

バーチャル創造館
-コピーレフトに基づく教育利用目的 Web コンテンツ使用ルールの検討-
Virtual Creative Museum

-Discussion about the Copy License in Education Fields depending on Rules of Copy Left-

浅水悠子 [†] Yuko Asamizu	丸山有紀子 [‡] Yukiko Maruyama	谷口唯成 [‡] Tadanari Taniguchi	田中真 [‡] Makoto Tanaka
日向寺祥子 [‡] Sachiko Hyugaji	前田陽二 [‡] Yoji Maeda	上村龍太郎 [‡] Ryotaro Kamimura	
東海大学文学部 [†] Tokai University School of Letters		東海大学総合情報センター [‡] Tokai University Information Technology Center	

1. はじめに

「バーチャル創造館」とは、学生の①主体性の向上、②社会との連携、③学習レベルの向上、④国際連携を目的に、東海大学総合情報センターが社会に向けて開くポータルサイトで、学生や教員が作成した作品やレポートなどを公開している[1][2]。公開された作品やレポートは、学生が学習を深め、さらに良いレポートを書くための参考資料になることが想定されている。また、コンテンツの中には、日本科学未来館との連携によって制作された中高生を対象とする Web 教材もあり、来館者への事前資料となるなど、多くの人々に自由にコンテンツを利用してもらうことを想定している。また、社会のニーズや時代の変化にそって、より良い情報を提供できるように、提供されたコンテンツを必要ならば変更していく必要性もある。そのため、バーチャル創造館プロジェクトでは、教育での利用を目的とした場合の、コピーレフトに基づいた Web コンテンツの使用ルール（ライセンス契約）を造る必要がある。

本報告では、バーチャル創造館における、教育利用目的の Web コンテンツの使用ルールについて、既存のコピーレフトの思想に基づいたライセンスの規約/契約/範囲/制限の調査と総合情報センターの教員に対して行ったアンケートについての検討を報告する。

2. 既存ライセンスの調査

教育利用目的の Web コンテンツ使用ルールの検討するにあたって、まず既存のコピーレフトの思想に基づいたライセンスにはどのようなものがあるのか調査検討を行った。

2.1 調査

(1) 調査対象

GNU[3]、オープンクリエイション

(OpenCreation Movement) [4]、自由利用マーク [5]、クリエイティブ・コモンズ・ジャパン (Creative Commons) [6]、MNG プロジェクト [7][8]の Web ライセンスの調査を行った。

(2) 調査結果

既存のライセンスは、全体的に見ればさまざまな範囲に適用することができるが、個々のライセンスでは、対象とするライセンスの範囲が一部に限られてしまっているものが多い。

ライセンスは、マークを使用することで自由に利用してもよいことを表すものと、何を許可し、何を許可しないのかの著作者の意思表示を行うものとの2種類がある。

許可項目に関しては、商用利用、複製、改変、同一条件による頒布などの可否を問うことが共通している。

表 1 調査結果

調査対象	適用範囲	許可項目
GNU	ソフトウェア、文書	(同一条件に基づく) 複製、頒布、改変の許可
オープンクリエイション	音楽	商用・非商用、改変可・不可、使命表示の有無、連絡の有無
自由利用マーク	動画、音楽以外の自分で作った著作物	プリントアウト・コピー・無料配布、変更、改変、翻訳などの許可
クリエイティブ・コモンズ・ジャパン	オーディオ、ビデオ、画像、テキスト、インタラクティブ、その他	帰属、同一条件許諾、派生禁止、非営利の組み合わせ
MNG プロジェクト	音楽	使用、視聴、鑑賞、改変、組み込み、(コピーレフトを条件とした)複製などの自由

3. 教員を対象としたアンケート

既存のライセンスの調査結果を元に、バーチャル創造館のライセンスとして必要と思われる項目を作成し、コンテンツ制作者別に、どの範囲でどの項目を許可するかを、コンピュータ関連の授業を開講している、総合情報センターの職員を対象に調査した。

3.1 アンケート

(1) アンケート項目

- ①コンテンツ制作者：教員／学生
- ②コンテンツ利用先：学内コンテンツとして／学校・塾など教育関係施設／特定の情報を提供している個人サイト／教育関係の商用利用
- ③許可項目：転載・コピー可／改変・二次利用可／再配布可
- ④回答方法（アンケート番号）：1. 利用を許可する（条件付の場合は条件も記入）／2. わからない／3. 絶対に許可しない

(2) アンケート結果

結果の集計は、Web デザインやコンピューターミュージック、ムービーなどの制作を行い、その授業内容に創造的芸術的要素が含まれる授業（芸術系授業）、情報の基礎的な内容やプログラミングなどの知識や技能を教える授業（一般系授業）にわけて行なった（回答者数：芸術系授業 6 名、一般系授業 7 名、合計 13 名）。結果の一部を表 2、表 3 に示す。

表 2 一般系授業担当教員のアンケート結果

利用先	学内						教育関係施設					
	教員			学生			教員			学生		
アンケート番号	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
転載・コピー可	7	0	0	7	0	0	6	1	0	7	0	0
改変・二次利用可	6	1	0	7	0	0	6	1	0	6	1	0
再配布可	6	1	0	7	0	0	4	3	0	5	2	0

表 3 芸術系授業担当教員のアンケート結果

コンテンツ利用先	学内						教育関係施設					
	教員			学生			教員			学生		
アンケート番号	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
転載・コピー可	5	1	0	4	2	0	5	0	1	4	1	1
改変・二次利用可	4	1	1	2	3	1	3	0	3	1	2	3
再配布可	5	1	0	3	2	1	4	0	2	2	1	3

① 一般系授業を扱う教員の場合

学内、教育関係施設においては条件付も含めて教員制作、学生制作を問わず全てのライセンスを許可するという回答が半数を超えた。個人サイトと商用利用に関しては、意見が分かれた。

② 芸術系の授業を扱う教員の場合

学内、教育関係施設において教員制作コンテンツに対し全ての項目を許可するという回答が半数を超えた。各コンテンツ利用先に対しては、転載・コピーは認める傾向があるが、改変・二次利用に関しては、「作品」を作っているため認めない傾向が強い。また、著作者の許可によるとする意見も多かった。

③ アンケート結果の全体を通して

学内、教育関係施設においては、コンテンツ制作者を問わず、すべてのライセンスを許可する傾向がある。また、個人サイトに関しても、転載・コピー可は許可する傾向があった。商用利用に関しては、教員制作コンテンツは転載・コピー可を許可する傾向にあるが、学生制作コンテンツを含めて、改変・二次利用、再配布は認めない傾向がある。

4. まとめ

アンケート調査より、芸術作品とそれ以外のコンテンツでは許可する項目が異なることがわかった。結果を基に教育利用目的の Web コンテンツ使用ルールの確立に向けて更なる検討を行う必要がある。また、本人の許可によるという意見がある一方「著作権に対する認識があいまいな著作者による著作物に適用するには十分な検討としっかりとした教育が必要」という意見もあった。バーチャル創造館では学生が著作権に関する正しい知識を持った上で教育用にコンテンツの提供を行うことを想定している。ライセンスを作るだけでなく、著作権教育のカリキュラムの検討もさらに行っていく必要がある。

【参考文献】

- [1] 丸山有紀子他, バーチャル創造館：基本構成の検討, 日本教育工学会第 21 回全国大会講演論文集, p341-342, 2005.
- [2] 柄澤まどか他, バーチャル創造館：高校生向け WEB 教材開発, 日本教育工学会第 21 回全国大会講演論文集, p343-344, 2005.
- [3] <http://www.gnu.org/home.ja.html>
- [4] <http://www.opencreation.org/>
- [5] <http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo/>
- [6] <http://creativecommons.org/>
- [7] <http://www.media.t-kougei.ac.jp/mng/indexj.html>
- [8] 久原泰雄, 「MNG プロジェクターコピーレフトに基づくデジタル芸術 Web データベース構築」, 東京工芸大学芸術学部紀要 第 10 号, pp1-7, 2004.