

## 漫画を用いた大学一般教育における著作権教育

### Copyright Education as General Education of University Using Cartoons

布施 泉<sup>\*1</sup>, 岡部 成玄<sup>\*1</sup>, 中原 敬広<sup>\*2</sup>, 牧野 圭一<sup>\*3</sup>  
Izumi FUSE<sup>\*1</sup>, Shigeto OKABE<sup>\*1</sup>, Takahiro NAKAHARA<sup>\*2</sup>, Keiichi MAKINO<sup>\*3</sup>

<sup>\*1</sup> 北海道大学

<sup>\*1</sup> Hokkaido University

<sup>\*2</sup> 合同会社三玄舎

<sup>\*2</sup> Sangensha LLC

<sup>\*3</sup> 公益社団法人日本漫画家協会

<sup>\*3</sup> Japan Cartoonists Association

Email: ifuse@iic.hokudai.ac.jp

あらまし：情報社会における著作権教育の手法として、漫画を用いた学習手法を紹介する。利用者のみならず、創作者の立場として著作権を考えるような体験型学習を想定し、3種の学習手法を提案するとともに、考察と留意点について報告する。

キーワード：著作権，漫画，大学一般教育，創作者

#### 1. はじめに

情報通信技術の進展の中，高等教育では情報社会で主体的に活動できる人材の育成が求められている。現代は知識基盤社会と言われ，グローバルな視点で，新たな知識を他者と協調的に創出していく能力が必要とされる。本研究の目的は，他者のオリジナルな著作に対して敬意を表し，著作物に対する適切な評価の上で協調的に新たな知識を創出できる人材の育成に資する，能動的な著作権の学習構成を提案することである。

他者との協調的な活動による知識創出という観点では，著作権の権利の中で，特に二次的著作物や編集著作物といった一般の著作物を基にして，新たな著作物を派生・生成していくような権利の理解が不可欠である。そのために，単なる利用者として著作物を扱うのではなく，創作者として著作物を創作する立場での学習が望ましい。本研究では，学習者自身が，派生した著作物を創作するという目標を基に，取り扱う題材として，漫画を著作物の構成要素として用いることとする。

#### 2. 創作エディタ・システム

著者らは，前述の学習を行うためのシステムとして，素材（漫画）を提示し，それを基にした二次的著作物を簡易に生成でき，さらに生成された作品のライセンスを付与できるシステムを Moodle プラグインとして開発している<sup>(1)</sup>。図1に示すように，キャンバス画面は，学習者が視覚的に操作できるインターフェースを有する。教授者が設定した素材を取り込める他，テキスト入力やフリーハンドでの簡易な描画機能があり，これらオブジェクトのキャンバス内での位置移動や変形，前後の位置関係の変更に関する操作ができる。制作が完了すると，作品に著作情報を付加して公開できる。

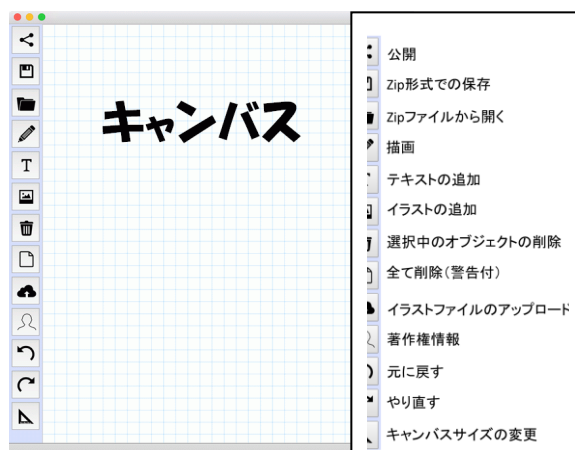


図1 創作エディタ基本画面とメニュー内容

#### 3. 漫画を用いた著作権の学習手法の大別

前述のシステムを用い，これまで実践してきた学習手法を以下に3種紹介する。なお，本研究で用いる漫画の原著作物は，全て，第四著者による著作を用いており，当然，許諾の得た状態で行ってきたものである。

##### 3.1 キャラクタの配置による著作物の生成

特徴的な漫画のキャラクタを選択し配置することによる著作物の生成に関する実践である。具体的にキャンバスに配置する素材としてのキャラクタは，図2のように独自性のある著作物（原著作物）であることがわかる。学習目標は，原著作物に付与されたライセンスを適切に理解し，自身が作成した二次的著作物に付与できること，である。

具体的な実践では，提示した原著作物は，クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにおける「表示・非営利・継承」というライセンスを付与しており，学習者に「継承」の意味を適切に理解することを求めている。



図2 作品例と用いたキャラクタ及びライセンス



図4 同じ一齣漫画に異なる台詞を入れた例

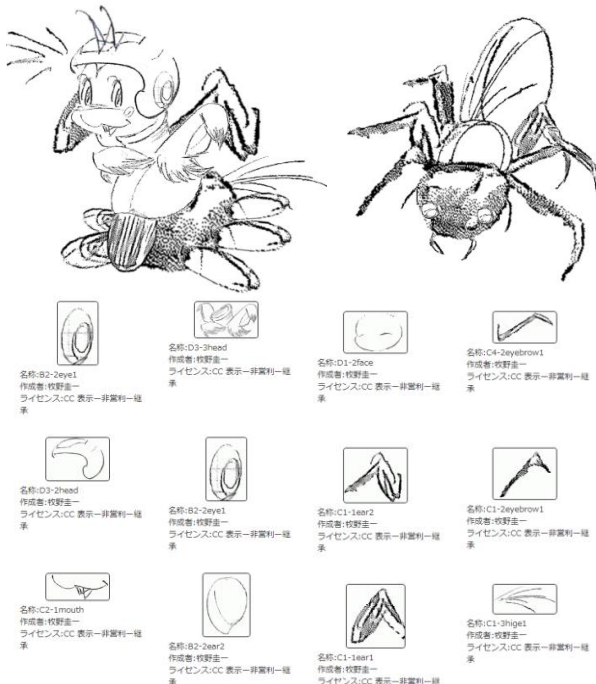


図3 創作されたキャラクタ例とその素材内容

### 3.2 バラバラにした素材からのキャラクタ生成

第二の学習手法は、どこまでバラバラにすると元の著作物を感じないかという学習の観点から、複数のキャラクタを髪、輪郭、目、鼻、耳、眉毛などバラバラにして素材化したものを用い、学習者に独自のキャラクタを作成させるという学習である。図3に学習者による創作したキャラクタ例とその素材内容（一部）を示す。

各素材には、ear, eyebrow など元の素材のオリジンを意味する名称が確認できるようになっているが、学習者は自由に配置して、独自キャラクタを生成している。

### 3.3 一枚絵への独自の台詞やキャプションの付与

特徴的な一齣漫画の絵の部分は全く同じもの（図4参照）を用い、吹き出しへの台詞を独自なものにすることにより、新たな著作物として認められるような創作が可能かを確認する実践である。絵と文字からなる著作物において、総体をしての著作物性はどのように考えられるかを学習の観点としている。

## 4. 考察とまとめ

前章の実践は、実践を行うだけではなく、現実社会における関連の判例を提示し、二次的著作物として、どのような社会認識であるかについても確認をさせることが必要である。但し、著作権はこれまでは基本的に親告罪であり、実際の争いにならないと判例は蓄積されない。その意味で、例えば、今回の3.2のような実践では、どこまでバラバラであれば元の著作物として感得されないかに関する判例は著者の知る限り存在しない（感得され得ない場合には、真似され使われたとの主張にならないため）。しかしながら、実際に原著物を著作者の許諾なくバラバラにしてよいかという、著作者人格権の同一性保持権の観点からも許諾を取ることが求められることは明らかである。「はじめに」で述べた通り、本研究の目的は、「他者のオリジナルな著作に対して敬意を表し、著作物に対する適切な評価の上で協調的に新たな知識を創出できる人材の育成」である。

一方で、インターネット上で多量の著作物が蓄積されていく社会での創作を考える場合、各著作物がどのように利用可能であるか、を示すライセンスを付与できる仕組みを社会全体として検討していくことが必要であることも学習者は理解していく。そのような社会的な仕組みづくりの必要性とライセンスに係る学習者の知識が社会一般に広がる必要がある。実際、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにおける「継承」の概念については、学習者には特に難しく、単純にこのような実践を一度行うことで理解できるのではなく、教授者の説明に加え、学習者間の相互評価により、誤りを正していくような手順が必要であることが本実践から確認されている。

このような二次的著作物を主体とした著作権の学習を広く推進していく必要があると考えている。

### 謝辞

本研究の一部は、JSPS 科研費 15H02921 の助成を受けた。

### 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)