

漫画を用いた創作性を意識した著作権教育

Copyright Education using Manga materials with awareness of the creativity

布施 泉^{*1}, 岡部 成玄^{*1}, 牧野 圭一^{*2}
 Izumi FUSE^{*1}, Shigeto OKABE^{*1}, Keiichi MAKINO^{*2}
^{*1}北海道大学
^{*1} Hokkaido University
^{*2}京都造形芸術大学
^{*2} Kyoto University of Art and Design
 Email: ifuse@ec.hokudai.ac.jp

あらまし：著作権の教育は、情報社会において必須の教育であるが、その学習手法は一般に限られがちである。学校教育では特に、他者の著作物を無断で用いることの問題を示し、そのようなことを単純に禁止することを求めることが多いと考えられる。情報社会では、誰もが創作者になり得、他者と共同で創作する可能性と重要性を学習者に想起させることが肝要であり、先人の創作を尊重した上で、新たな創作活動を行う意識と態度が必須である。本実践では、大学における創作性を意識した著作権教育事例を紹介し、他者と協調的に創作を行うための教育の重要性と成果を述べる。

キーワード：著作権，創作性，漫画

1. はじめに

情報社会では、誰もが著作物の創作ならびに利用に関わることが想定され、著作権教育は必須である。著作権は、知的財産権の中で唯一、権利取得のために申請等の手続きを要さず、著作物が創作された時点で著作者に与えられる権利である。これは、似た著作物が創作された場合、それぞれが独自に創作されたものであれば、両方に権利を認めることを意味する。文化の発展への寄与を目的とする著作権法ならではの手続きであるが、この意味するところを初等・中等教育ならびに高等教育段階にある学習者に発達段階に応じて適切に伝えることは難しい。

初等・中等教育においては、まずは、他者への権利侵害を防ぐための教育活動を推進すると考えられ、一般に「〇〇をしてはいけない」といった教育になりがちである。もちろん、既存の著作物の利用には、基本的に著作権者の許諾が必要である。しかしながら、大学入学時に、実際に学生への調査を行うと、引用といった著作権の制限規定に関する理解が、他者の権利保護への理解に比して乏しく、高校段階では、他者の権利侵害を防ぐための教育に留まっている様子が示唆されている⁽¹⁾。

グローバルな情報社会では、先人の知識を活用し、他者と協調しながら、新たな創作活動を行う人材の育成が特に求められている。内閣に設置された知的財産戦略本部では、2014年6月20日、知的財産推進計画2014を掲載したが、著作権に関して、海外における模倣品・海賊版対策の推進の他、コンテンツ人材(クリエイターならびにアーカイブに係る人材)の育成が重要施策として掲げられていることから明らかである⁽²⁾。

本稿では、高等教育における著作権教育として、

創作性を意識した学習を実践し、情報社会における高等教育の著作権学習のあり方について、創作性の側面から考察する。

2. 実践内容

本実践は、2014年前期の以下の授業内で行った。
授業概要：一齣漫画を用いた発想法・思考法を目指した選択2単位の演習授業である。

対象：北海道大学1年生23名

実践内容：

- 5月22日、本論文の著者の一人である牧野の一齣漫画を一部改変し、学習者に提示した。改変箇所は、一齣漫画の人物の顔(差替え)と、吹き出し中のセリフである。それぞれの改変内容は、オリジナルであるが、基本の漫画の画面構成は同一である。当該の改変漫画について、学習者に創作性の有無の判断とその理由を求めた。その上で、牧野漫画をパーツ化し、自由にパーツを使って、学習者独自の漫画を作成させることを授業課題とした。また、自身の漫画の意図をキャプションとして学習者に付与することを求めた。
- 5月29日、学習者がパーツを組み合わせた独自漫画とキャプション(学習者全体のもの)を確認し、創作性の有無の判断と理由について記述した。

3. 実践結果

学習者が作成した漫画例を図1, 2に示す。2つの漫画は、右側は同じパーツで、左側は異なるパーツを適用し、独自セリフを入れている。また、図1は、更に右の人間にサングラスを付加させていた。元々提示したパーツは、左右5種類程度であるが、人間のみ、孤島のみといった、より細かなパーツも使え

るようにしたため、組合せの可能性は、かなり多くなっている。このような学習者独自の漫画を、各学習者が 1 枚提出し、20 余の「独自漫画」が作られた。

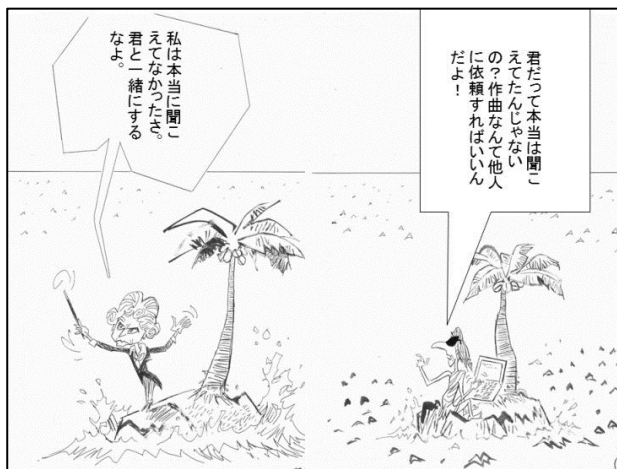


図 1 第二のペーターベンの耳は聞こえていた



図 2 すぐに炎上してしまうネット社会

実践 1、実践 2 における回答が両方揃っている対象者（有効回答数 21）の結果を報告する。各自が組合せ漫画を作成する前の実践 1 では、創作性判断の結果は、「創作性があると考える」4 票、「少し創作性があると考える」13 票、「創作性はないと考える」2 票であった。一方で、学習者全体の独自漫画に関しては、「創作性があるものがあつた」が 19 票、「全ての作品であまり創作性は感じられなかつた」が 2 票であり、「創作性はなかつた」と回答した学習者は一人もいなかった。パーツは自分のものでなくとも、組み合わせた結果である「独自漫画」には創作性があると判断する学習者が大幅に増えたことがわかる。一方で、自分自身の「独自漫画」に関しては、創作性の有無を判断結果は、「創作性があると考える」1 票、「少し創作性があると考える」13 票、「創作性はないと考える」6 票、「その他」2 票と、むしろ、創作性がないと考える傾向が強かつた。

4. 考察

なぜ、「独自漫画」に関する創作性に関する判断に

違いが生じたのか。実践 1 では、「少しの創作性あり」と答え、全員の独自漫画では「創作性あり」と判断した学習者は、13 名である。その理由をいくつか抜粋する。「すべての作品が、コラージュとして捉えられたから（以下略）」、「パーツの組み合わせ方に、その人にしか思いつかないような様々なものがあり、オリジナリティを感じたから」、「（略）訴えてくる内容が素晴らしかつた。このような作品に創作性がないとは、口が裂けても言えません」等、学習者全体の作品を見ることで、個々の学習者の発想とオリジナリティを感じることができたからと考えられる。著作権法第 12 条では、編集著作物が定義されている。「編集物でその素材の選択又は配列によつて創作性を有するものは、著作物として保護する」とあり、本項に該当する著作物が生成できたとも考えられる。実際には、オリジナル画像の改変にあたる作業が含まれているため、一般には単純に言えないのであるが、本実践に限れば、著者の一人である牧野により許諾されたオリジナルのパーツを用いているため、著作権法上は、二次的著作物を創作したことに対応していると言える。

学習者による「独自漫画」の創作性に関する判断とその理由を確認すると、創作性を自身の体験として考察するためには、多様な人の考えや発想に触れる必要があり、また、実際に「独自漫画」といった創作活動を実践することが必要である。高等教育における著作権教育は、単純な「〇〇してはならない」教育を脱却し、創作性を意識した著作権教育を行うことが必要であると考え。そのための学習手法として、それ自身が著作物である漫画を活用することが有用であることが示されたと考える。

5. まとめ

本稿では、漫画パーツを組み合わせ、学習者独自の漫画を構成させることにより、著作権における創作性を考察する学習者を実践した。単純にパーツを組み合わせた漫画を一つ確認したからと言って、学習者に創作性を考えさせるきっかけにはならない。実際に学習者自身が、独自漫画を創作するとともに、多様な考えや発想に触れることを通して、創作性を考えることができるのである。また、自らが行つた活動が、著作権法上、どのような権利に関わるのかを踏まえることで、著作権に関する理解を深めることにもつながる。本実践は、情報社会における創作活動を、グローバルに協調的に進められるコンテンツ人材の育成に資する効果的な教育であると考え。

参考文献

- (1) 布施泉, 岡部成玄: “高等学校「情報」における情報モラル教育の効果と課題”, 情報処理学会シンポジウムシリーズ, Vol.2008, No.6, pp.17-24 (2008)
- (2) 知的財産戦略本部: “「知的財産推進計画 2014」本文”, <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku2014.pdf>, 2014 年 6 月 25 日閲覧