



5

自分の権利・他人の権利



5 自分の権利・他人の権利

ネット上には文章や写真、映像や音楽といったたくさんの作品が公開されてます。みなさんは、それを自由に見たり聞いたり、ときには保存することもできます。こういった作品は、いろいろな人がネットのあちこちに転載し、どんどん広まっていきます。作品を作る人にとっては、たくさんの人に見たり聞いたりしてもらえるチャンスが大きく増えたと言えるでしょう。しかし、無料で提供されている作品ばかりではありません。

●「著作権」ってなんでしょう？●

自分の考えや感情を表現するために作られた作品を「著作物」といいます。著作物には、例えば詩や小説のように文字で表わしたもの、楽器の演奏や歌のように音で表わしたもの、絵や写真のように映像で表したものなど、さまざまな表現があります。

そういった著作物を作った人を「著作者」といいます。著作者は、自分が作った著作物を自由に売ることができますし、複製（コピー）して無料で配ることもできます。

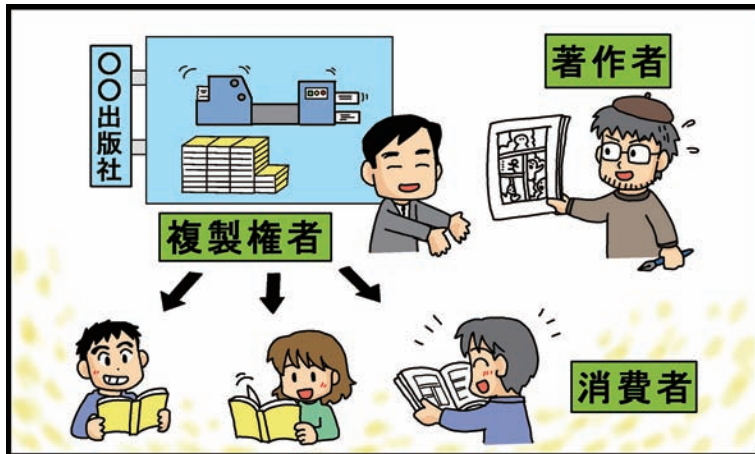
しかし、自分が作ったものをだれかが無断で売っていたり、勝手にコピーされたり、そっくり真似されたりすると困ります。そういうことをさせないための権利が「著作権」です。著作権は「著作権法」という法律で守られています。

著作権は、著作者がプロでもアマチュアでも区別しません。著作物が有料か無料かでも区別しません。著作物を作ったひとにはだれでも、その著作物の著作権があります。著作者の許可がなくては、著作物を売ったりコピーしたり、そのほかいろいろな使い方はできません。



みなさんにも身近なマンガを例に、著作権についてもう少し詳しく考えてみましょう。マンガは著作物で、著作者はマンガ家です。マンガ家は画家とはちがって、自分が描いた絵そのものを売るわけではありません。みなさんが本屋やコンビニで買っているマンガ本は、印刷された複製（コピー）です。つまり、マンガ家は複製（コピー）を売って収入を得ています。

マンガの複製（コピー）、つまりマンガ本を作るのは出版社です。複製（コピー）を作ることも著作権のひとつで、「複製権」といいます。これも著作権法で守られているので、どの出版社でも勝手にマンガ本を作っているわけではありません。著作者であるマンガ家が許可した、特定の出版社だけがマンガ本を作ることができるのです。



もう一つ、みなさんにも身近な音楽で考えてみましょう。音楽の場合はもう少し複雑です。音楽では、作詞家と作曲家が著作者です。しかし、詞と曲だけでは音楽になりません。歌う人や演奏する人が必要です。それを録音して、CDとして複製（コピー）したものを買ったりレンタルして、みなさんは聞くことができます。

このとき演奏する人（実演家といいます）やCDを作る会社（レコード製作者といいます）のように、著作者を手助けする人や会社が持っている権利を「著作隣接権^{ちよさくりんせつけん}」といいます。ほかにも、テレビ番組ではテレビ局が著作隣接権を持っています。

●どうして勝手にコピーしてはいけないのでしょうか？●

前の節で説明したように、著作物を複製（コピー）してマンガ本やCDを作ることができるのは、その作品の著作権を持っている著作者が認めた出版社やレコード会社だけです。しかし、パソコンとインターネットが広く使われるようになるにつれて、みなさんのような一般の利用者の行動が問題になってきました。

パソコンの能力が向上してきた現在では、文章でもイラストでも音楽でも、さらには映像作品でさえも、取りこんでデジタル化することができます。最近では作るときにもパソコンを使って、最初からデジタルで作られる作品もめずらしくなくなってきました。

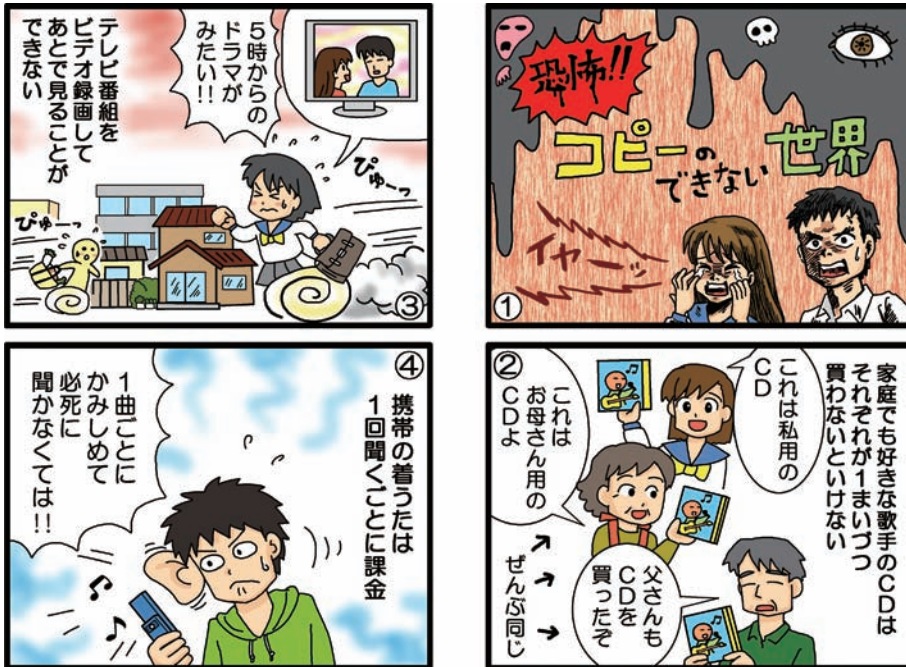
デジタル化された著作物は、パソコンやケータイを使って、簡単にコピーすることができます。しかし、だれもが勝手にコピーを作ってしまうと、複製（コピー）を売って商売をしている出版社やレコード会社は、作品が売れなくなって困ってしまいます。また著作者や実演家（歌手や演奏者）も、収入が減って困ってしまいます。

例えば、みなさんが買ったCDをパソコンでコピーして、そのCDを買おうとしていた別の 사람에게あげてしまったとします。本来なら2人が買うはずだったCDなのに、お金は1人分しか支払われていません。売り上げが半分になってしまいました。

ましてや、そのコピーをネットにアップロードして、だれでもダウンロードできるようにしてしまうと、大勢の人たちが勝手にコピーすることになります。パソコンとインターネットのおかげで、作品をコピーしたりアップロードすることは簡単になりました。しかし、著作物を売って生活している人にとっては、たいへん困ることになります。

5 自分の権利・他人の権利

しかし、まったくコピーできなくなると、著作物を楽しむことが不便になります。例えば、CDの音楽を携帯音楽プレイヤーに転送することや、テレビ番組をレコーダーに録画することも著作物の複製（コピー）です。もし、そういったことまでできなくなると、携帯音楽プレイヤーで聞く音楽は毎回有料ダウンロードしなければなりませんし、放送している時間にテレビの前にはいなければ好きな番組を見ることもできません。



著作権法では、個人で楽しむならコピーしてもよいという範囲が認められています。自分で買ったCDの音楽を携帯音楽プレイヤーにコピーしたり、テレビ番組を録画することはこの範囲に入るので、多くの人が行っています。

問題 5-1

あなたが買ったCDの音楽をコピーしてあげていいのは、だれまでだと思いますか？

- ☐自分だけ
- ☐兄弟姉妹まで
- ☐いっしょに住んでいる家族まで
- ☐特に仲のいい友だちまで
- ☐同じクラスメイトまで
- ☐同じ学校の人たちまで
- ☐同じ国に住んでいる人たちまで
- ☐地球上のすべての人

コピーさせないデジタル技術

デジタル化された作品は、コピーしやすいのが特徴です。手間もかからず、品質が落ちることもありません。しかし、あまり簡単にコピーできてしまうと、勝手にたくさん配られてしまって、商売が成り立たなくなるのではないかと心配する人たちもいます。

そのために考えられたのが、デジタルデータを簡単にコピーさせない技術です。これを「DRM (Digital Rights Management、デジタル著作権管理)」といいます。例えば、買った DVD をパソコンで単純にコピーしても、映像として再生することはできません。また、ケータイでダウンロードした「着うた」も、コピーしてだれかにあげることはできないようになっています。

一方で、DRM が利用者の自由をうばっていることもあります。他人に配ったり売ったりするのではなく、自分で使うためにコピーしようとしても、DRM がかかっていればできません。禁止する技術には必ず対抗する技術が生まれるものですから、DRM を回避してコピーを作ることでもできないでしょう。しかし、日本の著作権法では、コピーさせない技術を回避してコピーを作るとは違法だとされています。

作った人に「コピーさせたくない」という意志があるのならば、無理矢理こじ開けるべきではありません。それよりも、みんなが「著作物のコピーをばらまくとだれかが困る」ということを理解すれば、DRM はいらなくなるのです。そのほうがいい世界だとは思いませんか？

●オリジナルの作品はどうやってできるのでしょうか？●

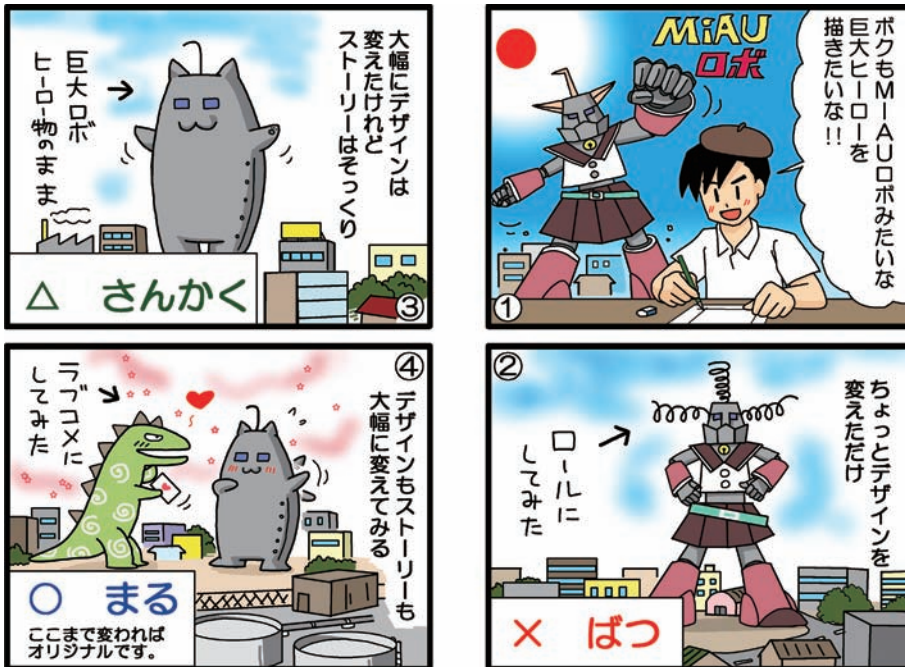
著作者が作品を作るために必要なことはなんでしょう？ いろいろなことに感動したり、美しい風景を見て心を豊かにすればいいのでしょうか。

確かにそれも必要なことですが、他の人が作った作品をたくさん見たり読んだり聞いたりすることも大切です。そして、先人がどのような手法を使っているのか、どういう手順で作るのか、人を感激させるポイントがどこにあるのかを参考にします。つまり、勉強やスポーツなどと同じように、作品を作るにも練習が必要なのです。

他人の作品を参考にすると、最初はどうしても真似になります。しかし、他人の作品を自分で本物そっくりコピーしてただけでは、自分の作品とは言えません。学んだ手法や手順で、自分で考えた別のものを作ったとき、初めて自分のオリジナル作品と呼べるものになります。

自分が作った作品でも、参考にした人の影響が強く表れていると、人の真似だと批判されます。どれぐらい似ていなければ、真似ではないと言えるのでしょうか？ これは本当に考え方が人それぞれで、結論は出ていません。作品が真似られたといって裁判もおきていますが、裁判所でも判断がいろいろにゆれ動いています。

5 自分の権利・他人の権利



一方、もともとオリジナルではない著作物というものもあります。例えば、小説を原作としたマンガや、マンガがもとになった映画やテレビドラマなどは、みなさんもよく見かけるでしょう。このように、ある著作物を原作として生まれた著作物のことを、「二次的著作物」といいます。二次的著作物を作るときには、原作者の了解を得て、契約を結び、利用料をはらいます。初回作が好評なために続編が作られたような作品も、二次的著作物の一種です。

また、他人の著作物を部分的に「引用」することも、著作権法で認められています。これは何かを説明する文章で、他の人の言葉をそのまま使った方がわかりやすい場合などに使われます。ただし、自分の主張が主で引用が従であることや、どこが引用部分なのかをわかりやすくすることなど、引用にはいくつかのルールが決められています。

問題 5-2

教科書やニュース記事などの中から、「引用」にあたる部分を探して、書き出してみましょう。

5 自分の権利・他人の権利

●インターネット時代の新しい著作権の考え方●

デジタル技術は、わたしたちが著作物を楽しむ環境^{かんきよう}を大きく変えています。しかし現在の著作権法の仕組みは、「どうして勝手にコピーしてはいけないのでしょうか？」の節で見たように、みなさんたちデジタル世代の使い方までふくめて、完全には対応できていません。

そんな窮屈^{きゆうくつ}な著作権の仕組みを解きほぐし、著作物を楽しむことができる人を増やしたり、個人が作品を作ることに貢献^{こうけん}しようという動きも、世界中で広まってきています。その代表的な動きが「クリエイティブ・コモンズ」です。

クリエイティブ・コモンズは、「だれかが作品を作ったときに、あらかじめ“この作品はこのような使い方をしてもいいよ”ということを決めておく仕組み」です。クリエイティブ・コモンズは「法律」ではありません。作品を作った人が、その利用範囲^{はんい}を「宣言」しておくことで、法的なトラブルを減らす仕組みです。





自分が作った作品をどこまで自由に利用していいかは、作った人によって考え方がちがいます。クリエイティブ・コモンズでは、作った人の考え方が尊重されるように、表 5-1 の 4 つの条件を組み合わせることで、ルールにはばを持たせています。

アイコンを組み合わせることで、自分が作った作品を他人がどのように利用していいのかが宣言することができます。条件に従えば、利用者が著作物を自由にコピーしたり、二次的著作物を作ることができます。

クリエイティブ・コモンズは、だれでも自由に利用できる作品を増やすことで「著作権^{こぼ}が怖くて他人の作品を使えない」ということを打破し、多くの人が「他人の作品を真似ることから創作を行う」ことを手助けするものです。だれかの作品が安全に利用できるだけで、多くの人が根源的に持っている「作品を作り^{しげき}たい」という欲求を刺激することができるのです。

クリエイティブ・コモンズの動きは、世界中で広まっており、音楽や写真、文章、動画など、たくさんの著作物がクリエイティブ・コモンズで自由に利用できるようになっています。

表 5-1 クリエイティブ・コモンズの表示

アイコン	意味	説明
	表示	作り手の名前を適切に表示すること
	非営利	お金もうけはダメ（許可を取れば OK）
	改変禁止	元の作品を作り変えないこと
	継承 ^{けいしょう}	元の作品と同じクリエイティブ・コモンズで発表すること