

連想漫画による著作権学習プログラムの設計と実践

Design and Practice of Copyright Learning Program Using Associative Cartoons

布施 泉^{*1}, 野々村 安紀子^{*1}
Izumi FUSE^{*1}, Akiko NONOMURA^{*1}

^{*1}北海道大学情報基盤センター

^{*1}Information Initiative Center, Hokkaido University

Email: ifuse@iic.hokudai.ac.jp

あらまし：本稿では、大学の一般教育の授業として実践している一齣漫画の連想連作による著作権学習プログラムのデザインについて報告する。一般に一齣漫画は、一枚絵とキャプションもしくはセリフといった文字情報で構成される著作物である。本年度は、学習者と教授者間でキャプションを媒介した著作物の連鎖創作を試みているが、一枚絵の創作には、AIによる描画エンジンである Stable Diffusion を用いている。学習者に、このようにして作成された著作物の著作権について各自に検討させる中で、近年のAI著作物の著作権の在り方についての議論の理解を深化させていくことを目指している。

キーワード：著作権、一齣漫画、キャプション、連想、AI

1. はじめに

2023年5月30日、内閣府で「AIと著作権の関係等について」という文書が公開された⁽¹⁾。この文書では、現状の整理として、「AI開発・学習段階」と「生成・利用段階」とに分けてまとめられている。

日本の著作権法では、平成30年改正により、著作権法第30条の4に「著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない利用」が著作権の権利制限規定として定められ、AI開発・学習段階における情報解析の用途であれば、著作権者の許諾なく著作物の利用が可能であるとされている（著作権者の利益を不当に害する場合は除く）。一方、上記の文書では、AIを利用して生成された画像における著作権侵害の判断は、通常の著作物と同様であり、既存の著作物との類似性や依拠性の有無により、著作権侵害が認められ得ることを示している。

生成系AIの技術的進展は目覚ましく、画像生成系では、2022年8月に起きたMidjourneyによるAI創作作品の受賞⁽²⁾を契機に、AI作品の著作権の在り方が議論されている。また、Stable Diffusion等のオープンで精細なAIエンジンによる描画の仕組みが本格的に台頭し、私たちは、AI技術を用いての創作者にもなり得る環境に置かれている。

著作権法は、著作者等の権利の保護と、これらの文化的所産の公正な利用のバランスを取り、文化の発展に寄与することを目的としている。AI技術が目覚ましい過渡期の現在において、大学の一般教育として、著作権学習をどのように構成すべきかを検討する段階にきていると考える。

著者らは、以前より大学段階では、二次的著作物や編集著作物といった、より複雑な形態の著作物を学習対象に含めることが望ましいと考えてきた。単に著作物を利用するだけでなく、創作者としての意識が重要と考えるためである。二次的著作物とは、「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（著作権法第2条11）。このような二次的著作物を作成する権利も原著物（元の著作物）の著作権者が有している。これまでの授業実践では、改変することを許諾された一齣漫画を用い、原著物を改変させた作品が二次的著作物として認められるか否かを、学習者の作品を評価する中で行ってきた。本稿では、このような実践の過程にAIによる画像生成を組み合わせ、著作権学習としてデザインした授業実践について報告する。

2. 連想漫画

本稿で扱う一齣漫画は、一枚の絵に、キャプションもしくはセリフ等の文字情報を有した著作物である。キャプションやセリフの長さや内容にも依存するが、一般には美術の著作物（一枚絵）と言語の著作物（キャプション・セリフ）を組み合わせた著作物と言える。本実践は、起点の一齣漫画から、順次、キャプションもしくは一枚絵を一齣漫画の連なりの中で制作し、創作性の有無判断を行う学習デザインとした。具体的には以下の1, 2の繰り返しの中で、各段階で著作物の創作性と著作権の所在を評価する。

1. 一枚絵にキャプションを付ける
2. キャプションから連想した一枚絵を創る

著作権学習としてのポイントを以下の通りである。

- ①まず、起点となる一枚絵は著作物である。それらに学習者各々がキャプション（文字情報）を付与した場合、それらは総体として新たな著作物（二次的著作物）となり得るかを実践の中で評価する。
- ②キャプションから連想して、次の一枚絵を創作した場合、それは何に対する二次的著作物となるか。例えば、①のキャプションのみを参照した場合と、①で絵も併せて参照した場合とでは、原著物としての指定は変わり得るのか。

③各段階の描画で、生成系 AI の支援を得た作品を生成した場合、著作権はどのように考えられるのか。原著物が美術の著作物と言語の著作物の複合体であり、片方を順次連想により入れ替えていく実践の中で AI エンジンに支援として用いたものである。

3. 実践例と学習者の評価結果

2023 年度の実践で起点となる一齣漫画は、ある政治漫画とした。米国の元大統領がコックに扮し、数か国の国のトップたちが、火にかけられた鍋の中で争っている様を見ながら泣いている図柄である。このような絵に対し、23 名程の学習者にキャプションを付与させた。①学習者によるキャプション例：流石に具材が悪すぎる／闇鍋／具材大暴れ／食材も買えないのに～どお～やって料理するんですかあ～？②①を受け、描画系 AI エンジンによる作画とキャプション付与を第二著者が行った結果を図 1 に示す。

図 1 で、大きく二種類の系統で作成した連想漫画を示す。図 1 の左列は、昆虫料理→月面料理（学習者の「宇宙料理」キャプションからの連想）→月面でのクッキングロボによる料理（学習者の「レッツ無重力クッキング」キャプションからの連想）。図 1 の中央列は、女性生成鍋→マジシャンのマジックによる女性出現（学習者の「人体消失マジック」からの連想）→女神様への願い（学習者の「女神」キャプションからの連想）という流れである。図 1 の右には、各段階における作品の著作権をどのように考えるかを学習者に選択させた結果を示す。AI による描画作品を創った人の著作物、起点の原著物を元にした二次的著作物、学生キャプションを元にした二次的著作物、AI システムを作った人の著作物、著作物とは言えない、上記のどれともいえない

共同著作物（第二段階以降選択肢に入れている）、AI システムの創作者の著作物、AI システムを使っているので著作物とは言えない、その他、から複数選択可でチェックさせた。図 1 の 3 段階の連想を繰り返した段階では、大まかには起点となる原著物の寄与が軽くなり、AI 描画者の寄与が徐々に上がっている結果のように見受けられる。

4. まとめ

本稿では、連想による一齣漫画の連鎖的制作過程を描画系 AI の支援を受けながら実施し、二次的著作物の理解を深める授業実践デザインを報告した。2023 年度は、あと数回、連想漫画制作を繰り返した後、学習者に全体傾向を示し、「表現上の本質的特徴」が失われない程度に新たな創作が加えられる翻案に該当するかについて改めて評価をさせるとともに、本稿冒頭で述べた AI 作品における著作権の現状について確認させることを予定している。

謝辞 本研究の一部は JSPS 科研費 19K21736 の助成により実施されている。

参考文献

- (1) 内閣府：“A I と著作権の関係等について”，https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_team/3kai/shiryo.pdf, (2023) 2023 年 6 月 7 日閲覧
- (2) Colorado State Fair: “2022 Fine Arts First, Second & Third”, <https://coloradostatefair.com/wp-content/uploads/2022/08/2022-Fine-Arts-First-Second-Third.pdf>, (2022) 2023 年 6 月 7 日閲覧

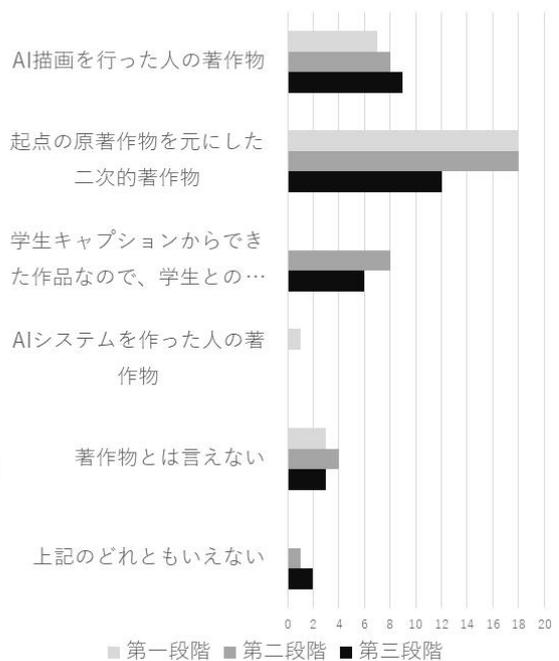


図 1 左と中央：連想漫画を三段階行った作品 2 種。上から順に第一，第二，第三段階とする。灰色背景は、学習者によるキャプション付与状況を示す。右に各段階で、学習者が感じる著作権の所在の分布を示す。