

他者の著作物の適正利用を目指した 漫画創作体験型著作権教育の効果

布施 泉*1・高瀬 敏樹*2・岡部成玄*1・中原敬広*3・牧野圭一*4

Email: ifuse@iic.hokudai.ac.jp

*1: 北海道大学

*2: 北海道札幌旭丘高等学校

*3: 合同会社三玄舎

*4: 公益社団法人日本漫画家協会

◎Key Words 著作権教育, 漫画, 創作体験

1. はじめに

私たちの知的活動は、先人たちの様々な知識や経験、あるいはそれらを表した知的財産といった有形無形の成果を使って行っている。情報社会の進展の中、他者の著作物を活用して新たな著作物を創作する可能性が増しており、著作物の適切な利用を目指した教育学習活動が求められていると考える。

本研究では、学習者に対し、他者の著作物を適切に利用させる創作活動を体験させることで、著作物の第三者への利用許諾に関わる内容の理解、ならびに自身の著作物における第三者への意思表示の重要性をどの程度理解するかを、実践を通して確認することを目的とする。具体的には、素材となる漫画を用意し、当該漫画にクリエイティブ・コモンズのライセンスを付与する。当該漫画素材を利用した創作活動を行う中で、素材のライセンスの意味について学習する。本論文では、高等学校ならびに大学での教育活動での実践について報告する。

2. 漫画創作体験型著作権教育の実践

2.1 創作エディタ

著者らは、他者の著作物を素材として用いる創作活動の支援として、創作エディタと名付ける画像専用のエディタを Moodle プラグインとして開発した⁽¹⁾。創作エディタの特徴は以下の通りである。

- ・創作した著作物に、著作情報、ライセンス表示、関連情報等をメタデータとして付与し、Moodle のコース内で公開できる。
- ・公開した著作物は、新たな著作物の一部（素材）として、許諾範囲内で他者が利用できる。他者の利用形式は、著作者がライセンス表示を行う。
- ・公開した著作物は、当該著作物を構成する他者の著作物（素材）一覧を含め、著作情報を表示できる。従って派生した著作物の履歴を追うことができる。

図1に、創作エディタの基本画面を示す。素材となる著作物は、画像の著作物のみを対象とする。メニューアイコン「イラストの追加」を押下することで、登録された素材（画像）を選択し、キャンバス上に取り込むことができる。また、完成した著作物は、メニュー

ー「公開」アイコンから公開できる。

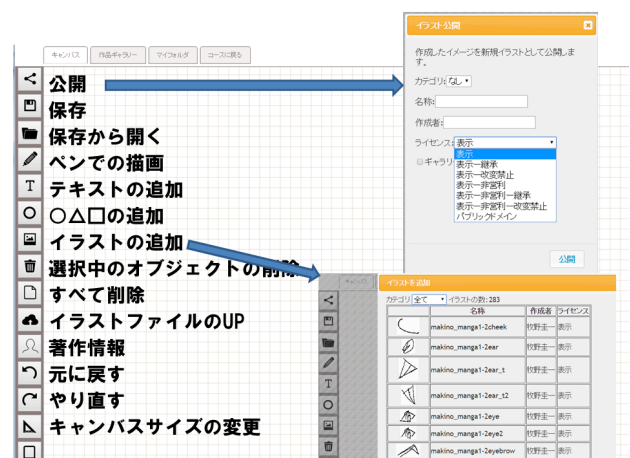


図1 創作エディタの基本画面

2.2 漫画創作体験型著作権教育

著者らは、以下の手順で、創作エディタ上に登録した漫画素材を用いて、学習者に漫画の創作体験を課すことを通じ、体験型の著作権教育を行うことを提案する。

- ・学習者は、目、鼻、口と言った細かな素材を自由に用いて、独自キャラクタを生成する（図2参照）。
- ・学習者間で独自キャラクタの創作性についての評価を行う。
- ・独自キャラクタの創作性を判断する中で、二次的著作物、編集著作物と呼ばれる著作物についての知識を得る。
- ・著作者は、他者に著作物の利用について、意思表示ができることを理解する。本実践においては、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを付与することによる意思表示について学習する。
- ・学習者は、漫画素材を組み合わせ、一齣漫画を創作する。キャラクタ創作とは異なり、より大きな単位の素材を組み合わせる創作を行う。その際に、素材の著作者の意思表示を逐次確認しながら、創作することの重要性を理解させる（図3）。

独自キャラクタの創作と、一齣漫画の創作との違い

は登録されている素材の単位が異なること、そのため著者が他者に利用させる際のライセンス内容が異なっていることに注意が必要である。図2にキャラクタ創作における素材例とその組み合わせ例を、図3に一齣漫画の創作における素材例とその組み合わせ例を示す。いずれも本論文著者の牧野の作品を素材として利用している。



図2 素材を用いたキャラクタのバリエーション例



図3 一齣漫画の創作と元の素材例

創作エディタ上に素材を登録する際、他者の利用に対するライセンスを付与する必要がある。本実践においては、キャラクタ創作における素材のライセンスは、誰もが「クレジットを表示」をすることで、自由に創作が行えるクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの「表示 (BY)」を選択した。一方で、一齣漫画の創作において用いる素材のライセンスは、「表示 - 非営利 - 継承 (BY-NC-SA)」とした。これら素材における第三者の利用への利用許諾 (意思表示) の違いとその意味を学習者がきちんと学ぶことが目標である。

2.3 高等学校での実践

第2著者の所属する高等学校で、2017年3月、高校

生に対し、約90分間にて、前述の漫画創作体験型の著作権教育を行った。作品とその評価例を図4に示す。

図4は、キャラクタ創作における完成作品の例である。このキャラクタのライセンス表示は「表示 (BY)」とされているが、本段階では、学習者にライセンスの説明はしておらず、適当に付与されたものと考えられる (選択画面の一番上にあるものを選択したと思われる)。



図4 高等学校でのキャラクタ生成と相互評価例

図4下図において、学習者の相互評価画面を示した。★マークに、当該キャラクタの創作性についての評価をさせる。その上で、学習者が目や鼻といった素材を組み合わせで作成したキャラクタについて、自らの行為を二次的著作物、編集著作物の文脈で理解させる。

最後は、より大きな固まりの素材を組み合わせで学習者に一齣漫画を作成させた。図5が完成作品の一例である。完成作品には、学習者にライセンス表示を付与させた。

図5では、漫画素材のライセンスは、「表示—非営利—継承」としている。クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにおける「継承」は、当該著作物を用いて派生させた著作物には、原著作物と同じライセンスを付与することを求めている。つまり、今回のライセンスの組み合わせで言えば、漫画素材を用いているのであれば、完成作品は、その素材と同じく、「表示—非営利—継承」として公開する必要がある。図5では、まさしく正しい選択が行われている。

本授業では、約40名の学習者に対し、教授者等の指導者が3名体制で行ったため、学習者はライセンス付与に対して、疑問がある場合には問い合わせることができる状態であった。結果として、作品を公開した37名のうち、34名が「表示—非営利—継承」を、2名が「表示」を、1名が「表示—非営利—改変禁止」を選択した。正しく選択できた割合は、9割強である。今回の

実践は、90分間であり、2つの著作物を自身で作成させながら授業を行ったため、時間が足りない状況であった。それにもかかわらず、本論文で提案した手順にて、原著作物のライセンス表示を意識することの重要性を理解することには成功したと考える。この漫画創作体験型の著作権教育は、高校生に対して有効に機能するものと考えられる。

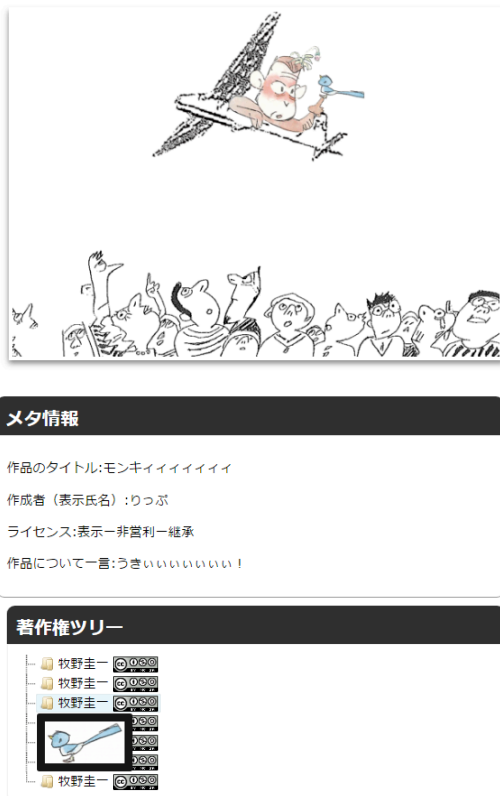


図5 高校生の一齣漫画作品例とライセンスの選択

2.4 大学での実践

第一著者は、所属大学での一般情報教育（後期2単位・選択・2016年度）の授業において、著作権教育として、本論文で示している漫画創作体験型の著作権教育を行った。

時間スケジュールの関係で、キャラクタ生成は行わず、クリエイティブ・コモンズのライセンスについて説明した上で、一齣漫画の著作物を漫画素材から作らせることを課題として課した。その際、創作エディタを用い、公開処理し、合わせてクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを付与することも課した。翌週、再度、教授者が説明を行い、誤った認識をしていた学習者には、ライセンスを付け直すように指示した。

教授者の指示後、学習者にライセンスについての自己評価をさせ、ライセンス変更を要する場合には、その状況について（実際にどのライセンスからどのライセンスに変更したかの变化）を記載させた。

さらに、自己評価でも誤った記述をした学習者がいる場合には、他の学習者が相互評価において、誤っている点には丁寧に指摘（コメント）をするように指示した。

図6は、学習者の成果物（作品）とライセンス付与の変化を記述した例である。課題として作成し提出し

た際には、ライセンスとして「表示」を選択したが、翌週の授業で説明を受け、「継承」の意味を理解し、正しく「表示—非営利—継承」を選択しなおしたことが記載されている。



図6 創作した作品とライセンスの変化，ならびに誤ったライセンス付与に対する他者の評価の例

表1に大学の学習者25名の2週にわたる実践における作品のライセンス表示の変化について示す。25名の

うち1名は、自作のイラストを作成してきたため、ライセンスは自由に付与することができる（この場合には「表示—非営利」を付与していた）。残りの学習者に関しては、牧野の漫画素材（「表示—非営利—継承」を付与）を用いていることから、漫画素材のライセンスを基に、同じライセンスをそのまま継承する必要がある。表1に、課題提出時、ならびに翌週授業時に学習者が付与したライセンスの変化を示す。

課題提出時には、「表示—非営利—継承」の理解が半数程度（13名）であったものの、翌週の授業での説明、自己評価および学習者間の相互確認も行い、25名中24名が正しいライセンス（うち1名は独自制作のため、自由なライセンス付与が可能）を付与することに成功したことがわかる。

表1 学習者のライセンス付与の変化

項目	課題提出時	翌週説明後
表示—非営利—継承	13	23
表示	4	0
表示—非営利	4（1名は独自）	1（独自）
表示—改変禁止	1	0
表示—非営利—改変禁止	2	0
表示—継承	1	1
	25	25

本結果より、「表示—継承」のままとした学習者1名を除き、殆どの学習者は、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの意味ならびに考え方を正しく理解できたものと考えている。

3. おわりに

本研究では、高校生および大学生の学習者に対し、他者の著作物を素材として活用し、自身の著作物を創作する活動を有する著作権教育を行った。漫画素材を用いた創作体験を通じて、著作物を第三者へ利用させる際の許諾に関わる内容の理解を深め、自身の著作物を他者に利用させることに対する意思表示の重要性を意識させることを求めている。

キャラクタ創作、二次的著作物や編集著作物の理解、一齣漫画の創作、ならびに自己評価・相互評価活動を通じて、学習者は漫画素材のライセンスと自身が完成させた作品のライセンスの両方を意識する必要がある。

実際に上記の漫画創作体験による著作権教育を行ったところ、高等学校での実践で9割強、大学での実践で96%が、自身が創作した作品に対し、正しいライセンスを付与できたことが示された。これらの結果より、漫画素材を用いることによる著作権学習は、学習者にとって受け入れやすく、二次的著作物ならびに編集著作物の理解を推進することが期待されると考える。

今後は、学習者の自己評価と相互評価をどのような手順とタイミングで行うことが効果的なのか、また、素材の著作物のライセンスが異なる場合には、どのように著作物を用いるのが適切であるか等を学習者に検討させ、本学習を効果的に展開できる手法について検

討を進めていきたいと考えている。

参考文献

- (1) 布施泉, 岡部成玄, 中原敬広, 牧野圭一: “著作物のメタ情報を保持し継承する創作エディタの開発”, 教育システム情報学会誌, Vol. 34, No. 1, pp.54-59 (2017).