に技術的に進展したことにより、「オリジナル」と「複製」の対立が生じてきた。音楽の「複製」を中心に、その対立の歴史を追ってゆくと、増田・谷口(2005)は、1942年に、アメリカの音楽家たちは、ラジオやジュークボックスなどに演奏の機会を奪われてきたことを理由に、一致団結してレコードへの録音そのものを拒否したとしている。この事件は、レコード会社が、音楽家にロイヤリティを支払うことになり、レコード会社とラジオ局と音楽家の間で利益分配が行われたとしている。このケースは、「生演奏 = オリジナル」と「レコード・ラジオ = 複製」の間で起きている対立である。増田・谷口(2005)は、音楽産業のパラダイムシフトが起きるたびにこのような対立が生まれているとしている。

このようなことをふまえて、ここでは、現行の著作権法が施行された年の1970年から現在までの私的「複製」に関する状況を考えてみたい。

福井(2005)は、著作物の私的使用における私的複製の変遷を実例を挙げて、解説している。以下では、福井の解説を参考にして、私的複製に関する対立を考える。

始めに、現行の著作権法が定められた1970年当時、一般の家庭には、ラジオ付きモノラルカセットテープレコーダくらいしかなく、またコピー機もなかったことで、私的複製としてはたいたことができなかったとしている。ここでは、「音楽愛好家」と「著作権者」とのはっきりとした対立はまだ起きてこない。

1980年代には、レンタルレコード店が登場し、レコードをカセットテープにステレオ録音することが可能になり、また家庭用ビデオデッキも普及し始め、新たにレンタルビデオ店が登場し、ダビングした海賊版のビデオカセットなどが出回り、オフィスや店頭のコピー機も登場し書類も大量かつ廉価にコピーできるようになったとしている。

ここでの注目すべき著作権法関係の問題として、米国での判例となるが、「ベータマックス事件」を取り上げている。これは、ハリウッドの映画会社が、ビデオデッキ製造元の日本企業を訴えた事件をあげている。原告の主張は、「視聴者が放送される映画や他の番組を録画することは著作権法上違法であるから、そのような違法録画を可能にする機器を製造した会社が悪い」であったが、1997年にアメリカ連邦最高裁で、「タイムシフト(放送時間にどうしても見ることができない番組を録画して見ることはフェアユース)を根拠に製造会社側が勝訴したとしている。ここでは、実際にテレビ放送された「映画」をビデオテープに「複製」を行う個人の違法コピーを停止させるために、代わりにビデオデッキ(複製装置)を製造販売したことで、違法コピーを幫助したことにより訴えられた形となっている。この事件は、「映画会社 = 著作権者」と「複製装置(ビデオデッキ)製造企業 = 映画を複製する個人」の対立で生じた。

筆者は、1979年に発売となった「携帯型ステレオカセットプレーヤー」の登場も「複製」の一般化の大きな要因と考える。これがもたらした「音楽のカジュアル化」は、それまでの原音を忠実に再生することをこよなく愛した「音楽愛好家」の他にいつでもどこでも多少音質が悪くとも音楽を持ち歩く「カジュアルな音楽ファン」を作り出した。この「カジュアルな音楽ファン」が、レンタルレコード店の客層となり、「私的複製」が爆発的な広がりを見せたと考える。

そして、福井(2005)は、次は、デジタル録音の登場であるとしている。1980年代の後半には、コンパクトディスク(以下 CD)がアナログ録音のレコードの生産枚数を超えるほど普及した。また後にミニディスク(以下 MD)が生まれ、このようなデジタル録音機器は、コピーしても劣化することなく実際の「著作権」に対する影響が飛躍的に大きくなったとしている。

また、MDより以前に、デジタルオーディオテープ(DAT)がデジタル録音機として登場したが、CDを複製してもデジタル録音のため劣化がないことが問題となり、発売前に「著作権者」と「私的複製」の対立が起きた。メーカー側が機能に制限を付け、CDのコピーが、完全にできる技術を持ちながらできない仕様で発売され、後にシリアルコピーマネージメントシステムを搭載し、一世代はデジタル録音ができる改良されたDATの機種が出た。しかし、その性能の良さから業務用としては放送局等には普及したが、一般にはほとんど普及しなかった。

「CD」と「デジタル録音されたコピー」の関係は、「オリジナル」と「複製」に区別をつけるにくくした。このことについて、日本音楽著作権協会(2005)は、私的録音録画補償金制度についての説明において、「カセットテープレコーダーなどのアナログ機器は、補償金を支払う必要がないのに、なぜデジタル機器だけ支払わなければならないのか」という質問に、「アナログ方式とデジタル方式による録音・録画を区別する理由はないはずだが、デジタル方式は、アナログに比べて高品質の録音・録画ができ、複製を重ねても音が悪くならないなど市販のCDなどとの代替性が高いこと、またアナログ方式による録音機器・記録媒体はすでに広く普及していたため、デジタル方式のみが対象となったのです」と答えている。ここでの対立は、「著作権者」と「複製を重ねても音が悪くならないデジタルコピーをする個人」である。このことについては、デジタル録音機器とその媒体の使用者から著作権者に一定の補償金を支払う仕組みとして、1993年に「私的録音録画補償金制度」が実施され、使用者と著作権者との折り合いをつけたとしている。現在も、MDデッキ等の録音・録画機器やまたMDディスク等各メディア購入時に補償金が、支払われている。

福井(2005)は、1990年代に入り、インターネットの普及によって、デジタル化されたデータ(主に音声・映像)が、インターネット上でアップロードされ始め、これを受け1997年に著作権法が改正されたとしている。しかし、その後ピアツーピア(以下 P2P)技術が開発され、「ナプスター」が生まれ世界に広がったことを第3.5の波とし、国内での注目すべき事件としては、P2P技術によって国産の「Winny」が開発された。これは、インターネット上でP2P型と呼ばれるネットワークを形成し、特定の管理者不在のまま匿名でファイルのやり取りを効率よく行

うものであった。しかし、この機能を悪用し、映画や音楽などのデータをやりとりする事例がみられるようになった。これにより「Winny」開発者が、それを開発したことにより著作権法違反幫助容疑という、「ベータマックス事件」と同様の性質を持つ微妙な法律問題がある事案にもかかわらず2004年に逮捕されたこととしている。

この件も「著作権者」と「違法コピーを行う者」との対立から、特に「違法コピーを行う者」を特定することや、大量の利用者を告訴することが困難とされ、その技術の「開発者」を幫助の形で逮捕している。

主に、これまで「音楽」における私的使用である私的「複製」について考察してきたが、「個人の音楽愛好家が使用する複製技術」対「著作権者の著作権保護の立場」から、技術的な面での変化が私的使用・私的複製の問題を進展させていると考える。

また、「新型携帯型ステレオプレイヤー」のために開発されたシリアルコピーマネージメントシステム(一回のみデジタル録音可能)搭載のMDの発売(1992年)と同時に私的録音録画補償金制度(1993年)も始まっていることや、現在主流になりつつあるデジタルオーディオプレイヤーが2001年に発売され普及したにより、この種の製品も私的録音録画補償金制度を課すかどうか検討中であることから、このように現在も、新しい技術が開発されるたびに対立が起こっている。

ベンヤミン(1936=1995)に戻るが、「芸術作品は、原則的にはつねに複製可能であった。人間がつくったものは、人間によってつねに模造されえた。そのような模造はまた、弟子たちによって芸の習練のために、(中略)行われた」それに対し「芸術作品の技術的複製は新しい事柄であって、歴史の中で間欠的に、長い間を置いて少しずつ、しかしだんだん強力に地歩をしめてきた」とある。芸術作品も人類が築き上げた文化的所産から生まれたもので、作品の創作者だけの完全なオリジナルはあり得ない。先人の業績を模造することにより修行を積み、新たに先人の作品に一部オリジナルな所のある「芸術作品」を完成する力をつける。このように自分の力をつけるための「模造」の行為のための「複製」は、認めるべき「私的使用」・「私的複製」である。これが、文化所産の文化発展のための利用であると考えられる。しかし、複製技術の向上によって、著作権者の権利を脅かし、対立が起きることにより、権利の拡大が行われてきた。つまり「私的使用」・「私的複製」の範囲は、「オリジナル」と「複製」が見分けられないほど高まってきた複製技術の普及にもかかわらず、返って狭いものになってきている。

2.3 著作権の排他的独占権

ベンヤミン(1936=1995)は、「芸術作品は、原則的にはつねに複製可能であった。人間がつくったものは、人間によってつねに模造されえた。(中略)「複製」を商人はそれでひと儲けするために、行ってきた」としている。今日、「芸術作品」の大量「複製」を行い、しかも排他的に

「複製」の製造を独占できる権利を保持しているのはメディア産業である。

白田 (2005)は、著作権の制限によって生ずる「私的使用」・「私的複製」と対立する「排他的独占権」について考察した。著作物の「排他的独占権」が、メディア産業を成立させているならば、著作権を根拠とする「排他的独占権」をどこまで認めるべきかという問題について、その「排他的独占権」を維持している産業から生み出される社会的利益とその「排他的独占権」が生み出している社会的害悪を比較検討することで解決することができることになるとしている。

そこで、同人誌やインディーズ・レーベルの音楽や専門的な学術出版の例を挙げ、これまで地理的制約や経済的制約のためにごく狭い範囲にしか流通しなかった作品や出版物が、コンピュータ・ネットワークを経由して、新しい読者に届くようになりつつあるとし、このような流通の始まりの中で、メディア企業が、「排他的独占権」を厳格に適用して、若い才能の芽や隠れた天才に足枷をかけてしまうことは、文化や芸術が、かつての天才の作品を骨董品のように崇め奉るだけになってしまい腐ってしまうとし、結果的には、優れた作品が生み出す経済的利益の一部を受け取ることで成り立っているメディア企業の自らの首を絞めていくことになるとしている。例えば、インディーズレーベルのアーティストたちは、技能を習得している段階であるかもしれない、今後、彼ら・彼女らがメジャーレーベルから、デビューし、明日のメディア産業を支えていくかもしれない。そこで、「排他的独占権」を厳格に適用せず、新しい若い才能に自由な表現活動を行わすことにより、学問や文化を広げていく社会にしなければならないとしている。

またこの問題は、日本国憲法の「表現の自由」に関係するとして、「公正な利用」と「権利の保護」を両立させつつ「文化を発展させる」ためには、著作権法を盾に表現活動の自由や可能性を縛ってしまうことは、著作権法の趣旨に反することとし、メディア企業は、憲法で保証されている「表現の自由」を著作権法が侵害しない範囲で解釈運用をしなければならないとしている。

また、レッシング(2004)によると、米国におけるメディア産業に関する「排他的独占権」の問題としては、映画「蒸気船ウィリー」(1928)で登場したミッキーマウスの著作権切れが迫り、パブリックドメインに解放されそうになっていたことから「ミッキーマウス保護法」とも呼ばれた法である著作権期間延長法(CTEA)が、1998年に著作権の保護期間を20年延長したことである。これについて米国憲法に、

議会は、著作者や発明者に対して、それぞれの著作(中略)に対する(中略)独占権を有限時間だけ確保することで(中略)科学(学問)と有用な技芸の進歩を推進する力を持つ (p.253)。

としている条文があることを示している。このまま、CTEAのように、際限なく何度も保護期間を延長していけば「有限時間」でなく「無限時間」であるとし、この憲法に違反するとし

てエリック・エルドレッドらが起こした「エルドレッド裁判」を通して、レッシング(2004)は、いかに巨大メディア産業が法をつかって創造性や文化をコントロールするか訴えている。しかしこの裁判はレッシングも原告代理人の一人であったが敗訴が確定した。

この敗訴の原因は、その有害さを訴えきれなかったこと、一般の人たちの著作権への関心と理解の低さにあったとしている。しかし、この有害な法律に対して反対意見を表明したことについては、社会的な問題提起を行うことに成功したとして今後も活動を続けていくとしている。このような「排他的独占権」を守ることを目的としている団体が、音楽に対しては日本音楽著作権協会である。

日本音楽著作権協会(以下 JASRAC) HP(2005)によるとその事業目的は、「音楽の著作権者の権利を擁護し、あわせて音楽の著作物の利用の円滑を図り、もって音楽文化の普及発展に資すること」としている。森 (1996)と吉村 (1993)によると、日本音楽著作権協会は、その創設経緯を振り返ると、1931年にウィルヘルム・ブラーゲが、主にヨーロッパの著作権管理団体より日本での代理権を取得した。彼は、東京に著作権管理団体を設立し、放送局や楽団や歌劇団など楽曲を使用するすべての事業者に楽曲使用料の請求を始めた。このときまで、日本人の誰もが音楽に関する著作権を意識せずに、自由に演奏・放送していた。しかし、ブラーゲは、次々に演奏を行う楽団やオペラ等を行う劇団から外国楽曲の使用を停止させ当時としては高額の使用料を請求し、NHK ラジオからも一時外国楽曲を使用させないほど影響力があった。新聞等を中心にこれを「ブラーゲ旋風」と呼んだ。日本政府は、これに対抗して、内務省を中心に作成されたブラーゲを著作権管理団体の業務から追放するための法律「著作権に関する仲介業務に関する法律」(1939)を施行した、これは、著作権管理の仲介業務は内務省の許可を得た者に限るとし、つまり日本人の手で行うというもので、ブラーゲに許可を与えず、その代わりに許可をうけて著作権管理の仲介業務を行うものとして、現在の JASRAC が設立した。

JASRAC(JASRAC ホームページ (2005) は、

著作権は、著作権者以外の人著作物を利用しようとするときに、利用を認めたり(許諾)、禁止したりできる権利で私的使用のための複製など著作権法で認められているケースを除いて、著作物を利用するには著作権者の許諾を得る必要がある。

としている。著作権に対する理解と保護の度合いは、その国の文化のバロメーターといわれているとし、著作者の役割を尊重し、著作物を利用する際に、著作者への正当な対価を支払うことが、また新たな著作物の創作を産み、文化を発展させていくことにつながるとしている。

こうして、外国人であるウィリアム・ブラーゲによって、初めて日本人は、「著作権」を意識することができた。そして、あらためて日本人の手で著作権管理を行ってきた。その後、レコード会社や演奏者や放送局等のプロフェッショナルな人々を中心に、数十年「著作権」が守られてきた。

しかし 1980 年代には、オーディオ機器の充実や、レンタルレコードなどの影響で、プロからアマチュアへ「著作権」の問題は広がり一般化した。また、同時に CD 等の発売により音源のデジタル化も進んだ。1990 年代にはデジタル・データに変換された音楽は、新たな局面を迎え、インターネットの登場で今度は、Web 上でのファイルの交換が簡単に自由に行えるようになり新たな「著作権」についての保護・管理が必要になった。このような技術革新が起こると必ず JASRAC は、著作権団体のリーダーとして著作権保護の新たな見解を打ち出し、たとえば「私的録音録画補償金制度」のような新たな法律に基づくシステムを作り上げる基礎となった。

また、コンピュータのソフトウェアを主に扱う社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（以下 ACCS）は、デジタル著作物の権利保護や著作権に対する啓蒙・普及活動を通じて、デジタル・ネットワーク社会における文化の発展に寄与することを目的に、1985 年に設立された。ACCS の事務局長の久保田(2004)は、今後期待できる著作権保護技術として、デジタル・ライツ・マネージメント（以下 DRM）の技術が違法コピーやデータに改竄を防止する目的として開発が進んでいる現状を歓迎すべき状況といている。DRM の技術の一つにコピーコントロールがあり、コピーコントロール CD(CCCD)が国内では、2002 年に発売され、個人の PC による「私的使用」・「私的複製」を技術的に困難にしている。その他の期待される技術として、新しい透かし技術による違法コピー・改竄防止が今後可能になるとしている。ACCS は、法的手段(デジタル著作物の海賊版販売等に対する告訴)とならびに DRM 技術によっても権利保護活動を支える体制を築いているとしている。久保田(2004)は、情報立国を支える土台は情報モラルの確立であると考えて、情報モラルの確立が文化的産業的にも民度の高い社会の実現に貢献するとしている。

しかし、JASRAC は、補償金制度を廃止して DRM のみで権利者の不利益を解消しようとするれば、一度もコピーできないような制限をかけるか、コピーのたびに課金するかのどちらかしかなく、そうなると、たとえば自分で買った CD 等を自由に私的録音することができる現状とくらべて、ユーザー一人一人の利便性が大きく損なわれることから、補償金制度が、ユーザーの利便性と著作権者の利益との調和を図るという観点からも、バランスのとれた制度であるとして、現在のところ DRM について否定的な意見を述べている。

これらの DRM のような技術に対し、レッシング(2001)は、人間の行動を規制するものを「法律」「規範」「市場」「コード」の 4 つの側面としてとらえている。これらは、「法律」は、違法行為を行えば厳しい罰を与えるという制裁を持って人の行動を規制する、「規範」は、コミュニティにおける社会的な振る舞いに対しそこでの逸脱は、コミュニティの人々からの村八分や陰口の制裁を受けることによって規制する、「市場」は、価格を持って人を制約する。レッシングが、特に問題としているのは、「コード(アーキテクチャ)」で、今後情報社会が進展すると技術が高まり、今まで以上に、「コード」による規制が広がることを危惧し、「コード」を法で規制しなければいけないとしている。つまり、ここで問題にしている「コード」とは、例えば、

ACCS が、デジタル著作物の保護を目的に、人間の行動を規制する技術のことである。そこには、「規制される」または「規制されない」の議論の余地はなく、「アーキテクチャ（技術的な産物）」が、人間の行動を規制してしまう仕組みになっている。レッシングは、このような人間の行動を規制してしまうものにこそ、法律による法的な規制を加えておくべきだと主張している。

2.4 著作物を「自由」にする打開策

誰でも、著作物を創作すると自動的に著作権を持つことができる。この著作権が文化や芸術の発展に寄与しないという考えがある。それならば、その発生した著作権を創造者が全部又は一部放棄することを明記した著作物を発表することによって著作物が共有することができ、文化の発展を進行しようとする考えが起こってきている。

コンピュータの黎明期に、研究者の中では当時学生に支持されていたヒッピーの思想も含まれ、「フリー」な思想があふれていた。例えば、誰かの作ったソフトウェアを違う誰かが自分の使い勝手の良いように改良し、そのでき具合の良さで、改良した者の「評判」がよくなる。そのことを「生きる糧」として「金銭」にインセンティブが置かれる世界ではない価値観があった。

GNU のホームページ（GNU HP(2005)）では、次のように GNU プロジェクトの創設の精神を記述している。GNU プロジェクトという発想は、コンピュータの黎明期には関係者のコミュニティで広く受け入れられていた協調の精神を取り戻し、すなわち、独占的なソフトウェアの所有者たちによって押しつけられた、協力を妨げる障害を排し、協力をもう一度可能とする一つの手段として 1983 年に生まれたものであるとしている。

これを表すのに次のような 4 つの自由が示されている。

目的を問わず、プログラムを実行する自由（第 0 の自由）。

プログラムがどのように動作しているか研究し、そのプログラムに あなたの必要に応じて修正を加え、採り入れる自由（第 1 の自由）。

身近な人を助けられるよう、コピーを再頒布する自由（第 2 の自由）。

プログラムを改良し、コミュニティ全体がその恩恵を受けられるよう あなたの改良点を公衆に発表する自由（第 3 の自由）（GNU HP(2005)）。

以上の 4 つの自由（フリー）をみたすことがこのプロジェクトの根幹をなすものであるとしている。この GNU プロジェクトは、リチャード・ストールマンによって立ち上げられた。現在も、多くの支持者がこのプロジェクトの精神を維持し活動を行っている。しかし、基本的な情報技術について、例えば、ファイルの圧縮解凍技術などに特許がかけられていることにより、開発自体に手がつけられない部分も出てきているという問題も抱えている。

ここでの著作物は、「ソフトウェア」で、その開発はまたは改変は、「芸術的な著作物」の場合と異なると考えるが、その思想については、同様に考えることができる。

米国の文化の創造者は、巨大メディア産業に守られながら、個人の持つ著作権を企業に全て譲渡する契約を結ぶか、もしくは、表舞台にデビューできないかの選択を迫られてきたところに、インターネットという世界に向けて発信できる、比較的簡便な有効なメディアを得た。

レッシング(2004)は、巨大なメディア産業が、著作権法を武器に文化の発展や創造性やコントロールすると訴えている。またレッシング(2005)は、オープン・コラボレイティブ・モデルの例に、GPS(Global Positioning System)やヒューマン・ゲノム・プロジェクトやオープンな学術・科学技術雑誌をあげ、こうした例が、いかに前向きなものを作り出しているかを示している。このようなことにより、レッシング(2005)は、クリエイティブ・コモンズ(以下 CC)について、著作権の利用許諾を決めておき、その中で、初めから作者が利用者に対して共有を認めるようにしておく、というアプローチだとしている。この方法だと現行の著作権制度の枠にありながら、コンテンツの共有が事実上可能になり、自由に共有できるコンテンツを増やし、コンテンツの世界全体の自由のバランスを保つことができるとしている。具体的には、その権利を「All Rights Reserved」から「Some Rights Reserved」への転換であり、作者が、著作権の最低限の「いくつか」の権利(例えば帰属の表示:作者のクレジットを入れる)を残し、利用条件を作者がカスタマイズして、コンテンツの自由な共有を目指す方法であるとしている。これを法律面から支えるのが、クリエイティブ・コモンズ・パブリック・ライセンス(CCL)であり、米国のみならず日本版やまたその他の国の法律に、準拠したものが作成されている。

一方、文化庁は、「自由利用マーク」を推奨している。これは、著作物を創った人が、自分の著作物を他人に自由に使ってもらってよいと考える場合に、その意志を表示するマークで、利用の範囲により3種類ありマークが異なる。文化庁は、このように著作者側に、著作物を自由な利用に解放させる形をとって、文化所産の利用による文化の発展を模索している。

2.5 今後の著作権

今まで、見てきた著作権についての問題は、今後も技術のパラダイムシフトのたびに同じように起こることが予測される。例えば、今後新しい「複製」技術が開発されるたびに「私的使用」・「私的複製」の問題は、また新たな解釈を余儀なくされる。

岡本(2003)は、文化庁の立場から、著作権に関する新しいルールの構築についてのポイントは、一部の業界の一部のプロだけでなく、「すべての人びと」が関わるようになったこと、ルール作りでは、世界で一番日本が進んでおり「お手本なき世界」に入っているとしている。そしてルール作りには、関係者協議を中心に行っている現状があるが、「すべての人々=消費者」が利益を損なうこともあり得るので、自分の確かな考えを持ち団結して声を上げるべきであると

している。このような考え方により、文化庁は、デジタルオーディオプレイヤーに「私的録音録画補償金制度」導入についての意見を国民から HP に書き込むよう求めている。

また、福井(2005)も、その時代・技術の変遷によって法の解釈が変わるとして、「私的使用」・「私的複製」の問題は、「守られるべき権利」対「許されるべき利用」を「文化の創造とアクセス(利用)」に関して、その時代背景や技術を含めて常に考えていかなばならないとしている。

白田 (2005)は、同人誌やインディーズ・レーベルの音楽や専門的な学術出版の例を挙げ、コンピュータ・ネットワークを経由して、新しい読者に届くようになりつつあるとし、「排他的独占権」を厳格に適用せず、新しい若い才能に自由な表現活動を行わずことにより、学問や文化を広げていく社会にしなければならないとしている。

現在アマチュアが自作自演する音楽表現としては、様々なものが存在する。以前は、ピアノやギターを弾く技術がないと音楽表現ができなかったが、コンピュータを使用するデスクトップミュージックにより楽器を演奏できなくても、音楽表現が可能となってきている。また楽曲の譜面が読めなくても創作できるソフトウェアも存在し、そのソフトウェアで創作した楽曲をデジタルオーディオプレイヤーに気軽に取り込み自作の楽曲を楽しむユーザーも増えてきている。また、音楽を愛するアマチュアの作品を公開する Web サイトも充実している。

筆者もこのように「すべての人々」が、創作し発信することが可能な時代において、白田(2005)が主張する「自由な表現活動により学問や文化を広げていく社会」にしてゆかなければならないと考える。明らかな剽窃は糾弾されるべきだと考えるが、自作の曲のアレンジが既存のプロの楽曲によく似ている程度は、「許されるべき利用」であると考え。また同人誌などの活動も、明らかに原作者が不快を感じる内容のもの以外は、その原作の作品のキャラクターを利用して創る「応援誌」としての位置を取る限りにおいては「許されるべき利用」と考える。実際、このような「同人誌」活動を通して若い才能のあるクリエイターが多く生まれている。

また、コンテンツとして良質なものが、著作権を「自由」にしたものの中から産出されることを期待して、このコンテンツを自分のコンテンツと融合し、また他者のコンテンツのみでも二次著作物として世界の人々が楽しめるような作品が創造されることが、容易にできる社会を構築しなければならない。その中で「オリジナル」を創造できる力をつけ広く文化の発展を担う人材を育成して行かなくてはならない。

3. 著作権教育を通して社会を考える

3.1 高校生と社会

高校生と社会の関わりを調べるために NHK 放送文化研究所(2003)の行った調査によると、「自分の生活のことより社会のことを考える」と「社会のことを考える前に自分のことを大切

にする」を高校生に聞いたところ前者が16%、後者が74%、どちらともいえない・わからない・無回答が10%であった。また、生活目標として、高校生に「1: その日その日を自由に楽しく過ごす」と「2: 身近な人たちと、なごやかな毎日を送る」と「3: しっかりと計画を立てて、豊かな生活を過ごす」と「4: みんなと力を合わせて、世の中をよくする」の中から選択させた(番号は筆者による)。1が36%、2が44%、3が15%、4が5%、わからない・無回答が2%となっている。NHKの分析では、1と2が「現在中心」で、3と4が「未来志向」としている。

これらのことより、高校生の「社会」に関する関心は薄い、とりあえず今を楽しく過ごそうとしていること、また彼らは「身近な人」の間で、なごやかな毎日が過ごしたいと考えていることがわかった。しかし、この高校生たちも成人し社会に参画しなければならない。このとき社会人になっても「社会」について関心が薄いままで良いはずはなく、社会的な問題について、選択を迫られることが、必ずある。また個人の人生においても何らかの大きな問題を解決していかなければならなくなるであろう。このような問題解決のために論理的な思考のプロセスを身に付けなければならないと考える。

3.2 高等学校における情報教育

現在、高等学校における情報教育は、普通教育に関する教科としての「情報」と専門教育に関する教科としての「情報」が存在する。ここでは、専門に特化した教科ではなく普通教科「情報」について取り上げる。

高等学校学習指導要領の教科「情報」の目標は、次のように上げられている。

情報及び情報技術を活用するための知識と技能の習得を通して、情報に関する科学的な見方や考え方を養うとともに、社会の中で情報及び情報技術が果たしている役割や影響を理解させ、情報化の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てる。(文部科学省(2004), p.142)

この教科は、2003年に始まり、3年目を迎えその学習内容を見直さなければならない時期になった。現在、教科書を含め、高等学校で行われている学習内容の多くはコンピュータの使用やワードプロセッサや表計算ソフトの使用方に終始している。しかし、現代のコンピュータの技術革新は、ドッグイヤーからマウスイヤーになっているとされ、現在主流になっているOSの普及以前の十年前のコンピュータの使い方は、すでに陳腐化しているといえる。また今後、そのOSやその他のソフトウェアの利用を学習内容としたところですぐ使い物にならなくなるおそれは十分にある。しかも、機器やソフトの使用法に関して生徒個人の学習歴に焦点をあてると、小中学校で十分学習してくると考えられるため、高等学校では、必要ないと考えられる。つまり、OSやソフトウェアの利用を学ぶのではなく、むしろ、個人としての思考プロセスを身につける機会として高等学校の情報教育はあるのだと考える。

この思考プロセスは、例えば生徒が人生の中で大きな問題に当たった時に、それを合法的にかつ合理的に解決することのために身につける必要がある。そこで、ここでの思考のプロセスのベースとなる考え方をクリティカルシンキングとする。クリティカルシンキングは、宮元(1996)によると「適切な基準や根拠に基づく、論理的で、偏りのない思考」と定義している。E.B.ゼックミスタ他(1996)は、クリティカルな思考には次の3つの主要な要素が含まれるとして、「問題に対して注意深く観察し、じっくりと考えようとする態度」、「論理的な研究方法や推論の方法に関する知識」、「それらの方法を適用する技術」と述べている。

現代の高校生は、受験に追われ問題を注意深くじっくり考えることが苦手になっている。これは、例えば受験問題を解く場合でも少し考えてわからなければすぐ解答をみて満足する。このような学習方法では論理的な考え方は定着しにくい。また難解な数学の問題は解答することが可能なのに他の教科での簡単な数学的要素が必要となる問題については応用がきかず理解できないことも多い。

また、E.B.ゼックミスタ他(1997)は、クリティカルシンキングが何より行動を導くための思考であるとして、その思考に必要な態度や特性をメタ認知にあるとしている。

人の長い人生の間には、常に新しい状況において新しい問題に直面していくので、情報を判断し問題に対し意思を決定して問題を解決するとき、クリティカルな思考を向上させて行かなくてはならないとし、この思考を土台にしっかりと作っておけば、新しい領域での原則を身につける際にも基本的な思考プロセスは応用可能なはずであるとしている。

この思考プロセスは、高校卒業後、社会に参画するまたは、進学して学問を修めるときについても重要な「考え方」となる。この「考え方」を高校生の年代でその基礎のみでも身につけておくことは、重要だと考える。このような思考プロセスを身につける機会は、伝統的な既存の教科において現行の高等学校のカリキュラムでは難しく、今回新しく導入された普通教科「情報」に含めて学習させることが有効だと考えられる。

3.3 著作権教育

「知的財産戦略大綱」(2002)の中で政府は、今後の教育・人材育成として、
先端的な技術革新につながる基幹的な発明が我が国から次々と生み出されることは、我が国の経済・社会の活力の源泉であり、その基盤は人的資源である。(中略)
優れたデジタル・コンテンツを今後とも世界に供給していくための基盤を確実に維持しなければならない。そのためには、小学校の早い段階から自由な発想、創意工夫の大切さを涵養する教育を行い、その後、年齢に応じた知的財産教育を通じて、独創性・個性を尊重する文化環境を構築していかなければならない。(以下略)
としている。ここでは、知的財産教育について特に著作権を学習することを通じて、著作権意識

を強化することによって、「著作物」を創造する独創性・個性を尊重することの大切さを理解させ豊かな文化環境の構築を目指してゆかなければならないと考える。

また、五十嵐(2005)の著作権についての調査で、高校生のほとんどの生徒が、多様な場面で CD を「私的使用・私的複製」していることがわかった。このことより生徒にとって「私的使用・私的複製」は、身近な問題といえる。しかし、同調査で、現在においては「著作権」・「著作権法」についての関心が低いこともわかった。その理由としては、「自分が著作権の問題に関して当事者ではない」・「よくわからないから関心がない」と答える「著作権」の学習が不足していると考えられる解答が多数存在した。また、高校生の Web (インターネット) の使用目的についての調査では、音楽情報や好きなアーティストのホームページをよく見ることをあげていた。これにより、高校生の年代は、音楽又はアーティストへの興味・関心を深く持つ時期であるので、音楽に関することを学習内容とすることによってより興味を持てる内容となると考えた。これらのことより、情報教育の目標にある「情報に関する科学的な見方や考え方」と「社会の中で情報及び情報技術が果たしている役割や影響を理解」を学習させるために「クリティカルシンキング」をベースに「著作権を制限する私的使用と私的複製の問題」を学習内容に提案するため着目してきた。

そして、高校生が社会問題について関心がないことを危惧し、「音楽に関する著作権についてが身近な題材で、当事者として実際に社会で起きている問題をクリティカルな思考プロセスで論理的に考え、フォーマルな場所に意見を発表する経験」を通じて「自分の考えた意見が社会に貢献できることの経験」をさせることにより情報化の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てることを目的とする。

3.4 学習内容

D 社の教科「情報」の教科書(2004)を見る限り、「著作権」についての内容は、権利の説明と著作権法の名称の表と身近に起きやすい事例 3~4 を挙げそれについての簡単な説明があるだけで、「著作権に関する知識」のみの学習内容となっている。学習指導要領(2004)・同解説(2000)では、「著作権に関する知識」のみを扱わず、「多様な考え方があることを認識させ情報社会についてコンセンサスを形成していくことの重要性を生徒に認識させるようにする」と内容に踏み込むように記述されている。ここでは、「著作権」を扱う学習内容の再検討を試みる。

3.4.1 「著作権」と「著作権法」について

第一段階として、学習時期に起きた高校生の興味関心のある「著作権」に関する話題を使用し、現在の著作権がどのような考え方で生まれたか、著作権法について何が大切なことなのか

を、考えさせる学習から始める。

3.4.2 「私的使用」・「私的複製」

特に音楽に関する「複製」について、複製技術の変遷と「私的複製」の解釈の変遷を文化の発展を中心に、それに対して社会的背景と象徴的な事件を説明する。また、日常生徒自身が行っている「私的使用」・「私的複製」について、場合によっては違法性について簡単に説明する。

福井(2005)の主張する、「守られるべき権利」対「許されるべき利用」を「文化の創造とアクセス(利用)」に関して考えていかなければならないことを考察させる。このとき「消費者」的立場だけではなく、「著作権者」側のことも考えさせながら議論を中心に学習させる。

白田(2005)の指摘にある「私的使用」・「私的複製」と対立する「排他的独占権」について、民主主義という自由な言論に成り立っている社会を考えさせ、このような内容について「クリティカルシンキング」の方法を用いて、論理的に物事を考えることの必要性和同時にクリティカルな思考技術を学ぶ機会としたい。そして、その論議で論理的に物事が考えられたら、文化庁等のホームページなどへ、「著作権に関すること」について意見を書き込む。今後、生徒がこのようなフォーマルな場所への書き込みを通して、高校生として論理的で創造的な意見が述べられる力を身につけさせる。また、新聞等に向けての時事問題の投書も良い方法だろう。

3.4.3 二次著作物の作成

著作権法では、学校にその他の教育機関における複製等について次のように著作権を制限している。

(学校その他の教育機関における複製等)

第 35 条 学校その他の教育機関(営利を目的として設置されているものを除く。)において教育を担当する者及び授業を受ける者は、その授業の過程における使用に供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、公表された著作物を複製することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びにその複製の部数及び態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りでない。

二次著作物を作成する際に、第 35 条を生かし自由に二次著作物を作成させた後、現行法上での著作権許諾を実際 JASRAC 等に行うことを通して著作権の許諾を学習させる。また現行法に逆らわずに生まれた著作権の全部・一部放棄する方法を学習し、実際にそれらの方法で守られている著作物を利用し、二次著作物を作成する行為を実習することにより、あらためて「文化の発展」を実体験することにより生徒自身が創造者＝著作者としての「苦労」と「喜び」を感じ取り、そのことからプロフェッショナルの創造者＝著作者への「尊敬」を通して「著作権」を守る意識を高めたいと考える。

4. おわりに

情報教育は、2003年に普通教科「情報」として高等学校において始まった。現在は3年目で、その学習内容の見直しを行う時期である。そのカリキュラムにおいて、情報社会において不可欠な学習内容であると考え「著作権」についての学習内容と方法を提案した。著作権の過去の歴史的な変遷を考察し、著作権と対立する複製技術について考えた。そして、高校生にとって身近な内容と考えられる音楽に関して学習教材を選び、著作権教育を行うことにより、社会的な問題や法律の問題を考えることが可能になる学習内容を考察し、また二次著作物を作成することで、創作の喜びや苦勞を実体験し、改めてプロフェッショナルな著作者への尊敬を持って「著作権法」を遵守する意識の変容を可能にする学習方法を提案した。そして、この学習を通して、今後彼らが直面するであろう人生の問題や社会的な問題についての解決に必要とされるクリティカルな考え方を習得する機会としたい。今後の課題としては、このような内容と方法を実際、生徒に授業として行いその意識の変容を調査したいと考えている。

<参考文献>

- E.B.ゼックミスタ他(1996)宮元博章他訳『クリティカルシンキング入門編』、北大路書房、京都。
- E.B.ゼックミスタ他(1997)宮元博章他訳『クリティカルシンキング実践編』、北大路書房、京都。
- GNU HP 「GNU プロジェクトの概要」<http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.ja.html>(最終アクセス 10月19日)
- NHK 放送文化研究所編(2003)『中学生・高校生の生活と意識調査』、NHK 出版、東京。
- 五十嵐智朗・戸田光彦(2005)「高校生の「著作権」に対する意識調査」日本教育工学会第21回全国大会講演論文集、pp.463-464。
- 射場俊郎(2004)「学校における著作権教育アンケート調査報告書」、<http://www.japet.or.jp/handlers/getfile.cfm/4,112,116,62.pdf>。(最終アクセス 10月19日)
- 岡本薫(2003)『著作権の考え方』、岩波書店、東京
- 嵩忠雄(2004)『高等学校改訂版情報 A』、第一出版社、広島。
- 嵩忠雄(2004)『高等学校改訂版情報 B』、第一出版社、広島。
- 嵩忠雄(2004)『高等学校改訂版情報 C』、第一出版社、広島。
- 久保田裕(2004)「第2章著作権の侵害」『情報倫理学入門』(越智 貢編)、ナカニシヤ出版、京都。
- クリエイティブコモンズ JP HP <http://www.creativecommons.jp/>(最終アクセス 10月19日)。
- 白田秀彰(2005)「もう一つの著作権の話」<http://www.welcom.ne.jp/hideaki/another.htm>(最終アクセス 10月19日)。
- 首相官邸 HP(2002)「2002年 知的財産戦略大綱」
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/kettei/020703taikou.html#0-1>(最終アクセス 10月19日)。
- 日本音楽著作権協会 HP(2005) <http://www.jasrac.or.jp/index.html>(最終アクセス 10月19日)。

高等学校における著作権教育（五十嵐）

福井健策(2005)『著作権とは何か - 文化と創造のゆくえ』、集英社新書、東京。

ヴァルター・ベンヤミン(1936 = 1995)「複製技術の時代の芸術作品」『ベンヤミンコレクション』、筑摩書房、東京、p.586。

文化庁 HP(2005)<http://www.bunka.go.jp>。(最終アクセス 10 月 19 日)。

文部科学省(2004)『高等学校学習指導要領』、国立印刷局、東京。

文部省 (2000)『高等学校学習指導要領解説情報編』、開隆堂出版、東京。

増田聡・谷口文和(2005)『音楽未来形』洋泉社、東京。

宮元博章(1996)「クリティカルシンキングの定義」『クリティカルシンキング入門編』(E.B.ゼックミスタ他)、北大路書房、京都、p.4。

森哲司(1996)『ウィルヘルム・ブラーゲ』河出書房、東京。

吉村保(1993)『発掘 日本著作権史』第一書房、東京。

ローレンス・レッシング(2004)『FREECULTURE』、翔泳社、東京。

ローレンス・レッシング他(2005)『クリエイティブ・コモンズ』、NTT 出版、東京。

主指導教員（戸田光彦教授） 副指導教員（生田孝至教授・大浦容子教授）