

原著者の利用許諾内容の理解を目的とした体験型著作権教育の効果

布施 泉¹⁾, 岡部成玄¹⁾, 中原敬広²⁾, 牧野圭一³⁾

1) 北海道大学

2) 合同会社三玄舎

3) 公益社団法人日本漫画家協会

ifuse@iic.hokudai.ac.jp

Effects of Copyright Education Aiming to Understand the Content of License Authorization by Original Authors

Izumi Fuse¹⁾, Shigeto Okabe¹⁾, Takahiro Nakahara²⁾, Keiichi Makino³⁾

1) Hokkaido University.

2) Sangensha LLC

3) Japan Cartoonists Association

概要

大学の一般教育として、他者の著作物を適正利用して新たな著作物を創作する体験型の著作権教育を行った。著者らが開発したシステムを用い、既存の著作物に付与された第三者の利用許諾を示すライセンス（クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを利用）の意味の理解を確認したところ、単に新規著作物を創作するだけでは難しく、その後の確認指導が重要であることが確認された。当該指導を行うことで、ライセンス表示に対する理解が深まる。この結果をもとに大学における著作権教育のあり方を検討する。

1 はじめに

知的財産推進計画 2017 では、人工知能による知的財産に関わる内容が検討されている。情報通信技術が進展し、人工知能は、私たちの知的活動を支援するだけでなく、今後、自律的な知的生産を担っていく可能性がある[1]。情報技術の進展による社会の情報化は、法の変化をももたらす。例えば、著作権法は、近年、平成 24 年、26 年に改正されている。平成 26 年改正では、電子書籍に対応した出版権の整備等、平成 24 年改正では、写り込みをした著作物の利用に関わる規定の整備等が行われた[2]。いずれも情報化による社会変化を踏まえての改正であり、著作権法は、私たちの生活に密着する身近な法の一つであると考えられる。上述の人工知能による著作権についての検討も進められている。

著作権に関わる教育は、初等中等教育段階から行われており、他者の著作権を侵害しない、他者の著作物を利用する場合には許諾を取る、といった基礎的な知識理解を中心とした学習が行われていると考えられる。このような基礎的な知識を基盤として、大学における著作権の教育では、現実社会で、さまざまな著作物がインターネット上を流

通していることを前提に、他者の権利を理解した上で、それらをどのように活用して社会を発展させていくことができるか、そのために必要な要件は何か、等について、実際の著作物を利用や創作を実践的に行う中で、検討することが必要であると考えられる。

本報告では、他者の著作物の適正利用の観点で設計した大学における著作権教育の実践とその効果について論ずる。

2 創作エディタの利用による著作権教育の実践

2.1 創作エディタ

著者らは、創作エディタと名付けた著作権学習用システムを開発している[3]。創作エディタは、素材として登録されている画像の著作物を利用し、自らの独自性を付加して、新たな創作を簡便に行うことができるシステムである。複数の素材を組み合わせ、新たな創作物を作成したり、エディタ付随のペン機能等を用いて、既存の著作物に独自性を付加することなどが可能である。著作権法では、前者のような素材の組み合わせにより、新たな創作性を持つ著作物を編集著作物と呼んでいる。また、他者の創作物に独自性を付加して、新たな

著作物を作成した場合には、二次的著作物と呼ばれる著作物となる。いずれも元の素材が著作物である場合、編集著作物、二次的著作物の作成には、原著作者の許諾が必要である。

創作エディタでは、このような既存の著作物を利用して、新たな創作物を生成する学習活動の中で、著作権についての理解を深めることを目的とした設計を行っている。まず、創作活動の中で、他者の素材画像を組み込む際には、素材の著作物の利用許諾内容を確認できる機能を有する。また、完成した自身の創作物は、次の人の利用のために素材として当該システム上に公開することができ、その際には、他者が利用する際のライセンス表示の選択を必須として課す。例えば、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス[4]（以下、CC ライセンスと表記）のマークを適切に選択して素材を登録することを求める。

図1に創作エディタの基本画面とそれぞれのボタンについての機能を示す。システムに登録してある画像（イラストと表記）をキャンバス上に貼り付け、縮小拡大、回転、複製、グループ化等の操作を行うことができる。

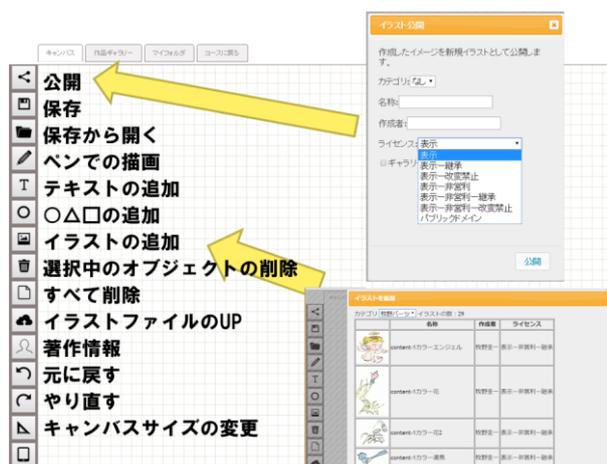


図1 創作エディタの基本画面

図2は、共著者の牧野の素材を3つ組み合わせ、ペン機能で緑の座面を描いたものを付加したものである。各素材にCCライセンスのマークが付されている。この3つの素材では、表示-非営利-継承というライセンスが付与されている。図3は、完成作品を創作エディタシステム内に公開する際に表示される画面である。作品タイトル、作成者名、ライセンスを選択させた上で公開する。なお、これらの記述内容や選択内容は、教授者の方で、事前に設定し、変更、追加が可能である。CCライ

センス以外のライセンスを選択候補とさせることも、教授者の管理設定画面上で行うことができる。



図2 「天使」「鳥」「へび」の素材を組み合わせた作品。利用条件がそれぞれに付されている



図3 完成作品をシステム内で公開する。素材の条件を踏まえ、次の人が利用するための条件としてのライセンス表示を選択し設定する

学習者が、例えば、図3の作品をシステム上で公開する場合、原著物のライセンスであるCCライセンスのマークの意味を正しく理解した上で公開することを求める。CCライセンスにおいて、「表示」は作品のクレジット表記、「非営利」は営利目的での利用不可、「継承」は、原作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること、を意味する。つまり、原著物が、表示-非営利-継承であるならば、それらを用いた作品を創り、公開する場合には、同様に、表示-非営利-継承と、原著物についてのライセンスに合わせた形で公開しなければならない。

2.2 著作権教育の実践

本節では、大学の一般教育としての情報教育の中で行った著作権教育の実践とその結果について述べる。北海道大学では、1年生対象の情報教

育科目が2科目開講されており、前期は全員が必修の情報学 I、後期が選択の情報学 II である。創作エディタを用いた著作権教育は情報学 II で取り上げている。

参考文献[3]では、創作エディタを用いた 2014 年度の実践結果を示した。59 名の学習者に対し、授業時に著作者人格権を含む著作権の法体系を説明した上で、授業時間外の課題として、牧野の素材を元に、素材を組み合わせによる編集著作物の提出を課した結果である。学習者には以下の内容を課題として提示している。

課題：編集著作物の作成

創作エディタにアクセスする。パーツ（牧野圭一先生作）を登録済みである。それらを使って新しい編集著作物を作成することを基本とするが、自分で描いたものや他題材を使っても良い。但し、自分以外の著作物を使用する場合、利用が許諾されていることを確認すること。

完成した作品は（システム内で）公開する。各自、公開時のライセンスを必ず指定する。タイトル等も入れる。名前はニックネームで良い。

創作エディタに登録した牧野の素材は、図 3 と同様に、すべて CC ライセンスの「表示 - 非営利 - 継承」としており、学習者には、課題として、ライセンス表示を選択する際には、参考文献[4]でライセンスの内容を確認してから付すことを求めた。しかし、課題として提出された作品において、ライセンス表示を「表示 - 非営利 - 継承」と正しく選択できた学習者は、16%に過ぎなかった。この結果は、単に編集著作物を創らせるだけでなく、授業時に、別途、使用しているライセンスに関する正確な理解を促す指導を行う必要性を示している。

この 2014 年度の結果を踏まえ、2016 年度には、第一著者が担当する文系クラスと文理融合クラスの 2 クラスの学習者を対象に、創作エディタを用いた実践を行った。前述の課題の説明に加え、以下の説明を付記した。

公開時には、素材のライセンスを必ず確認すること。また、意思表示のためのライセンス（クリエイティブ・コモンズ・ライセンス）の意味を確認すること。

2016 年度の実践では、課題提出後、翌週に再度教授者が CC ライセンスに関する説明を行う機会を作った。教授者の説明後、誤ったライセンスを付与している場合には、自身の設定したライセンスの変更をさせた。さらに、教授者の説明でも修正ができない学習者に向け、学習者間でライセンスの誤りがないかを相互コメントさせ、ライセンス表示の再確認を行わせた。2014 年度と同様に、素材は牧野のものを用い、ライセンス表示は、「表示 - 非営利 - 継承」のままとした。

2016 年度における最終的なライセンス表示の変遷結果を表 1 に示す。提出者は、文系クラス 26 名、文理融合クラス 25 名である。なお、課題では、編集著作物を複数創ってもよく、また、素材を用いない独自の著作物の作成も可としている。独自の著作物の場合には、独自作成である旨を課題上でコメントとして記載させた。文系クラスでは、複数の編集著作物を創り、その提出時のライセンス表示が異なる設定をした学習者が 1 名いたため、表 1 における全体の総和は 27 となっている。また、文理混合のクラスでは、全体の著作物を全く独自で生成した学習者 1 名おり、その作品については、ライセンス設定に制約がないため、表 1 の正誤を確認する表からは省いている。

表 1 学習者の選択したライセンスの内訳(人)。
網掛けの「表示 - 非営利 - 継承」の選択が正答。
「表示 - 非営利 - 継承」のみ回答者の割合も付す

ライセンス	文系 (26 名)		文理混合 (25 名)	
	提出時	最終	提出時	最終
表示	18	2	4	0
表示—非営利	3	0	3	0
表示—非営利— 継承	4 15%	24 92%	13 54%	23 96%
表示—非営利— 改変禁止	0	0	2	0
表示—継承	1	0	1	1
表示—改変禁止	0	0	1	0
パブリックドメ イン	1	0	0	0

表1から相互評価を終えた最終状態で、文系では26名中24名、文理混合では24名中23名が適切なライセンスを付すことができたことがわかる。

なお、最終的に正しいライセンスを付与できなかった学習者2名は、自己評価のコメントを行っている。コメントは以下の通りである。「変更しても元のccライセンスのままにしなければいけないことが分かった。」「あまりライセンスについて考えることがなかったのであんまり見てもわからないものがあった。」残りの1名は、自己評価コメントも提出しておらず、授業時には無回答（無反応）であった。

3 考察

2章における著作権教育の実践結果（表1）から、2クラスの課題提出時の正解率に大きな差があることが見受けられる。2016年度の文系クラスの正答率は15%であり、2016年度の16%とほぼ同じである。一方で、文理混合クラスでは、半数以上が正しいライセンス表示を行っている。

この理由は、課題を課した当該授業において、文理混合クラスでは、CCライセンスについての質問があったことが原因と考えている。CCライセンスの「継承」等のマークについての質問に対し、授業学生全体に向けて、教授者がCCライセンスのマークの意味を簡単に説明し、後は各自で確認するよう促した。そのため、文理混合クラスにおいては、文系クラスに比して、ライセンス表示に対しての理解が深まっていたと考えられる。但し、そうであっても半数程度の正答率である。実際に体験的に素材を組み合わせ、編集著作物を創らせた後に、授業の時間を使い、正確な説明を行うことが、ライセンスの理解を深めるために不可欠であることが確認された。

3.1 追加アンケート課題

先の実践は、素材の著作物を「表示 - 非営利 - 継承」に限って行わせた。その上で、授業最終週に、「素材のライセンスが異なるものを用いて、著作物の派生を行うことについてどのように考えるか」という問いを学習者に示し、自由に記述を求めた。また、「AIが、皆さんが行ったような素材を適当に配置したものを大量に公開するような状況ができたとしたら何が問題となるか、また、どう考えるか」という問いを示し、自由記述を求めた。

3.2 ライセンスが異なるものを用いた派生

ライセンスが異なるものを用いた著作物の派生についてのアンケート課題の回答では、ライセンスの厳しいものに合わせる、といった回答が多い。例えば、「ライセンスの厳しいものに合わせれば異なるライセンスのものを混合してもよいと思う。正直授業でやるまでライセンスのことなど全く知らなかったのが今後どのように知名度を上げていくかが課題になると思う。」「著作物を扱う以上、作成者の意志である素材のライセンスは一番に尊重されるべきである。だから、編集著作物は最も利用制限が厳しいものに合わせるべきだと思う。」などの意見に代表される。

しかしながら、何が最も厳しいライセンスであるか、もう少し検討が必要である。「素材が異なるものを用いて作ったものは、その素材のライセンスの意味がより限定的な方を優先すべきであると思う。例えば、ライセンスが継承のものとライセンスが継承と非営利の素材を用いて作ったもののライセンスは継承と非営利すべきだと思う。」のように、継承の意図を十分に理解できていない学習者が見受けられる。「各著作物の著作者の意思を最大限に尊重すべきなので、最もライセンスが厳しいものに合わせるべきだと思う。継承が入っていてライセンスが異なるものは使用しない。」のような回答が望まれるがそこまで記載されているものは少数である。

これらの回答から、学習者は、原著作者の意思表示をライセンスという表記で表していることは理解しているものの、ライセンスの実質的な効果と限界については、十分な理解とはなっていないことが考えられる。次のステップとして、異なるライセンスが混在した素材を用意して、編集著作物を生成させる実践を行う予定である。また、理解が不十分な学習者に対し、継承の考え方の例示（表示 - 継承と、表示 - 非営利 - 継承を混在させた場合の問題例）を上げて、検討させる学習を組み合わせることも効果があると考えられるため、試みたいと考えている。

3.3 人工知能による作品の生成

人工知能による作品の生成についてのアンケートに対する回答には、次のような広範な意見が寄せられた。「大量に公開すると、ライセンスの確認が大変となる。AIが作品のライセンスを自動的に確認してから公開してくれるならいいですね。」「もしそのように大量に公開されてしまうと、

人間が考えるより先に著作権を登録してしまうかもしれない。そうするとデザイナーやアーティストの創作の自由が制限されてしまうことが問題となると考える。(後略)「こうしてできた作品に著作権を認めるかどうかという問題が AI の配置に独創性が認められるかという問題となり、最終的に AI の思考に独創性や個性があるのかという難しい問題となってしまふ。(略) そのために AI の著作権は人とは異なる特別な著作権的なものを作って人の創作活動に対してバランスを取れるようにすると思う。」「誰に著作権があるのか(AI に指示を出した人に著作権は与えられるのか)。どのような意図を持って編集したのかが明らかにされない限り、オリジナリティーは認められない。(略) ただし、AI がでたらめに素材を並べて作った「作品」にタイトルを付けるなどして、初めに「解釈」を考えた人がいた場合、その作品の著作者は「解釈を考えた人」であると考える。」など、さまざまな意見を回答していた。

本アンケートは、授業最終週に行ったため、その後の議論はできなかった。しかし、人工知能の著作権については、「はじめに」で述べた通り、知的財産戦略本部として、2017年の話題としている近年的問題である。創作エディタを用いた体験型の著作権教育を行った後に、上記のような問いかけを行い、グループでのディスカッションを行う授業構成を行うことも有効であると考え。著作権に関する現在の情報社会での問題を把握させ、未来に向けての検討を行うために効果的な題材のひとつであると考えられる。

4 まとめ

本論文では、他者の著作物の適正利用の観点で設計した大学における著作権教育の実践とその効果について報告した。原著物のライセンスを確認の上、素材となる著作物を組み合わせて、新たな編集著作物を生成する学習活動を行った。

当該活動では、著者らが開発した創作エディタシステムを用いた。当該システム上で、原著物のライセンス表示が確認できる機能があるものの、単に編集著作物の生成を課すだけでは、十分なライセンスに対する理解を得ることは難しい。その後の授業で、ライセンスの意味を教授者が説明し、さらに学習者相互に確認をする中で、ライセンスに関する理解は向上する。本実践では、92%から96%の学習者が正しいライセンスを付与できるこ

とが確認された。

しかしながら、当該実践は、素材となる著作物のライセンスを CC ライセンスの「表示 - 非営利 - 継承」のみと、単純に設定しての実践である。現実社会への適用に向け、次は、異なる複数のライセンスがある場合の実践について取り組んでいく。また、近年話題になっている人工知能の著作物をどのように考えていくか、本稿で述べた体験型の実践の上で、学習者間のディスカッション等、グループワークを行うことも検討していきたい。

参考文献

- [1] 知的財産戦略本部、知的財産推進計画 2017、<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20170516.pdf>、2017、(2017.10.2 閲覧)
- [2] 文化庁、最近の法改正等について、<http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/index.html>、2017、(2017.10.2 閲覧)
- [3] 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.
- [4] クリエイティブ・コモンズ、<https://creativecommons.org/> (参照 2017.10.2)