

一齣漫画を起点とした物語創作の連鎖による著作権教育の提案

布施泉^{*1}

Email: ifuse@iic.hokudai.ac.jp

^{*1}: 北海道大学情報基盤センター

◎Key Words

一齣漫画, 物語創作, 著作権

1. はじめに

情報技術の進展の中, 私たちが行う日々の活動は, 他者と密接につながっており, 例えば, SNS への投稿をきっかけに, 他者と協力した創作活動に発展していく可能性がある。ChatGPT をはじめとした生成 AI の利用も学習者にとって身近になっており, 学習者は AI から提示されるさまざまな文章や画像などを参考に, 新たな文章や画像などを作ることも多々あると思われる。このような種々の場面で, 自身と他者の権利を侵害せず, 協調的に創作活動を行う能力が求められている。その意味で, 個々の学習者が著作権に関する基礎的知識を学ぶことは重要である。このような背景から, 学校教育における著作権の学習は, 単に利用者の立場に留まらず, 創作者の立場を含めて総合的に行うことが必要であると考え。

本稿では, 大学の一般教育の授業の一環で行う創作活動の過程で, 創作者の立場にも利用者の立場にも立ちながら, 著作権を理解することを目的とし, 二次的著作物ならびに共同著作物に関する理解に焦点を当てた学習について考えることとする。二次的著作物とは, 著作権法第二条十一「著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物をいう」と定義され, 共同著作物は同法第二条十二に「二人以上の者が共同して創作した著作物であつて、その各人の寄与を分離して個別に利用することができないものをいう」と定義されている。いずれも二人以上が関与する著作物であるが, 二次的著作物は, 既存の著作物(原著作物)に対し, 新たな創作を加えた著作物であるものを言う。二次的著作物は原著作物とは別に保護される。また, 共同著作物が成立するためには, 共同創作者間で共同創作の意思があることに加え, 各人の寄与を分離して利用できない著作物であることが求められる。

大学の一般教育としての授業の課題として, 他者と協力しながら一つの作品を創る過程を考えた際に, 各人のどのような行為が著作権のどのような権利に該当するか(あるいは侵害するか)を学習者自身が具体的に実践し評価・確認しながら, 著作権を学ぶことを目指した課題設定を検討する。学習者間の相互作用を授業内の課題としてどのように組み込み, 限られた授業内で適用させるか, またその学習効果はどの程度期待されるのかを検討する。さらに, 学習の過程の一部に, 生成 AI に係る内容を組み込むことで, 現状の生成 AI に関する著作権法の状況を理解することも試みる。

生成 AI に関する各国の著作権法上の立場は異なることも多く, また同一国内においても随時行われる裁判の状況により, 揺れ動いていく可能性がある。今後, さまざま

な裁判事例を経て, 最終的には社会としての合意形成がなされていくものと考えられるが, 現在はその過渡期にある。私たちは過渡期に生きていることを踏まえ, 著作権に関する社会動向を確認し, あるべき著作権に関する将来像を, 各人が自身の経験も踏まえて考察できるような学習を行うことが大学教育段階では望まれると考える。

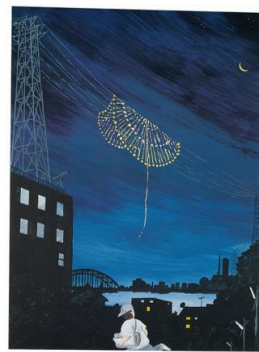
2. 一齣漫画を起点とした連鎖創作の実践

2.1 授業における具体的な課題設定

本稿では, 筆者が所属大学にて開講している一齣漫画に関する授業の中で行った実践内容について報告する。2024 年度前期に行った全 15 回(2 単位)の授業にて, 2 週間にわたり行ったものである。

まず教授者が, 一齣漫画を起点とした短編の物語創作の課題を課す。翌週授業時に, 提出された短編物語について, 他の学習者にその物語の続きを書くことを課した。

図 1 に本課題の流れを示す。まずは個々の学習者がある国際漫画コンクールの入賞作品から起点となる漫画を選択し, それをきっかけとした短編の物語を創作した例である。図 1 に挙げた一齣漫画は, 過去に北海道上湧別町で開催された第 5 回オホーツク国際漫画大賞テーマ「光」のグランプリ作品(「花火のあった朝」えびな みつる作)である。



昨日は大きな花火大会があった。

毎年恒例のこの花火大会では, 会場付近は人でごった返し, 会場内で移動するのは一苦労なほどだ。しかし, 俺はこの大会の裏側の現実を知っている。多くの人が目にしてた花火は, 本当の花火ではなく, 一枚の透明な紙に花火の絵が描かれたものなのである。実際に今, 俺の目の前で頼りなく役目を終えた花火の絵が電線に引っかかっている。昨日花火大会が盛り上がりつつある中, 俺は明日の新聞記事に向けて早く寝ようと一人布団の中にいた。紙の花火を見て歓声を上げる人々の声は聴いていて滑稽だった。

目の前の現実をしっかりと見定めて, 目に見えるものだけをうのみにしない。それが俺の

図 1 学習者が起点とした一齣漫画と創作物語の抜粋例

このようにして創作した物語を, 創作した学習者(便宜上, 以後は学習者 A と記す)の許諾を得た上で, 他の学

習者に開示し、他の学習者に物語の続きを書いてもらった。以下に続きの物語2例を示す(学習者B, Cと記す)。

(学習者B) 次の配達場所に着けば、一人の女性がいる。俺はそのまま無視して、新聞を配達しようとしたらまさかの女性から話しかけてきた。 「花火きれいですね。」俺はあの絵の話をしているのだろうと感じ、「そうですね。絵として綺麗ですね。」と返した。 女性は怪訝そうな表情で「絵？なんですかそれ」と聞き返してきた。俺はその言葉を聞いてこの女は頭がおかしいと感じ、愛想笑いをしてそのまま仕事に戻った。 家に帰っても今日の女生徒のやり取りが頭に残っている。あの女には何が見えていたのだろうか、もしかして、俺が見ている世界がおかしいのではないかと考え始めたが、そんなはずはないと電気を消し、そのまま眠りについた。
(学習者C) 次の配達場所には大きな文字で「花火屋」と書かれていた。 「ガタン」まだ朝早いのに、中から物音がした。俺は気になって中を覗こうとしたがどうにも見えそうもない。 「まあいいか」そう思って次の配達場所に向かおうとしたとき、 「ドン」 振り返ると花火屋から花火が上がっていた。それは絵ではなく、紛れもない本物の花火だった。途端に疑問が浮かぶ。今朝見た電線に引っかかった花火は何だったんだ。俺が今まで見てきた現実は何だったんだ。俺は目に見えるものをうのみにしないために現実から目を背けていたのか。 もう何を見ればいいのか俺にはわからない。ただ、現実をしっかりと見なければいけないということは確かだ。 そう思いながら、次の配達場所に向かう。

このような続きの物語を創作した上で、さらに続きを書いた学習者B, Cらに対し、(1)元の学習者Aの物語において、起点となる一齣漫画絵を差し替えることは可能か(この絵でないと物語は成り立たないか)、(2)絵がない場合に学習者Aの物語は著作物として成り立つか、(3)元の絵をあなたが創作して差し替えた場合、元の物語の著作権を持つ人に変更があり得るか、続きを書いた学習者BやCはどのような権利を持つかを、学習者に課題として記載させた。

この一連の課題に関し、著作権として位置付けられる課題内容は以下にまとめられる。

- ・一齣漫画である絵(美術の著作物)を元に、物語(言語の著作物)を創作した場合、元の絵は、学習者Aの物語の著作権の権利に関与し得るか
- ・物語を複数の学習者により連鎖創作することを考える。続きを書いた学習者Bの創作内容が著作物と見なされる場合、著作権の権利は元の学習者Aの物語を踏まえて、どのようなものになり得るか。二次的著作物としてみなされるか、また(例えば、Bの続きの作品

を確認した学習者Aが元の物語を書き換えた場合等により)物語全体が学習者AとBの共同著作物としてみなされる場合があり得るか

まず、本課題内容に関し、結論から先に述べると、前者は絵と物語は別個の著作物として保護されるため、元の絵は物語の著作権の権利には関与せず、物語は創作をした学習者Aに帰属するとされる。

後者については、学習者Bの著作物は、一般には学習者Aの著作物に対する二次的著作物に該当する場合もあれば、新たな著作物にもなる場合もある。学習者Aの作品に対する二次的著作物になるか否かの判断は、学習者Aの物語の具体的な設定(描写)を学習者Bが継続して使用しているかがポイントになる。また、共同著作物については、共同著作物となるための条件として、各著作者にひとつの著作物を創作するという共同意思と、共同して創作行為を行うことが必要とされる。創作当初より学習者AとBが、ひとつの著作物を共同して創作する意思までは持っていない場合は、たとえ学習者Bの作品を確認して、元の物語を変更したとしても、あくまで学習者Aが自身の作品を修正しているだけであると評価される。なお、当初よりこのような創作手法により、ひとつの著作物を学習者AとBが共同して創作する意思がある場合においては、共同創作の意思は肯定され、物語全体が学習者AとBとの共同著作物と評価されることもありえる。なお、以上の法的側面については、専門の弁護士先生より助言を得て確認済みの内容である。

学習者Aの作品を他の学習者に見せる際は、授業で課題を提出しただけでは公表したとは認められないと考えられるため、事前に学習者Aに許諾を取った上で利用することが必要であり、本授業でも実際に許諾を取った上で利用している。

2.2 多段階相互評価システムの開発と利用

前節のような授業実践を限られた授業時間内で行うために、多段階相互評価をMoodle上で行うことのできるプラグインを開発¹⁾して利用した。

図2に元の物語を提示し、その続きを書くための学習者用の画面例を示す。当該画面における「問題1」の元の物語は、Moodleの小テスト機能にて学習者が既に提出済みの課題を教授者が指定することで、当該課題の学習者の解答を埋め込むようにしている。その上で、別の学習者が、元の物語に対するレビューを行うこととする。レビューとして、提示可能な設問タイプは、テキストボックスもしくはラジオボタン(チェックボックス含む)に限られるが、教授者が入力指示を具体的に提示することが可能である。図2では、レビューとして、設問1と設問2が表示されているが、それぞれの設問内容(設問1では、「物語の続きを書いてください。難しければ、物語へのコメントをお願いします」という設問とした)に応じた学習者のレビューコメントを記載させることができる。

なお本Moodleプラグインは、学習者Aの続きの創作を行った学習者(例えば、学習者B, C, D)の間で、お互いの回答内容を共有する機能も有している。今回は限られた授業時間に加え、二次的著作物と共同著作物の理解を目的にした実践であるため、学習者B, C, D間の相互作用はアクティブにはしなかったが、グループとして

作品創作を行うような共同制作を目的とした実践に用いる場合には、学習者 B, C, D 間でのレビュー共有機能を活用した設定も可能である。

demo4 demo4の解答

問題 1
完了
最大評点 1.00
▼ 問題にフラグを付ける

皆さんの物語内容です
『巷で話題！夢の続きを見られる菜とは？』
今、巷をにぎわしている「夢菜」をご存じでしょうか？現在、SNSで話題の中心となっている「夢菜」は、夢の続きを見ることができる特殊な菜なのです。使い方は簡単で、寝るときに「夢菜」を枕元に置くことで、その時に見た夢を記録することができ、また、

レビュー

設問1

物語の続きを書いてください。難しければ、物語へのコメントをお願いします。

設問2

- 元の物語において、元の絵を差し替えることは可能でしょうか。
- この絵でないと物語は成り立たないでしょうか
- また、絵がない場合、この物語は著作物として成り立つと考えますか

図 2 連鎖創作を行う学習者用の Moodle 画面例

2.3 生成 AI を起点とした物語創作の可能性

起点となる絵は、必ずしも既存の著作物である必要はない。そのため、学習者への必須ではない課題として、生成 AI を起点としての物語を創作課題を設定し学習者に課した。図 3 は、その創作物語の例である。



僕は何をやってももうまいかぜない。学校でもみんなに馬鹿にされる。
そんな僕の唯一の救いは帰り道の途中にある駄菓子屋のおばあちゃんだ。

二年前、僕はどうしても家に帰らなくて帰り道を何度も行ったり来たりしていた。そのとき駄菓子屋に売っているあるお菓子が目にとまった。それは教室でクラスメートが話していたカード付きの駄菓子だった。僕はその駄菓子が無性にほしかった。これがあればクラスのみんなと楽しく話せるのではないかと思ってしまったのだ。気づいたら僕はその駄菓子をポケットに入れていた。そのとき後から声がした。

「おい、ばあちゃん、こいつお菓子盗もうといっているぜ。」
僕は背筋がぞっとした。しかしおばあちゃんはどうも。
「知ってるよ、いんぐだ。」

図 3 生成 AI による画像を起点とした学習者の物語例

2024 年度の授業実践では、生成 AI の作成環境として Google Colaboratory⁽²⁾を使い、Stable Diffusion⁽³⁾を、ライブ

러리 Diffusers を用いて生成 AI の画像を出力することとした。加算課題では、生成 AI を作成する際の情報として、以下を求めた。

- ・画像生成の際のパラメータ値の入ったファイルを提出。
 - ・元とする一齣画像がある (Image-to-Image の) 場合、誰の著作物であるか (元の画像との関係性) とその理由について記載する。
 - ・テキストから画像を生成 (Text-to-Image) した場合には、記述に使ったプロンプトがわかるようにする。また生成画像は誰の著作物であると考えるか、その理由についても記載する。
 - ・上記のどちらの場合でも、想定作品を創るためにどの程度試したか、どの程度大変だったかの情報を記載する。
- 図 3 を提出した学習者のひとりには、「今回は text to image を用いて作成したのだが、試しに「進撃の巨人」を表す attack on titan と入力し画像を生成したところ、誰が見ても進撃の巨人とわかる画像ができあがった。そのためものにもよると思うが、この場合は AI による画像生成は実行した人に著作権があるわけではないと感じた。」「はじめ Image-to-Image で生成しようとしたのだからあまりうまくいかず結局 text to image にした。7 回程度試した。自分のイメージにぴたり当てはめるのが難しく、神秘的な画像を創ろうと考えたときに神秘的以外にもマジックなど言葉を派生させるのが大変だった。」と解答した。

本課題における取組みの過程で、完成の想定がイメージされるテキストをプロンプトにした際に何が生成されるのかを実際に確認していること、自身の想定イメージの画像を作成するのが難しかったことを体験している。その経験を踏まえ、近年の生成 AI に関する文化庁の資料⁽⁴⁾や経済産業省の資料⁽⁵⁾等を確認することで、近年の著作権に関するより深い理解ができると考える。

例えば、参考文献(4)の 39 頁以下では、生成 AI に対する指示の具体性と AI 生成物の著作物性との関係についてまとめられており、①指示・入力 (プロンプト等) の分量・内容、②生成の試行回数、③複数の生成物からの選択といった要素を考慮して生成された AI 作品の著作物性を個別に判断されるという説明がなされている。自身が作成した 7 回の試行、ならびに入力の分量や内容を踏まえ、図 3 の画像の著作物性について学習者自身に検討させる学習も効果的であろう。また、完成作品は、参考文献(5)の 34 頁で示されるように、既存で類似した画像がないかをチェックし、著作権侵害を避ける対策を行うことが推奨されていることを理解することもできると考えられる。

2.4 学習者の負荷と著作権学習の効果を踏まえた追加創作数の検討と授業構成案

2024 年度の授業実践では、15 回のうち、最後の 2 週間での授業において、一齣漫画を起点とした物語の連鎖創作の課題を行った。さらに、生成 AI については提出を必須としない加算課題として出題した (Stable Diffusion を用いた生成 AI の作成方法は最終授業時に行った)。

一齣漫画を起点として短編の物語を創作することは、学習者の特性に依存はするものの、2 週間の授業課題としては大きな負荷とはなっていないように思われる。一方で第 1 週目に学習者が創作する物語に対し、2 週目で物語を追加創作することに関しては、各物語への追加はあま

り負荷がかからないとしても、その数が多くなると学習者の負荷が大きくなる。一方で、追加創作によるフィードバックを受けて、元の物語を書いた学習者が自身の作品を修正するようなステップを想定した授業を構成する場合には、1対1での連鎖創作では作品の改善が望まれない場合が発生し得るため望ましくなく、一つの作品に対し、数名の追加創作があることが望ましい。そのため、各学習者が自身による物語創作を1つ行うとともに、他者の創作への追加創作を2-3個行うことを前提に授業構成を練ることを検討している。

また、生成AIについては、意図通りに生成させることができる学習者が多くないことも想定し、最終的に生成されたAI作品を選択した上で、その作品に対して、文化庁や経済産業省が提示した資料（参考文献(4)(5)）を踏まえた学習を、授業として行うことも考えられる。

3. おわりに

本稿では、大学の一般教育の文脈で、著作物の連鎖創作を行う学習過程を取り上げ、著作権における二次的著作物と共同著作物についての理解の向上に資する学習構成について検討した。大学における著作権の学習は、著作物の利用者として扱う学習に加え、創作者の観点で著作権を検討することができるような学習内容が望まれる。

実際の授業で、具体的に学習者に創作活動を行わせる際は、起点となる一齣漫画を学習者に選択させ、その絵を元にした短編の物語を創作させることで、学習者の創作に対する敷居は低くなると考える。2024年度の授業実践では、このような創作手順で具体的に物語創作を学習者に行わせた。起点となる絵（美術の著作物）と創作した物語（言語の著作物）において、著作権が互いに関与するかどうか、さらに物語の追加創作を別の学習者に行わせた際には、誰にどのような著作権の権利が追加で発生するかについて学習者に思考させた。また、学習者自身が生成AIを作成し、その画像を起点とした学習についても必須ではないものの、課題として提示し、一部の学習者に行わせた。

本稿で提案した著作権に関する学習デザインは、絵と物語といった複数の著作物が結合した作品における著作権の取り扱いについて学べる点、複数の学習者による物語の連鎖創作が、二次的著作物に該当するか否か、その両方が生じ得る学習として適用できる点、さらに仮に生成AIによる画像を起点とした際にも、その生成AIの作品が著作物か否かに関わらず、学習者が創作した物語のみに焦点を当て、言語の著作物についての学習を進めていくことができる点などが有効であると考えている。

2024年度は2週間の短時間で課題を構成したが、二次的著作物についてはある程度理解されたようではあるものの、共同著作物に対する十分な理解には至らなかったように思われる。今後は、複数の学習者で一つの作品を創作する可能性を最初に提示し、各学習者がどのような創作を望むか、共同著作物としての意思確認を含めて授業実践を行うことも検討したい。最終的に共同著作物としての作品が出来上がった際には、その共同著作者としての権利（例えば権利の保持期間の違いや利用の際の制約等）についての学習につなげていくことも可能である。引き続き、学習者の著作権に関する理解向上に向けた取り

組みを行っていきたいと考える。

謝辞

本研究の一部はJSPS 科研費 22H01039 の助成により実施されたものである。

参考文献

- (1) 布施泉, 平林義治, 山本裕一, 中原敬広: “プログラミングの基礎的知識の理解深化を目指した相互コメント付与システムの設計”, 大学 ICT 推進協議会 2024 年度年次大会論文集, pp.75-81 (2024).
<https://axies.jp/files/conf/conf2024/paper/10AM2B-4.pdf> (2025 年 6 月 30 日閲覧)
- (2) Google Colaboratory : <https://colab.research.google.com/>, (2025 年 6 月 30 日閲覧)
- (3) Stability AI : ”Stable Diffusion”, <https://stability.ai/stable-image>, (2025 年 6 月 30 日閲覧)
- (4) 文化庁: “AI と著作権に関する考え方について”, pp.39-40, (2024).
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/69/pdf/94022801_01.pdf (2025 年 6 月 30 日)
- (5) 経済産業省: “コンテンツ制作のための生成 AI 利活用ガイドブック”, p34, (2024).
https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/ai_guidebook_set.pdf (2025 年 6 月 30 日)