

一齣漫画の活用による高等教育における著作権学習

布施 泉[†], 岡部 成玄[†], 牧野 圭一[‡]

北海道大学[†], 京都造形芸術大学[‡]

ifuse@iic.hokudai.ac.jp

概要: 一齣漫画を活用した高等教育における著作権の学習プログラムを提案する。以下の3種による著作権の学習プログラムを開発し、実践した。1. 一齣漫画の翻案体験による学習, 2. 一齣漫画と短歌の連環による派生に関する学習, 3. 一齣漫画のモンタージュ創作による創作性に関する学習, である。それぞれで、著作物を創作する立場での能動的な体験学習を組み込んでおり、学習者の認識の変化が示唆された。本報告では、効果的な著作権の学習構成についても検討する。

1 はじめに

情報社会では、情報社会にかかわるすべての人が、著作権を正しく理解することが必須である。しかし、著作権に関する教育手法は、現時点では、著作権侵害の事例紹介や、〇〇をしてはいけないといった禁止教育などに限定されることが多く、学習者にとって受動的な学習になりがちであると著者らは考えている。

学習者が能動的に著作権の学習を行うことを目的に、著者らは、これまで一齣漫画を用いた学習を行ってきた。一齣漫画を授業で用いる長所は、主に以下の点にある。

- ・特に初等中等ならびに高等教育の学習者にとって、漫画は最も身近な著作物の一つであること。
- ・漫画は、一般に、「学習」活動とは比較的遠いものと思われており、漫画を確認してのコメントを課した際には、学習者の気負わない自然な意見や感想を聞くことができること。
- ・一齣漫画は、吹き出しに台詞を入れるなど、文字や文、キャプションなどを漫画に組み合わせることが容易であること。つまり、いくつかの要素を組み合わせることで一つの作品を形成することができること。

情報社会において、誰もが著作物を利用するだけでなく創作者にもなりうる。本報告では、一齣漫画を利用した何らかの創作体験を行うことによって、学習者が能動的に著作権の意義と権利のあり方を考えることのできる学習構成について報告する。また、これらの実践結果から、高等教育段階における一齣漫画を用いた著作権の学習手法について提案を行う。

2 著作権法の創作者の立場からの確認

能動的な著作権の学習を行うためには、著作物を利用する立場として考えるだけでは弱く、創作者の立場で様々な権利について考察することが必要であると考えられる。以下では著作権を学ぶ場合に特に考慮すべき項目について列記し、創作者として学ぶことによる理解の広がりの可能性について記す。

2.1 様々な著作物

著作物は、思想や感情を創作的に表現したもので、文芸、学術、美術または音楽の範囲に属するものと定義されている[1]。このような一般の著作物のほかに、著作物を創作的に加工することによって創られる著作物を二次的著作物という。また、個々の著作物を素材として組み合わせて編集した場合、その編集物に創作性はある場合には、編集著作物として保護される。

著作権について学ぶ場合、これら様々な著作物の形態について、学習順序や学習者の発達段階を踏まえて、適切に理解させるように考慮する必要がある。例えば、実際に、二次的著作物を創る、編集著作物を創るという学習活動を含めた学習プログラムを発達段階に合わせて組み合わせる実施することが望まれると考える。

2.2 著作物の利用

著作物を利用する場合には、原則として、著作者の許諾を取る必要がある。その場合、どの著作物をどのような形態で、いつ利用するかを明示した文書を当該の著作権者に送付し、許諾を得ることになる。初等中等段階における教育で、文化祭

などで使うシナリオや楽曲などに対する許諾を取らせる教育がなされている[2]。これは利用に際しての実践的な教育活動であると言える。一方、創作者の立場で著作物の利用を考える場合には、第三者に、自らが創った著作物をどのように利用させることを許諾するかを考え、クリエイティブ・コモンズのライセンスなどで著作物の利用における意思表示を著作者自らが行う意義を学習者が知識として学ぶ必要があると考える。

2.3 無方式主義

著作者は、著作権を得るために何らの申請も要さず、創作時点から権利が与えられる（無方式主義）[1]。これは偶然に似た著作物が生成された場合には、双方に権利を認めることを意味する。言い換えると、情報社会では、様々な著作物がネットワーク上に存在しているが、創作時に、似たような著作物があるか否かを調べる必要はないということである。創作活動が委縮することがないように、文化の発展に寄与することを目的とする著作権法ならではの権利の付与方式であるといえる。

学習者が創作者の立場に立った場合には、創作に際して、過去の著作物を調べる必要がないことに対する長所と短所を考察させることが必要であると考えられる。

2.4 著作権の例外規定

著作物を利用する場合には、原則として、著作者の許諾を得る必要があることはすでに述べたが、一定の例外的な場合には、著作権者の許諾を得ることなく著作物を利用することができる。例えば、引用や私的使用のための複製、授業の過程における使用、などである[1]。これらの規定もまた、著作者の権利の保護と、文化的所産である著作物の公正で円滑な利用とのバランスを踏まえたものである。また、例えば、引用といった例外規定が、19世紀後半に、国際条約（ベルヌ条約）で国を超えて締結された背景についても学ぶ必要があると考える。

創作者の立場に立った場合、この規定により問題になる点はないかを確認させる学習が望まれる。例えば、著作者人格権として、著作物を勝手に変更されない権利（同一性保持権）があるが、例外規定の中で、自分の著作物が勝手に改変された場合を想像させ、問題の有無について議論させることが可能である。実際、著作権法では、例外規定

に該当するからと言って、著作者人格権は制限されるわけではない。創作者の立場に立つことにより、その理由が明らかであることが理解されやすく、不適切な著作物の利用を起す可能性を減少させる効果があると考えられる。

2.5 能動的な著作権学習を目指して

著作権について学ぶためには、前述のとおり、著作権法についての根本的な内容を理解することが第一段階である。その上で、著作物を利用する立場のみでなく、創作者の立場からも、様々な考察を行うことが重要であると考えられる。

一齣漫画を用いることで、創作体験をより身近に行うことができる。次章では、創作者としての立場から著作権について学ぶことを目的とした創作体験を伴う著作権の学習プログラムを、3種類紹介し、創作を行うことによる認識の深化について報告する。

3 一齣漫画を用いた著作権学習の実践

本章で示す学習プログラムで用いる一齣漫画は、すべて本研究の著者である牧野の著作物であり、予め、学習者に翻案・派生等を行わせることを前提として提示しているものである。

3.1 翻案体験プログラム

一齣漫画の翻案を体験することによる著作権の学習プログラムである。以下の手順で学習を行う。

- 0) 予め著者の台詞やキャプションを抜いた一齣漫画を用意する。
- 1) 吹き出しやキャプション枠（台詞や文は空欄）に、学習者独自の適切な台詞を考え、書き込む。
- 2) 各自がどのような意識で、それらの台詞や文を記載したかを文章で示す。
- 3) 著作者の元の台詞やキャプションを提示する。
- 4) 著作者の元の台詞と各学習者が考えた台詞との違いを考察するとともに、学習者が行った行為が、著作権法において、どのような位置づけであるかを検討させる（著作者人格権としての著作物の改変、著作権の制限規定である教育利用での使用、二次的著作物の創作）。
- 5) 4)の内容について、既に著作者(牧野)の許諾を得ていることを伝えた上で、学習者が行った行為により生成された作品は、新しい著作物（二次的著作物）として認められるか否か、を学習者に検討させる。

つまり、自らの行為を著作権法に照らし合わせた上で、最終的には漫画の吹き出しの中の台詞やキャプションを変更することによる作品の創作性の有無について、学習者に検討させる学習プログラムである。

本実践は、2009年度～213年度に北海道大学の一般情報教育（座学；後期2単位選択）において、文系の学生に対して行った。図1の一齣漫画を用いたところ、台詞の改変による作品に対する創作性の有無の判断は、学習者により、意見が分かれることが示された[3]。



図1 翻案体験プログラムで使用した一齣漫画

3.2 著作物の派生体験プログラム

一齣漫画と短歌の連環による派生に関する学習である。以下の手順で学習を行う。

- 1) あるテーマに基づいて、学習者が創作した短歌（五七五七七）に対し、当該短歌に対応した一齣漫画を著者側（牧野）で創作する。
- 2) 学習者の様々な短歌に対し、1)の一齣漫画が、どの短歌をモチーフしたものかを学習者に答えさせる。学習者の選択する元の短歌はユニークには決まらず、二次的著作物を構成する際に、原著物とは異なる創作性を漫画が有していることが理解される。
- 3) 一齣漫画のモチーフとなった短歌を明らかにする。
- 4) 2), 3)より、短歌→漫画→短歌…という手順で、関連する著作物を結びつけ、著作物が派生している過程を学習することが可能である。

本実践は、2012～213年度に、北海道大学の一般教育としての演習科目（1年前期2単位選択）において行った。「北大を紹介する」ことをテーマ

とした際の、短歌から連想された漫画例を図2に示す。

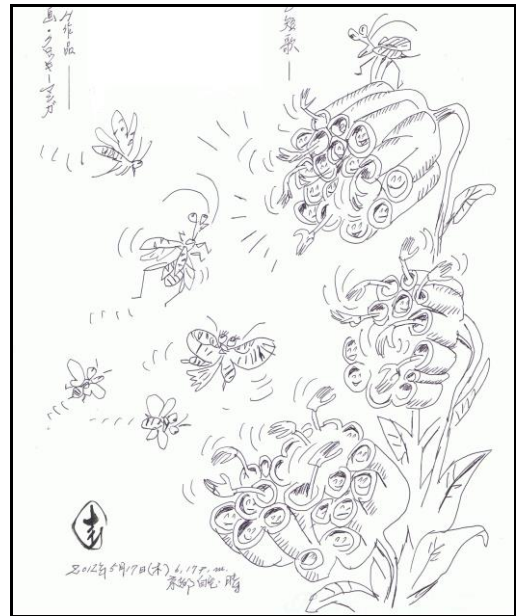


図2 短歌からイメージされた漫画例

なお、学習者は、図2の漫画の元となる短歌を例えば、下記のようなものと想定した。

- ・北大は たくさん人が 集まるよ おしゃべりでもして まったりするべさ
- ・たくさんの サークル・学部 集まった ここ北大で さあどこへ行く？
- ・動物も 緑もたくさん でっかいぞー！ 興味があったら 北大にきてね！

このように、自身の作成した短歌から漫画が創られる過程と、著作物が連鎖し創作されていく過程を学習者に実践的かつ体験的に示す学習プログラム例である[4]。

3.3 著作物の編集体験プログラム

一齣漫画のモンタージュ創作についての実践である。以下の手順で学習を行う。

- 0) 予め著者（牧野）の一齣漫画をパーツ化したものを漫画する。
- 1) 0)の創作パーツを駆使し組み合わせて、学習者独自の漫画を表現する。
- 2) 各自がどのような意識で、それらの漫画を作成したかを文章で示す。
- 3) 学習者が行った行為が、著作権法において、どのような位置づけであるかを検討させる（著作者人格権としての著作物の改変、著作権の制限規定である教育利用での使用、二次的著作物の

創作，編集著作物）。

- 4) 3)の内容について，既に著作者(牧野)の許諾を得ていることを伝えた上で，学習者が行った行為により生成された作品は，新しい著作物（二次的著作物，編集著作物）として認められるか否か，を学習者に検討させる。

本実践は，2014年度に北海道大学の一般教育としての演習科目（1年前期2単位選択）において行った。なお，上記の2)3)は時間を要するため，授業時間外の課題として課した。図3に，モンタージュ創作のための素材を，図4にそれを用いて学習者が構成した一齣漫画の例を示す。



図3 モンタージュ創作に用いる素材例

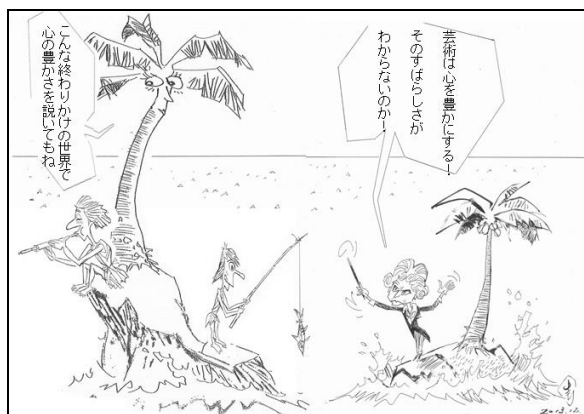


図4 モンタージュ創作例

図4の作品における製作者である学習者の作品意図は次の通りである。「世界は終わりかけているが，かたくなとしてベートーヴェンは芸術の大切さを説き続けている。しかしまわりの人々は関心を持たず，見向きすらしない。まわりの状況を理解せず，自分の主張を曲げようとしない人物の空回り具合を表現したかった。」

このように，モンタージュ創作による作品に固有のメッセージを付加し，他の学習者に作品を公開して，創作性の有無についての判断を学習者に求めた。

4 学習者による多様性の認識と著作物の創作性の評価

この3種の実践は，創作者の立場から著作権を学ぶために，いずれも一齣漫画を活用して学習者自身が創作活動を行う学習構成になっている。特に3.3における原著物の再構成による作品の創作作業は，時間を要するものであり，授業時間外の課題とした。完成した著作物の創作性に関しては，学習者の9割以上が，創作性が認められるとの認識をしており，全く創作性が認められないと答えた学習者はいなかった。本実践前には，創作性ありと答えていた学習者は2割に過ぎなかったため，学習者が創作体験をする前後で，結果が大きく変化したことになる[5]。学習者が，実際の創作体験を行うこと，また，それによる創作の多様性を確認することが，認識の変化をもたらす要因であると考えられる。

5 まとめ 高等教育における一齣漫画を活用した著作権の学習手法

著作権の学習プログラムでは，発達段階に応じた学習目標を適切に検討する必要がある。本報告では，高等教育における著作権の学習として一齣漫画を用いた創作体験を伴った実践事例を，3種報告した。いずれも，原著物を踏まえた二次的著作物，編集著作物の創作体験に関する実践である。一般に，二次的著作物や編集著作物についての創作性の判断は，原著物の創作性の判断に比して，高次の理解が伴うと考えられるため，高等教育で学ぶことが適切であると考えられる。また，創作体験を伴う学習において，まったくのオリジナル作品を創ることは敷居が高く，学習者によっては難しい例があることも想定している。ただし，実際に本実践を受けた学習者にヒアリングをしたところ，グループでこのような創作を実際にオリジナルとして行ったかったという意見も少数ながらあったため，今後，本学習プログラムを改善していく可能性はある。

以上のこれまでの実践を踏まえ，初等中等教育段階で，基本的な著作権の教育が行われていることを前提に，高等教育では，以下のような創作体験を踏まえた学習構成を提案する。

前提条件)「著作物には著作権が存在し，著作物の利用に際しては，著作権者の許諾が必要で

ある。」という知識があり、基本的な罰則規定などを理解していること。

上記の前提で、学習構成としては、以下の順を踏むことが望ましいと考える。

- 1) 著作物には、一般の著作物の他に、二次的著作物や編集著作物があるということを知識としてまずは学ぶこと。
- 2) 実際に二次的著作物や編集著作物を、原著物である一齣漫画があることを前提に、体験的に創作してみること。なお、学習者に創作性を想起させるために、最も効果が高いのは、モンタージュ創作であると考え、それは用いることのできる時間数にも依存するため、時間が取れない場合には、翻案体験のみを行うことも可能である。
- 3) 実際に2)で行った創作体験が著作権法のどの部分に関係しているかを学習者自身に整理させるとともに、自分が作成した作品の創作性について検討させること。
- 4) 自分の作品を第三者に使用させるとしたならば、どのような利用のさせ方を望むのかを検討すること。

なお、本実践においては、モンタージュ創作のパーツに至るまで、著作権的に問題ない著作物を用いて一連の実践を行っているが、実際には、各実践現場において、そのような適切な素材を探すことが容易ではない可能性もある。これらの問題の解決のため、著者らは、学習実践に用いることのできる素材などの収集と公開についても、今後、展開していく予定である。

参考文献

- [1] 著作権法，電子政府法令データ提供システム，2014年10月26日閲覧
- [2] 天良和男，「情報科の授業と文化祭で生徒活動の連携による著作権教育～著作権の例外規定と同一性保持権～」，日本情報科教育学会全国大会第7回全国大会，pp.73-pp.74，2014
- [3] 布施泉，岡部成玄，中村純，牧野圭一，「高等教育における一コママンガを用いた著作権の学習」，教育システム情報学会第35回全国大会論文集，pp.253-pp.254，2010
- [4] 布施泉，岡部成玄，「漫画を用いた著作権教育」，2012年PCカンファレンス論文集，

pp.281-pp.282，2012

- [5] 布施泉，岡部成玄，牧野圭一，「創作性に関する意識向上を図る著作権教育の実践」，日本情報科教育学会全国大会第7回全国大会，pp.71-pp.72，2014，2014