

# プログラミング指導者のための 「著作権」知っつく帳



## 小学生プログラマーを支えるみなさんへ

いま、子どもたちは誰も思いつかなかったような新たなプログラムに挑戦しようとしています。そして、大会に向けて子どもたちが作ったプログラミングの作品は、子どもたちの著作物となり、子どもたちは「著作権」をもつこととなります。

著作権は、作品をつくった本人(著作者)が、作品(著作物)の取り扱いを自分でコントロールできる権利です。著作権法は作品を勝手にコピーされたり、売られたりするのを防ぐために大切なルールです。子どもたちの作品の著作権が著作権法で守られることで、たくさんの人々に安心して発表することができます。

著作権は、プログラミング作品をつくる上でも注意しなければなりません。不適切な利用は、子どもだからと許されるものではありません。プログラムの中に、ほかの人が考えたコード、キャラクター、イラスト、背景画、写真、ストーリーなどを勝手に使っていないか、使う場合は著作者の許諾を取ったか、注意が必要です。

著作物の中には、**CCR(クリエイティブ・コモンズ・ライセンス)**といって、著作者が決められたルールを守れば使うことを許されているものもあります。これらの著作物を適切に活用することで、新たな作品の創造につながります。

著作権は、幼稚園で粘土遊びをする時期から、死後70年まで、人の人生全般だけでなく死後にもかかわる権利です。生成AI時代の著作権は、混迷を極めており、著作権法も毎年のように改正されています。

プログラミングの指導者は、常に最新の情報をキャッチアップしておく必要があります。プログラミングを通じて、子どもたちに「善きクリエイターとはどのようなクリエイターか」を常に問い、他者へのリスペクトと著作権意識を育てる義務があります。

未来のクリエイターとなる子どもたちが、「つくるひとも、つかうひとも、みんなうれしい」素晴らしい作品をつくるため、周りの大人が幅広い視野をもって支えてください。

コンテストの応募作品として自分がつくったプログラミング作品への愛着はもちろん、ほかの人がつくったプログラミング作品、ほかの人がつくった著作物へのリスペクトを忘れずに、より善き未来をつくるプログラミング作品が数多く生まれることを願っています。

# Q 「著作権」ってなに？

## 著作権

著作権は、自分がつくった作品(=著作物)をどう扱われたいか、自分で決めることができる権利のことです。大きくわけると著作権と著作人格権があります。

## 著作財産権

著作者(著作権者)の経済的利益を守るための権利  
複製権、上映権、演奏権、公衆送信権、公の伝達、  
口述、展示、譲渡、頒布、貸与、二次的著作物利用権

## 著作人格権

著作者の精神的利益を守るための権利  
公表権、氏名表示権、同一性保持権

著作者の意に反して、もとの作品(著作物)を変更、切除、その他の改変されない権利

発明アイデアは、著作権ではなくて特許権・実用新案で保護されます。ブランド名や製品名などは商標権で保護されます。特許権・実用新案権や商標権は、特許庁に登録申請し、認められた場合のみ、特許・実用新案や商標が認められます。学校の児童生徒やお子さんが作品の実用化を願う場合、特許や実用新案の申請も検討してみてください。

## 著作権の有効期間

著作者の著作権は、著作物をつくった時点で発生します。商標権や特許権など、ほかの知的財産権のように特許庁等に登録申請する必要はありません。年齢に制限はなく、子どもがつくった図画工作作品、プログラミング作品、作文などでも著作権は発生します(権利の行使は保護者がする必要があります)。著作権の有効期間は、原則として著作

者の生存年間(著作人格権)および死後70年間(著作財産権)です。例えば、倉庫にしまってあった存命中の卒業生の絵画作品を、学校の先生が卒業生の同意を得ずに、勝手に変更するなどしてウェブサイトで公開した場合、著作人格権侵害(公表権や同一性保持権の侵害)になるので注意してください。

## 著作権の例外(権利制限規定)

図書館、学校、私的使用などは、著作権法で必要と認められる限度内で、「著作権者の利益を不当に害さない限り」、特別に著作者への許諾を取らなくても利用することが認められています。

## 学校

著作権法第35条で、学校の授業にかぎり、著作物の全部、または一部を無断で利用することが認められています。しかし、学級通信、学校だより、公開ホームページ、動画投稿サイトへの掲載などは例外に当たらないので、著作権者の許諾を取る必要があります。また、市販のワークシートやドリルなどは、一般的には使用したら再度購入することを前提とした出版物であるため、たとえ学校の授業であっても、コピーや、ネットで送信(公衆送信)する場合は、出版元等の許諾を取る必要があります。なお、著作物を公衆送信する場合は、学校の設置者が授業目的公衆送信補償金を支払う義務があります。

※参照サイト「改正著作権法35条運用指針について」(著作物の教育利用に関する関係者フォーラム)

<https://sartras.or.jp/unyoshishin/>

## 私的使用

著作権法第30条で、同居する家族間など個人的に著作物を利用する場合、無断で利用することが認められています。プログラミング作品をつくる行為は私的利用の範囲ですが、大会に応募する場合は、私的利用とは認められません。そのため、他人の著作物を利用する場合、著作権者の許諾を取る必要があります。

# Q プログラミングにも関係あるの？

## プログラミング作品に使う素材

子どもたちがプログラミング作品をつくる際、ほかの人がつくったイラスト、音楽、写真、文章、そして、プログラム(リミックス等)などの著作物を利用することがあります。プログラミング作品に他人の著作物を利用する場合、その著作物がフリーライセンスやCCR(クリエイティブ・コモンズ・ライセンス)などでない限り、基本的には、利用する前に都度、著作権者に許諾を取らなければなりません。実際の著作権利用許諾(交渉)は、子どもの保護者、または保護者に準ずる者が代理で行う必要があります。

## 特例措置(権利制限規定)

他人の著作物をコピーしてプログラミング作品をつくったとしても、個人的に、または家庭内といった限られた範囲内で使用するのであれば、著作権者の許諾は不要です。例えば、子どもが家庭や学校でプログラミング作品をつくるために試行錯誤している際に、他人の著作物をコピーする場合、他人の著作物を含むプログラミング作品を、家族などごく近い間柄の人以外にコピーして渡したりしない場合、ウェブ

サイトで公開したりせず自分が楽しむだけのために他人の著作物を含むプログラミング作品をつくる場合、これらの場合は、著作権者の許諾は不要と考えられます。

学校の「授業」としてプログラミング作品をつくる場合も、著作権法第35条によって、必要と認められる限度内であれば、著作権者の許諾は不要とされています。ただし、たとえ学校の授業でつくったプログラミング作品だとしても、他人の著作物が有償無償にかかわらず含まれている場合、そのプログラミング作品をパスワードがかかっていない学校のホームページで公開したり、スクラッチやビズケットなどのプログラミング作品公開サイトなどで公表したり、コンテストに応募したりする場合は、著作権者の許諾を取る必要があります。

なお、民間のプログラミング教室等は、学校の授業とは認められません(著作権第35条の範囲外)。教室の指導者が、子どもに他人の著作物を利用することを指導して実際に利用させたり、指導者自身が教室のために他人の著作物をコピーするような場合、利用する前に都度、著作権者の許諾を取る必要があります。



## 許諾を取ること

著作権については、よく「このケースは使ってOK? NG?」という疑問を持たれることがあると思いますが、「著作権者の許諾が取ればみなOK」というのが正解です。OKかNGかは、著作権者本人しか分かりません。著作者の名前を表示さえすれば、無料で利用してOKという著作権者もいれば、出典を明記した上で有料、という著作権者もいます。著作権者の作品に対する思いは人それぞれです。

## 許諾を取る際のヒント

### 都道府県や市町村のロゴマークなど

⇒公式サイトで利用規約や利用条件を確認する

### 新聞紙面の切り抜き

⇒新聞社に利用規約や利用条件を確認する

※許諾を取るときは、用途を説明し、「利用条件(出典表記の要不要、借用申請の提出有無、利用料など)」をしっかり確認しましょう。利用OKになった場合は、メールなど何らかの形で「了解」を得ていることを残しておくとういす。

## Q フリー素材はOK?

### 利用規約を確認する

フリー素材を利用する場合、必ず利用規約を確認してください。確認を取らず、規約に反する利用をした場合、後日利用料金を請求される場合があります。

### 利用規約の主な確認ポイント

- 個人利用、商用利用でルールが異なります。
- 利用点数の制限を設けている場合があります(上限を超えると有償になります)。

- 出典表記が必要な場合があります。
- 編集・加工のルールもチェックしてください。

利用規約が子どもには難しい言葉で書かれているときは、子どもにも理解できるように翻訳をしてあげてください。不明点があれば、必ずサイト運営者に確認してください。フリー素材を提供しているサイトの中には、著作権処理をしていない素材を扱っているところもあります。利用規約を確認して、少しでも不明な点があれば、使わない、あるいは問い合わせる必要があります。利用料が発生することを誘引するような悪質なサイトも一部あるので、要注意です。

## Q 自分の作品にも著作権があるの?

### プログラミング作品の著作権

著作権者に利用の許諾を取ったとしても、その著作物の著作権が譲渡されるわけではありません。そのため、他人の著作物を利用したプログラミング作品は、その全体が、つくった子どもの著作物であるとは言えなくなります。また、フリーライセンスやCCRの著作物は、著作権者の利用許諾を取らなくてもプログラミング作品に利用できますが、同様に、著作権が放棄される、あるいは、子どもに著作権が譲渡されるわけではないため、そのプログラミング作品の全体が子どもの著作物であるとは言えなくなります。プログラミング作品のうち、他人の著作物を含まない部分のみ、子どもの著作物となり、子どもが著作者(著作権者)になり得ます。プログラミング指導者は、まずこの点を小学生プログラマーとともに考える必要があります。

### スクラッチプログラミング作品と著作権

スクラッチは、米国のマサチューセッツ工科大学メディアラボが運営していますが、日本に住んでいる人がスクラッチプログラミングをするときの著作権は、米国の著作権法(特に第107条フェアユース規定)ではなく、日本の著作権法にしたがう必要があります。

日本の著作権法では、たとえ子どもがつくったスクラッチ作品であっても、他人の著作物(日本の著作物に限らず、海外の著作物も)を作品に利用し、作品をスクラッチサイトで公開したり、コンテストに応募したりする場合、原則として著作権者の許諾を取る必要があります。

フリー素材やCCRの素材を利用する場合、無償かつ許諾が不要な場合が多いです。しかし、フリー素材であっても、スクラッチサイトで作品を公開する場合や、コンテストに応募する作品には、有償利用、もしくは利用NGなどの条件となる場合もあるので、注意が必要です。

## スクラッチのリミックス

スクラッチは、スクラッチサイトにアカウントを登録することで、自分がつくったスクラッチ作品をスクラッチサイト上で公開することができます。そこで公開された作品は、誰もがコピーして、内容を改変することができることになっています。公開された作品を自分なりに変更するなどして新しい作品をつくることを「リミックス」といいます。

# 著作権チェックリスト

大会に応募する前にチェックしよう！

- コンテスト応募作品にほかの人の著作物を利用する場合、必ず保護者または指導者が著作権者からの許諾を取る
- 許諾が取れない(連絡しても返答がない)場合、その著作物は利用しない
- フリー素材を利用する場合、それが本当にフリー素材なのか確認する
- 子どもと一緒にフリー素材の利用規約(条件)をよく読み、理解してから使わせる
- CCRの素材を利用する場合、必ず著作者名とライセンスを表示する
- フリー素材でも、CCR素材でも、必ず作品のどこかに「出典」を表示する
- フリー素材でも、CCR素材でも、その著作物は著作権が放棄されているわけではないため、利用方法次第では許諾が必要となる場合があることを理解する
- フリー素材やCCR素材を自分の作品に利用した場合、それらの素材は、プログラミング作品をつくった本人の著作物にはならないことを理解する
- スクラッチのリミックス作品のアイデアを「参考」にした作品は応募できるが、リミックス作品(の表現)を「改変」した作品はコンテストに応募できないことを理解する

memo \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## コラム「生成AIの利用上の注意」

「ChatGPT」の開発元である OpenAI 社は、利用規約で 13 歳未満の子どもは、たとえ保護者の同意があっても利用を禁止しています。そのため、コンテストに応募する作品は ChatGPT (Microsoft の Copilot を含む) は利用できません。

プログラミング作品に生成 AI を利用する場合、利用規約で 13 歳未満の子どもが利用できる生成 AI エンジンを探して利用してください。

生成 AI はウェブサイトなどの膨大な情報を「学習」し、新しい情報や知識をつくりだします。AI が学習している情報には著作物が多く含まれています。もちろん、著作権が切れた著作物も含まれていますが、学習した情報の多くは著作物です。プロンプト(生成 AI との会話や命令文)に、有名な作品が入るような言葉を入れないようにすることが大切です。また、生成 AI が生成した作品が他人の著作物に類似している場合は、利用しないようにすることも大切です。生成 AI を利用した場合は、「生成したシステム」と「プロンプト」を出典として必ず明記するようにしてください。

この資料のイラストは生成 AI をつかって作成しました。

つかった生成 AI : アドビ ファイヤーフライ

プロンプトと生成日 :

- 1 「著作権に興味がある、日本人小学生男子、笑顔の横顔」  
2024年5月30日(木) 22時20分
- 2 「著作権に興味がある、日本人小学生女子、笑顔の横顔」  
2024年5月30日(木) 22時32分
- 3 「プログラミングをやっているような、日本人男性40歳、  
メガネをかけた小学校教員の横顔」 2024年5月30日(木) 21時48分
- 4 「プログラミングをやっているような、日本人女性40歳、  
小学5年生の母親、笑顔の横顔」 2024年5月30日(木) 21時55分

著作権のことをもっと知りたいひとはこちら

文化庁 著作権課

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>



公益社団法人著作権情報センター

CRIC

<https://www.cric.or.jp/>



一般社団法人日本音楽著作権協会

JASRAC

<https://www.jasrac.or.jp/>

