

大学の一般教育における一齣漫画を用いた著作権教育の実践

布施 泉¹⁾, 野々村 安紀子¹⁾

1) 北海道大学 情報基盤センター

ifuse@iic.hokudai.ac.jp

Practice of Copyright Education using Cartoons in General Education at Universities

Izumi Fuse¹⁾, Akiko Nonomura¹⁾

1) Information Initiative Center, Hokkaido Univ.

概要

大学の一般教育として継続的に行ってきた一齣漫画を用いた著作権教育の実践結果について報告する。二次的著作物の正しい理解を目標に、絵と台詞から構成される一齣漫画において、絵を固定して学習者独自の台詞を付与する実践、同じ構図に異なるタッチの絵に付与した台詞の同異による著作物性の判断実践を行った。本実践では、学習者は、絵より台詞の違いにより著作物性を判断することが多いことが示された。今後は、描画 AI と共創した作品を用いることにより、本著作権教育の実践に更なる展開が見込まれると考える。

1 はじめに

近年の情報社会では、誰もが情報の発信者となりえるため、著作権教育の重要度が増している。このような状況下で、初等中等教育の新学習指導要領では、小学校では音楽で、中学校では音楽、美術、技術・家庭で、高等学校では音楽・書道、美術・工芸、情報において、著作権（もしくは知的財産権）について触れられることとなった[1]。また、中学校・高等学校の国語においては、引用についても取り上げられる。新学習指導要領上では、文化の継承、発展、創造といった創造性への尊重が取り上げられているが、近年の著作権法の改正では、違法アップロードや海賊版の頒布を防止するといった経済的な側面が主となることが多く、学校教育においても、著作物を著作権者の許諾なく利用してはいけないといった禁止教育や事例紹介のみが主となることが懸念される。

情報社会では、誰もが著作物の利用のみならず創作にも関与する可能性が高くなっている。著作権法は、創作者の権利やオリジナリティを認め、保護しながら、文化の発展を目指すための社会的合意である。特に大学教育では、単純な著作物のみならず、著作物の継承を踏まえた二次的著作物、編集著作物、データベースの著作物や共同著作物等への理解も深化させていく必要があると考える。

このような背景から、著者らは大学の一般教育として、一齣漫画を用いた著作権教育を 2012 年度から継続して行っている。ここで取り上げる一齣漫画は、一齣の漫画に加え、台詞もしくはキャプションを付した著作物とする。故に著作権法上は、美術の著作物と言語の著作物の複合体であると考えている。

本稿では、大学 1 年生に対して行った一齣漫画を用いた著作権教育のうち、二次的著作物の理解に関する実践について報告をするとともに、その発展形態として、人工知能（以下、AI と記す）の支援を受けた著作権教育についての考察を行う。

現行の著作権法では、著作物は、思想・感情を創作的に表現したものと定義されているが、AI が自律的に生成した作品は、人間が創作した著作物と区別できない可能性が指摘されている。実際、2022 年 8 月、AI システム「ミッドジャーニー」を用いた絵画作品がコンクールで優勝し[2]、これを契機に、AI を用いた作品のあり方が、今後、問われていくことが考えられるためである。

2 一齣漫画を用いた著作権教育の実践

2.1 本報告で焦点を当てる内容と用いる一齣漫画

本稿では、著者の所属大学の 1 年生を対象としたセミナー形式で行う授業実践について報告する。半期 15 回で構成され、履修人数は上限 23 名の授

業である。授業では、漫画の様々な側面と事例から著作権について考察していくが、本稿では、一齣漫画の著作物性を絵とセリフの構成要素から判断させた実践事例について報告する。

一齣漫画は、プロの一齣漫画家である故・牧野圭一氏が、著者らの授業用に描いたオリジナルを用いている。図1に示すが、これらは著者らの教育・研究の利用において、許諾を得ているものである。一齣漫画として、よくある構図である孤島漫画を取り上げている。孤島漫画とは、大海原に孤島があり、ヤシの木が生えている。そこに、様々な来訪者が現れるといったものである。一齣漫画で、普遍的なジャンルとして知られている。図1では、ノートPCに何かを打ち込んでいる男と、その男に話しかけている人魚、後方にキノコ雲があり、人魚とキノコ雲に吹き出しがある。

2.2 二次的著作物の理解と著作物としての判断

本実践では、まずは学習者らに二次的著作物とは何かを理解させることから始める。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」をいうが、一般に「翻案」についての理解は難しい。授業では、翻案とは、原著作物の「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ことであること、言語の著作物の翻案については、具体的に、最高裁判例[江差追分上告審][3]で判断基準が示されていること等を教示する。そのうえで以下の2つの実践を行った。

(実践1) 同じ一齣漫画(原著作物)に異なる台詞を付与した場合に、新たな二次的著作物としてみなすことができ得るかを学習者に判断させる。具体的には、同じ一齣漫画に各自が連想する台詞を学習者に付与させ、それらを同年度の学習者間で公開し合い、それらの中で創作性があるものがあるか否かを判断させる。

(実践2) 構成要素は同じでタッチの異なる孤島漫画(図1のうちの2種で比較)において、絵の違い(色の有無を含む)、台詞の有無、台詞の同異により、同じ著作物と感ずるか否かの調査を行う。同じ著作物と感ずる場合は、片方を原著作物とした場合、他方は二次的著作物としては成り立たない。その判断に絵と台詞のどちらがより重要であるかを考察することを目的としている。学習者には、さらに、漫画と台詞で構成される一齣漫画の創作性について意見や感想を求めている。

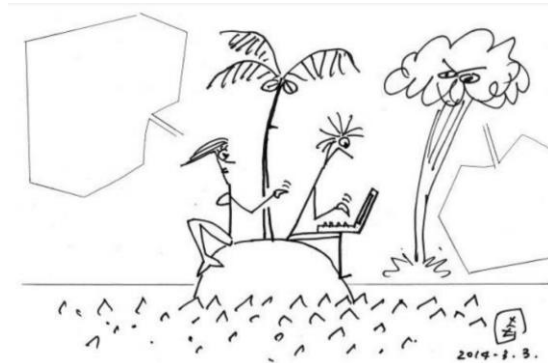
(a)着色



(b)モノクロ1



(c)モノクロ2



(d)モノクロ3



図1 牧野圭一氏の孤島漫画。2.2の実践1では、(a)を原著作物として使用。2.2の実践2では、aとc、bとdの比較で評価した。

3 実践結果と考察

本章では、2.2 節の実践 1 と実践 2 について、2017 年度から 2022 年度まで（2020 年度はコロナ禍で本授業は行わず）の 5 年間での計 91 名（実践 1）、計 90 名（実践 2）の回答結果を示し、その結果に基づいた考察を行う。

3.1 実践 1：同じ絵に異なる台詞を付与

図 1(a)は、牧野氏のオリジナルの台詞があるが、それを伏せて、学習者らに台詞を入れさせた。その後、オリジナルの台詞を開示した上で、以下の設問に対し回答を求めた。

設問：皆さんの作品で、創作性があるもの（二次的著作物として認められると思うもの）がありましたか？：選択肢は「創作性があるものがあった、全ての作品であまり創作性は感じられなかった、創作性はなかった」

※ここでは、全ての台詞に創作性を求める必要はなく、創作性があると感じた作品があったかを確認することで、二次的著作物になり得るかの評価を行った。

設問：絵と台詞のどちらに、より創作性があると感じましたか？：選択肢は「絵、台詞、同じ位、どちらともいえない（組み合わせ）」

結果を表 1 と表 2 に示す。独自の台詞を入れた一齣漫画は、元の一齣漫画である図 1(a)の二次的著作物として認められ得ると考えた学習者が 86.8%と多数に上った。また、本一齣漫画における創作性の要素としては、絵、台詞のどちらにより創作性があると感じるかについては、各選択肢がほぼ同等であった。

表 1：二次的著作物として考える著作物の有無

	人数	割合(%)
創作性があるものがあった	79	86.8
全ての作品で、あまり創作性は感じられなかった	11	12.1
創作性はなかった	1	1.1

表 2：創作性がより感じられる要素は何か

	人数	割合(%)
絵	26	28.6
台詞	18	19.8
同じ位	20	22.0
どちらとも言えない	27	29.7

3.2 実践 2：タッチの異なる漫画での比較. 色の有無・台詞の有無・台詞の同異による違いの評価

本実践では、台詞が無いもの、台詞が異なるもの、台詞が同じものである比較、及び絵に関しては、図 1(a と c)と図 1(b と d)での比較を行った。以下の設問の選択肢は「同じ著作物と思う」「異なる著作物と思う」「どちらとも言えない」の 3 つである。設問（台詞無）：この 2 つのマンガは、パーツとしての構成は同じものですが、別々に描いていません。タッチも異なります。この 2 つのマンガは、同じ著作物と考えますか？異なる著作物と考えますか？

設問（台詞異）：この 2 つのマンガは、パーツとしての構成は同じものですが、別々に描いていません。タッチも異なります。異なるセリフを挿入しています。この 2 つのマンガは、同じ著作物と考えますか？異なる著作物と考えますか？

※挿入した台詞は、「もう 1 か月も話してないわ。そろそろ実家に帰らせていただきます（人魚）／お気の毒に。太陽電池も考えものだな（キノコ雲）」「たまには楽しみましょうよ（人魚）／パソコン少しは離したら？（キノコ雲）」の 2 種

設問（台詞同）：この 2 つのマンガは、パーツとしての構成は同じものですが、別々に描いていません。タッチも異なります。同じセリフを挿入しています。この 2 つのマンガは、同じ著作物と考えますか？異なる著作物と考えますか？

※挿入した台詞は「たまには楽しみましょうよ（人魚）／パソコン少しは離したら？（キノコ雲）」

結果を図 2 に示す。上半分がタッチの異なるモノクロの絵（図 1 の b と d との比較）における、台詞の有無と同異による感じ方の違いを示し、下半分がタッチと色の異なる絵（図 1 の a と c との比較）における台詞の有無と同異による違いを表す。

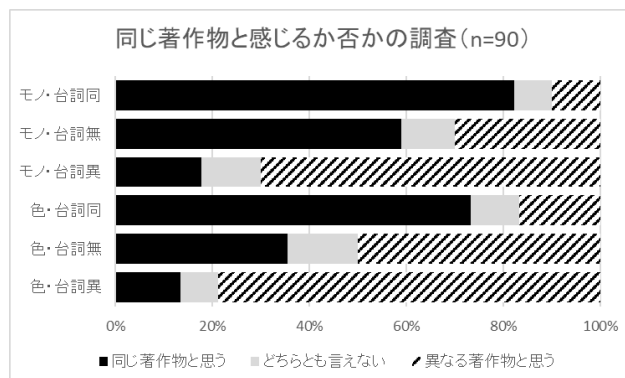


図 2 絵の色・タッチの違いと台詞との関係性

図2より、学習者は台詞が異なる場合には、7-8割が異なる著作物と認識し、同じ台詞の場合には、7-8割が同じ著作物であると認識していることが分かる。加えて、絵に関しては、色が異なる場合（図1のaとcとの比較）の方が、より異なる著作物としてみなしやすかった。

3.3 考察1：絵の固定による一齣漫画における二次的著作物の展開可能性

実践1では、図1(a)の絵を元に、各学習者が異なる台詞を挿入したため、学習者数の（台詞が異なる）一齣漫画を確認した上で創作性の判断を行っている。結果として、8.7割で創作性があるものがあつたと評価された。実践2では、台詞が異なる絵（色の有無で2種）での結果がそれに対応する値であると考えられるが、こちらは7-8割が異なる著作物と判断しており、実践1とは多少の値の違いがある。これは、実践1での比較対象である牧野氏のオリジナルの台詞が学習者の想定とかなり異なっていたことに起因すると思われる。このため、この2種の実践の結果は概ね整合性のとれた結果であると考えている。つまり、本稿で報告した2つの実践において、学習者は台詞を工夫することにより、提示した一齣漫画における著作物性を担保できると考えていることを示している。実践1では、さらに自由記述も付して回答を求めており、例えば「絵が同じであつたとしてもセリフによって全く違う印象を受けることから、新しい著作物と考えられる」「二次的著作物として考えられそうだと感じました。人によってどのようにとらえたか、どういう状況に仕立て上げたかがまるっきり違っていたからです。原作者のストーリーに漫画家の絵を添えたものが二次的著作物なら、逆でもいいんじゃないかと思いました」といった記述にも、台詞を重視した意識が反映されていると考える。実践1で二次的著作物とみなした多数の学習者は、同じ絵であっても、付与された異なる台詞に、異なるストーリーや背景を見出している。これは、『原著物の「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た』か否かを翻案の判断根拠とする二次的著作物への基礎的理解がなされたものと考えられる。

また、これらの結果は、同じ絵が時間軸によっても異なる著作物としてみなされうる可能性を示しているとも言える。例えば、図1を単に見せて各自の台詞を考えさせた場合には、学習者らは、男性のネット依存を主たるテーマと考えるものが

多いが、昨今のコロナ禍をテーマとした場合には、「そろそろ課題できた？PCがあればオンラインの授業もばっちりね！（人魚）／一人だからウイルスもやっつこない。安心だな（キノコ雲）」のような派生を考えることができよう。学習者に、二次的著作物への展開の可能性を検討させる際には、付与すべき台詞のテーマについての制約を加えることでも異なる授業実践ができる可能性がある。

3.3 考察2：AIにより絵を変化させることによる一齣漫画における二次的著作物の展開可能性

「はじめに」で述べたように、AIシステムである「ミッドジャーニー」を用いた絵画作品がコンテストで優秀したことが近年話題となった。本節では、2022年8月にオープンソース化された描画AI「Stable Diffusion」を用いて、図1の絵を変化させることを試みる。

本稿では、Windowsで利用できるNMKD Stable Diffusion GUIを用いた試作を行った[4]。利用者がテキストを指定することで画像を生成するが、参考とする元画像を指定することもできる。吹き出しを削除した図1(b)を元画像として生成した例を図3に示す。男女が左右で異なる場合もあるものの概ねの傾向が再現されるものが確認できた。図3の上2つの画像では、テキストでの指示として、「ヤシの木が生えている孤島に取り残された男と人魚」程度であり、男がPCを操作していることは指示していない。また、キノコ雲の言及もしていない。また、図3の一番下の画像では、キノコ雲の言及を加えている。さらに、図1(a)をモノクロ化した画像を元にした例について図4に示すが、テキストでの指示は、図3下の画像の指示と同じく、キノコ雲への言及を加えたもので生成した。

これらの結果から、著作権教育として描画AIを用いて原著作物を変化させた絵を元に台詞を挿入させる実践を行うことも検討可能であると考えられる。例えば、学習テーマとして、以下のような視点が考えられる。

- Stable Diffusionでは、生成された絵の著作権は作成者が持つとされる。AIにより生成された絵の著作権は、本当に、すべて作成者が持つとして差し支えないのか。そうならば、今回は牧野氏の元画像を用いているが、作成者の作成した絵は二次的著作物と言えるのか（元の絵の本質を感得する場合とそうでない場合があり得るため、どのように考えればよいかを検討させる）
- 生成された絵を元に、さらに学習者が画像を手

動で調整した場合は、学習者の寄与の程度がさらに増す。先のミッドジャーニーでの作品も、利用者による調整があったとされる。AIと共創した作品の著作権をどのように位置づけるべきか。各自の意見をまとめさせる。

- 元の絵を感得しない表現ができた場合、それにさらに台詞を加えていくと、絵と台詞のいずれからも原著物を感じることがなくなることが想定されよう。このような場合、元とした著作物の著作権は保護されると言えるのか、言えない場合にはどのように保護するとよいと考えるか、等を学習者同士で意見交換をさせる。



図3 図1(b)を元に生成した画像例

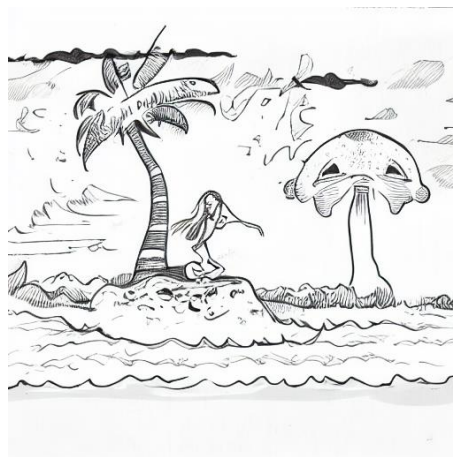


図4 図1(a)を元にした画像生成例。この例ではキノコ雲がもはや巨大なキノコであり、人物も足りないが、画像全体は詳細に描かれている

これらの試作画像の結果と想定される学習テーマ案を踏まえ、描画AIを用いて原著物を変化させた絵を元に台詞を挿入させる実践は、大学の一般教育における著作権の学習として、十分に機能しうる形で構成することが可能であると判断する。AIに生成させた著作物を用いた実践を行うことで、学習者が著作権について検討すべき学習テーマは格段に増える。例えば、本報告の主題である二次的著作物の観点をきっかけとした場合では、AIが生成した描画を前に、原著物の保護のあり方（例えば、メタデータとして原著物の情報を付与する等）を検討することとなるであろう。最終的には、現行の著作権法の肝となる「創作者の権利やオリジナリティを認め、尊重し、保護しながら、文化の発展を目指すための社会的合意のあり方」へと踏み込んでいく学習を目指すことが可能になると考える。

今後の著作権教育については、AIが生成する作品を含めて、様々な方向性を検討していく必要があるであろう。Stable Diffusionでは、極めて容易に、描画画像を生成することができるが、その著作権の扱いは作成者（ソフト利用者）に委ねられる。利用者は、著作権への理解を今まで以上に深めておく必要があると考える。

4 まとめ

本稿では、絵と台詞から構成される一齣漫画を用い、大学の一般教育としてこれまで行ってきた著作権教育の実践内容について報告した。二次的著作物の適切な理解を目標に、同じ絵に異なる台

詞を付与することによる創作性判断の実践、同じ構図の異なるタッチの絵に、同じ台詞や異なる台詞を付与した際に感じる著作物性の有無についての評価実践を行った。学習者は、主に台詞の違いにより、著作物性を判断していることが示された。また、二次的著作物が、原著作物の「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たものであることを概ねの学習者は理解していると判断され、一定の成果が見受けられた。但し、本実践では、元の絵の構図が固定されている制約がある。そのため、本実践の拡張として、絵を変化させた著作権実践をそのまま行うことは困難である。

本稿では、近年話題となっている描画 AI を用いて、元の絵を変化させた一齣漫画を用いての著作権教育の可能性についても検討を進めた。AI と共創した著作物の生成が、今後不可避となるであろうことから、AI と共創することによる著作権のあり方ならびに著作権教育のあり方を再設定することが必要な時期にきていると考える。次年度では、3.3 節で述べた観点で、一齣漫画を用いた著作権教育をさらに進めていく予定である。

謝辞

本研究は、JSPS 科研費 19K21736 の助成を受けたものです。また、本研究を進めるにあたり、オリジナルな著作物を提供くださいました故・牧野圭一先生に心から謝意を表します。

参考文献

- [1] 文部科学省、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）、中学校学習指導要領（平成 29 年告示）、高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）、2017 年、2018 年。
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1384661.htm（2022 年 10 月 17 日閲覧）
- [2] ”A I 作品が絵画コンテストで優勝、アーティストから不満噴出”、CNN.co.jp、2022 年。
<https://www.cnn.co.jp/tech/35192929.html>（2022 年 10 月 17 日閲覧）
- [3] 最高裁判所、平成 11（受）922 損害賠償等請求事件、2001 年。
https://www.courts.go.jp/app/hanrei_jp/detail?id=52267（2022 年 10 月 17 日閲覧）
- [4] NMKD Stable Diffusion GUI - AI Image Generator、2022 年。
<https://nmkd.itch.io/t2i-gui>（2022 年 10 月 17 日閲覧）