

# マンガエディタを用いた著作権教育

布施 泉  
北海道大学

ifuse@iic.hokudai.ac.jp

岡部 成玄  
北海道大学

okabe@iic.hokudai.ac.jp

牧野 圭一  
日本漫画家協会

makino@kyoto-seika.ac.jp

漫画パーツを用いた著作権教育について報告する。当該漫画パーツは、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス表示で第三者への利用許諾を示しており、学習者は、様々なパーツを選択し、適宜翻案を行い、元の著作物を利用しながら独自の著作物を創作する。その過程で、ライセンス表示の意義と、自身の著作物の公開と利用について考察していく。本実践のために、著者らは漫画パーツを組み合わせた創作を行うことに特化した独自のエディタを開発した。

## 1. はじめに

著者らは、高等教育における著作権教育として、先人の著作物を一部利用した創作活動を自らが行うことで、利用者と創作者の両方の立場から、著作者の権利や著作物の第三者への利用について考察することを意図した学習プログラムを開発した。また、当該学習プログラムを実践するための創作ツール（エディタ）を独自に開発した。これらの開発と実践について、本論文で報告する。

昨今、インターネットを媒介とした共同著作物や二次的著作物等の著作物の利用が進んでいる。その際、単に著作物を利用するだけではなく、協調して創作活動に寄与する可能性も増大している。そのような活動で、著作者の一人として位置付けられる場合もあるであろう。他者とともに創りあげることも想定した著作権教育が求められていると考える。本報告では、学習者に馴染みの深い著作物として漫画を取り上げ、一齣漫画から抽出した漫画パーツを利用した著作物の創作と、完成した著作物の第三者への利用許諾について、学習者にライセンス表示を指定することを課した。学習者がどのような理由でライセンス表示を行うか等結果を考察する

## 2. 創作エディタによる著作権教育の実践

### 2.1 創作エディタの漫画への適用

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現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。著作物を創作する際、どこまでが自身の創作であり、どこまでが他者からの影響を受けているかを判断することは原理的に難しい。しかしながら、他者との関わりの中で著作物が創作されるものであること、ならびにそれを意識し、先人の成果を評価し敬意を表することは著作権を学ぶ上で、欠くことのできない態度であると考えられる。このような態度を育成するには、実際に自身で創作活動を行い、先人

の著作物の評価を行うことが必須と考え、著者らは、創作のためのエディタを設計した。想定した基本機能は以下の通りである。

- ・創作した著作物は、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蓄積する。
- ・蓄積された著作物は新たな著作物の一部として利用できる。
- ・著作物を公開する際には、自身の著作物を構成している他者の著作物一覧を含め、著作情報表示で表示できる。よって派生した著作物の履歴を追うことができる。

図1は、漫画を用いた著作権教育の実践のため、著作物が漫画等の画像情報であることを想定して上記の基本機能を組み込んだ「マンガエディタ」の基本画面である。ウェブブラウザ上からエディタを起動して、学習が過去の学習者のイラストを利用して新たな著作物を創作することができる。

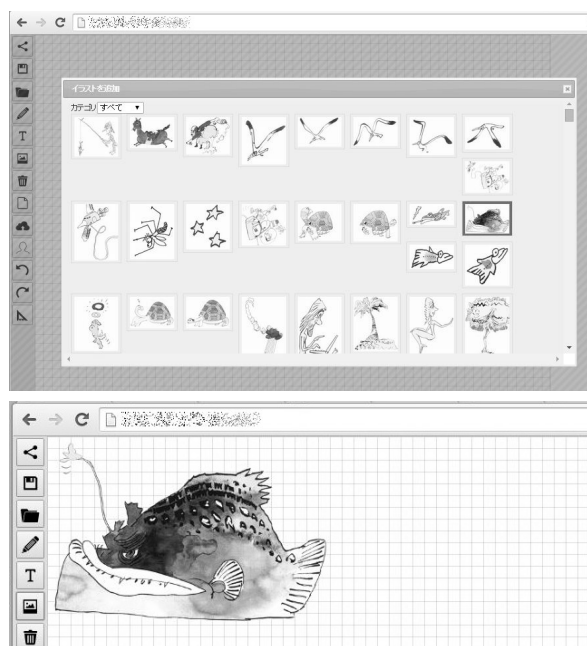


図1 エディタ基本画面(イラストの取り込み)

図1は原著作物を張り付けただけであるが、それに文字情報を追加したり、独自でペン入れするなど、学習者が自由に装飾できるようにしている。

## 2.2 元となる著作物 —漫画のパーツ化—

図1は、原著作物の一覧表示であるが、本実践では、原著作物として、著者の一人である牧野の作品を用いた。もとは一齣漫画であり、その構成要素をパーツ化し、各パーツをエディタに登録したものである。登録の際には、著者名として「牧野圭一」、ライセンスとして、クリエイティブ・コモンズの「表示・非営利・継承」を用いた。

## 2.3 授業実践の内容

2014年度後期の北海道大学の一般情報教育で、1コマ90分を著作権教育として割り当て、課題として、本エディタを用いた創作物の提出（著作物の公開を伴う）を行わせた。合わせて、当該創作物に対し、各自で工夫した点と、作品提出時に選択したライセンス表示の理由を確認した。提出者は文系43名である。その上で、次の授業で、当該ライセンスについて補足説明を行った。

## 3. 実践結果

### 3.1 完成した提出物の状況

学習者が完成させた提出物は大きく次の3タイプに分けられた。

- ・原著作物を単純に配置し直したに留まるもの
- ・自身の持っている写真等の著作物をメインに、付加的に漫画パーツをコラージュしたもの
- ・原漫画パーツを一つの概念のもとにまとめたもの（図2に一例を示す）



図2 背景を学習者が描き、一体感を出した作品例

図2の学習者は、本作品の提出時に、「表示・非営

利」ライセンスを選択し、「非営利目的なら使ってもらって構わないと思い、選びました。」との理由を述べた。なお、本作品の著作権情報を表示すると、図3のようにツリー表示され、誰のどの作品を取り込み利用しているかを確認可能である。

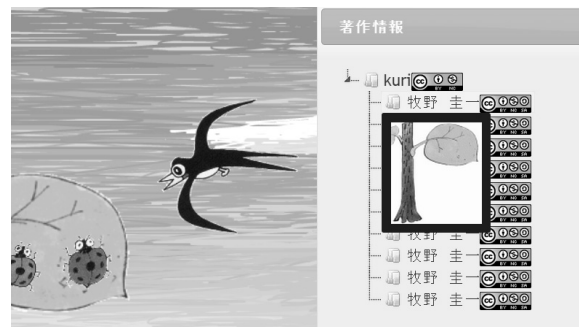


図3 学習者のライセンス選択と利用した著作物一覧

### 3.2 ライセンス表示の選択判断と著作権学習

学習者が提出した作品のライセンス表示において、原著作物を意識したかどうかを調べたところ、6名が原著作物を意識し、同じライセンスを選択したことが分かった。しかし、残り30名以上は自身の都合でのみ選択しており、最大限自由に使えるように、というタイプと、非営利であるならば認めるというタイプに大別された。営利で作品が使われることに拒否反応を示す学習者が多いものの、パーツとして利用した原著作物に対する評価や敬意を表しているわけではない。本実践では、次の授業時、原著作物のライセンス表示の内容と、原著作物に継承を表示している場合、派生作品が継承を選択しないと起こりうる問題について教員側で指導した。今後、より効果的な学習を行うためには、教員側の指導に加え、学習者が制作した作品を原著作物として新しい著作物を再構成するような実践や学習者同士の意識の違いを直接検討させるような学習プログラムの導入を検討したい。

## 4. まとめ

漫画パーツと独自表現を組み合わせた著作物を学習者に作らせ、当該著作物の公開指針について検討させる学習プログラムを開発した。この学習の実践に際し、完成作品を当該漫画パーツに加え、新たな創作活動を支援する専用エディタを開発した。先人に敬意を払って著作物を利用することは難しい。本実践のような知的創作活動を、意識して学習に取り入れることが必要であると考え。

謝辞

本実践は、JSPS 科研費 24300277, 15H02921 の助成を受けた。マンガエディタの開発では、三玄舎・中原様にご尽力いただいた。