漫画を用いた創作のためのエディタの開発

Editor for creative works using cartoons

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 ^{*2} 日本漫画家協会

^{*1}Hokkaido University ^{*2}The Japan Cartoonists Association Email: ifuse@iic.hokudai.ac.jp

あらまし: 既存の漫画パーツの組み合わせに各自のオリジナリティを付加することが可能な創作エディタを開発した。また、当該エディタを用い著作権学習を実践した。本エディタは、グローバル社会での高等教育における著作権学習のあり方を検討するために設計したものである。他者の著作物を利用する際に、ライセンス表示の内容を確認する機能、各自の著作物を公開するにあたり、ライセンス表示をメタデータとして付与する機能等を有するものである。

キーワード:漫画,創作,エディタ,著作権

1. はじめに

情報社会では、共同での創作活動が行いやすく、 誰もが著作物の利用者のみならず、創作者になる可能性がある.このような状況を鑑み、高等教育における著作権教育では、創作者の要素を前面に出した学習を推進することが必要であると考えている.

先行研究⁽¹⁾では,著者の一人である牧野の漫画をパーツ化し,パーツを組み合わせることによる漫画の制作を学習者個々に行わせる実践を行った.これらパーツを利用した漫画の創作性を学習者に評価させたところ,創作性があると答えた学習者が9割に上り,創作性を考察する著作権学習が成り立つことが示唆された.しかし,出来上がった漫画を次にすることはできなかった.パーツを用いた漫画の制作のように第三者に活用・派生させていくかを検討することはできなかった.パーツを用いた漫画の制作のライセンス表示を連携して保持する手段を持たなかったこと,の大きく二点の理由が挙げられる.

この経験を踏まえ、パーツを組合せた漫画の創作が簡便にでき、また結果公開の際に、ライセンス表示を明示できるような機能を有した創作用のエディタ開発を行い、実践で試用した.本稿では開発したエディタの機能と、試用した結果について報告する.

2. 漫画用の創作エディタ

創作エディタは、ウェブ上で行うもので、HTML5の Canvas 等機能を用いて開発している。簡単な描画機能を持ち、文字情報やフリーハンドでパーツに自由線や文字を入れられるようになっている。エディタの操作画面と基本的機能を図1に示す。また、パーツ間の配置や伸縮、各オブジェクトの前後の位置変更が可能であり、その様子を図2に示す。使用するパーツの著作情報等のメタデータは、管理者メニューで管理され、管理者は著作情報を修正したり、カテゴリを生成し分割することが可能な機能を有している(図3)。ライセンス表示は、第一ステップと

して、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを選択できるようにした。まず、初期パーツである牧野のパーツは、「表示、非営利、継承」を求めたライセンスを付した。本エディタで創った漫画は、イラスト公開メニューから公開でき、それは次の新たなパーツとして利用することができる。制作の途中での保存はzip形式でメタデータも含めてローカルPCで保持できるようにした。

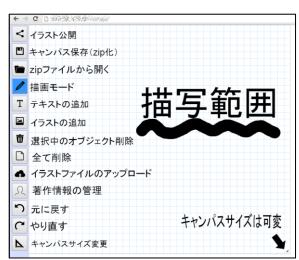


図1 創作のためのエディタ (基本画面)

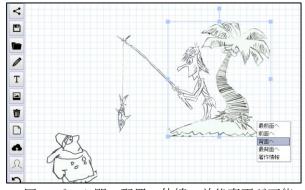


図2パーツ間の配置・伸縮・前後変更が可能



図3 エディタの管理者画面



図4 著作情報のツリー

このようにして公開された学習者の漫画を更にパーツとして利用して次の新たな漫画を創ると,著作情報は図4のように,入れ子でツリー化される.

3. 学習者によるエディタの試用と考察

平成 26 年度後期の一般情報教育において,50 名ほどに本エディタを試験的に使用して自由に作品を作らせ,作成した漫画に自分でライセンス表示を付加させる著作権の学習を行うとともに,本エディタの使用感を尋ねた.

本エディタに対する要望では,以下のようなもの が複数人により挙げられていた.

- ・消しゴムや塗りつぶしの機能
- ・個々の描画をまとめて一塊にする機能
- ・パーツのキャンバス上での複製機能
- ・パーツの undo・redo 等機能をわかりやすく

パーツを組み合わせて配置した後に、独自に創作を施すに際し、当該エディタのみで作業を行おうとした場合にイライラすることなく操作できるための機能が必要であるという意見が主である。本エディタの趣旨と開発コストとのバランスにより、本キャンバス上で上記のすべての描画機能を取り入れることは難しい。どこまでを本エディタで行い、より詳細は別の描画ソフトウェアで作成するといった切り分けの上、ノウハウを蓄積する必要がある。

また、提出された作品を確認したところ、非常に 凝った作品がある一方で、パーツ配置は安直である が、そのメッセージ性を明確にすることに重きを置 いた作品も見受けられた.いずれにせよ、殆ど説明 をしなくとも、学習者は、本エディタを使い漫画制 作の課題を実施することができた.これで時間を節約することができるため,先行研究⁽¹⁾では実施できなかった,公開に際しての注意を授業として行う時間を確保できるようになると思われる.

本エディタ試用の際、学生には、完成した作品を公開する際、どのようなライセンス表示を行うのが適当か、つまり、どのように第三者に利用させるかをクリエイディブコモンズライセンス表示で選択させた.しかし、ライセンス表示を気にせずに、完成した漫画のライセンス表示を行う学習者が多いことが判明した.例えば、元パーツが、継承を選択していたならば、派生してできた作品のライセンスも継承とすべきであるが、そこは理解が及んでいない.

「はじめに」で述べたように、他者と共同で著作 物を創作することを念頭においた著作権の学習では, 他者の著作物に敬意を払う態度が不可欠である. そ れは自らの作品がどのように使われるかを連想して, 自らライセンス表示を選択する態度にも関係する. その意味では、本エディタを用いて著作物を一度創 らせ、公開時のライセンス表示の意味をきちんと確 認するための学習プログラムを設計することは重要 であろう. 学習者に試用させた際の反応から、本エ ディタは著作物の公開におけるライセンス表示の意 味を理解するために有効なツールとして機能するこ とが期待される、なぜ、この著作物を創るに至った かといった作品背景等も含め、メタデータとして当 該パーツに付加し、それを利用者に確認させるか否 かで、当該著作物を利用する際の著作者への敬意の 程度が変化するかについても, 今後検討していく.

4. まとめ

情報社会において共同で創作活動を行うために必要な教育として、著作権教育を位置づけ、創作者と利用者の両面で実践・考察することのできる創作エディタを開発し試用した。本エディタでは、漫画・一ツの著作情報や第三者への利用におけるライセンス表示の情報等をメタデータとして保持できる。の既存の漫画パーツを利用して新たな漫画を創り、当該作品も新たなパーツとして登録可能である。高等教育の学習者に実際に試用させたところ、大きな問題なく利用が可能であった。創作性を意識した著作権学習として比較的簡便に利用することが可能であると考える。

謝辞

本研究は JSPS 科研費 24300277, 15H02921 の助成を受けた. 創作エディタの開発では, 三玄舎・中原様にご尽力いただいた.

参考文献

(1) 布施泉, 岡部成玄, 牧野圭一: "漫画を用いた創作性を 意識した著作権教育", 教育システム情報学会第 39 回全国大会講演論文集, pp.323-324 (2014)