

授業での作品制作に特化した著作権教育について

湯下秀樹^{†2} 江見圭司^{†1}

概要：実社会に直結した専門学校教育という目的を完遂するため、授業の課題として作品については、就職活動のポートフォリオとしての活用やウェブなどでの公開を促進すべきであるが、一方で著作権侵害などのトラブルが発生する可能性が増大する。そうした事態を回避するため、作品制作の際の著作権ガイドラインを策定し、そのガイドラインに基づいた著作権教育を実施することが必要である。最近は大抵の教育機関において著作権教育のカリキュラムを有している。しかし学生の作品制作に特化した著作権教育は一般的な著作権教育と異なる特質を有すると考える。そこで専門学校教育の過程における学生の作品制作に特化した著作権教育のあり方を研究する。

キーワード：ポートフォリオ, 作品制作, 著作権ガイドライン,

On the copyright education related with making a work in class.

HIDEKI YUSHITA^{†2} KEIJI EMI^{†1}

Abstract: In order to accomplish the purpose of vocational education directly linked to society, it is necessary to promote the use of student's works that were made in a lesson as a portfolio of job hunting activities. And it is desirable to publish the student's works on the web, too. On the other hand, if students will do these things, the risk about infringement of third parties copyrights is increased. For that reason, it is necessary to establish the guideline for student about making a work in a lesson, and to do a lesson about copyright based on the guideline established. Nowadays, most school has the curriculum of copyright education. But we assume copyright education related with student's making a work has the different features from the general education of copyright. So, we investigate the way of copyright education related with student's making a work in the process of vocational education.

Keywords: Portfolio, Works, Copyright guideline,

1. はじめに

1.1 本研究の目的

専修学校（専門学校）は「職業若しくは実際生活に必要な能力を育成し、又は教養の向上を図る」[1]ことを目的とする学校であり、「実践的な職業教育、専門的な技術教育を行う教育機関として、多岐にわたる分野でスペシャリストを育成」[2]を行っており、専修学校の授業における制作作品については、成績評価のためという教育目的での利用を超え、就職活動でのポートフォリオとしての活用や実社会での公開も想定する必要がある。しかも作品制作においては、他人の作品等に依拠し、その一部を素材として活用することも少なくない。それ故制作作品を実社会での公開や利用に供することを予定しているのであれば、作品制作段階から著作権をはじめとする第三者の法的権利を侵害しないように十分な配慮が必要となる。専修学校の授業における作品制作にあたっては、著作権等に関する教育が重要である。

SNS などを通じて誰もが情報発信を行うことが可能な現在、著作権教育の重要性が増加しており、教育機関では、生

徒・学生を対象とした著作権教育が行われており、一口に著作権教育と言っても、教育目的に照らしてその内容は多様である。本研究では、就職活動での利用や公開を前提とした作品を制作するという目的を有する専修学校の授業における作品制作のために、どのような著作権教育が必要かを考察し、実践例を報告する。

1.2 研究の経緯

筆者が所属する京都コンピュータ学院は情報系の人材を育成する専修学校として、現在「アート・デザイン学系」「ビジネス学系」「コンピュータサイエンス学系」「デジタルゲーム学系」「エンジニアリング学系」の5つの学系に分け、多様な人材を育成している。京都コンピュータ学院では「コンピュータ技術の学問的性格を重視し、理論をおろそかにしない本格教育」を建学の理念の一つに掲げており、理論教育にも力を入れる一方で、作品制作を行う実習系科目の「プロジェクト演習」等も、カリキュラム上重要な意義を有している[3]。こうした実習系科目での制作作品は、単なる学習の達成度合いを測る成果物としてのみならず、自らが身に着けたスキルを具体的に証明するポートフォリオの一部を構成し、就職活動や起業の際に活用されることが予定されている。また就職活動での活用以外に、作品を広く世に知らしめるため、学生に対してデジタルコ

^{†1} 京都情報大学院大学
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

^{†2} 京都コンピュータ学院
Kyoto Computer Gakuin

ンテンツである制作作品をウェブ上で公開することを積極的に勧める教員も少なくない。

そうした中、ゲーム学系の教員から作品制作のルール策定に関する相談があった。京都コンピュータ学院では、後述するとおり、これまで全学生を対象とする一般的な著作権教育は行って来ていたが、こと作品制作の現場における著作権関連の指導に関しては、個々の授業担当者に委ねられていた。然るに教員によって指導内容に差が存するほか、著作権者に使用許諾を求める際のサポートを必要とする学生がおり、個々の教員では対応困難なケースも生じるなどしており、作品制作に関する統一的な著作権教育の必要性が指摘されたのである。そこで、作品制作に特化した著作権教育の開発を行うこととなり、かかる経緯により本研究がスタートした。

2. 教員の問題意識について

2.1 ゲーム学系教員の問題意識

そもそも本研究の発端となったのは、ゲーム学系の教員からの相談であった。ゲーム学系の場合、多くの学生がゲーム業界への就職を希望しており、実習系科目である「プロジェクト演習」では、制作作品は就職活動用のポートフォリオとして活用することが前提とされている。ゲーム作品の場合は、画像や音楽等多様なメディアを融合して制作を行うことが多く、安易に他人の著作物を素材等として無断活用してしまうリスクが高い。そのリスクを回避するため、作品制作の統一的ルール策定の相談があり、筆者とゲーム学系教員がミーティングを開催し、問題点の共有を図った。ゲーム学系教員の問題意識は以下のとおりである。

(1) 作品のウェブ等での公開

これまで制作作品の取り扱いに関する指導については、個々の教員に委ねていたが、教員の中には、授業課題として制作した作品をウェブ上で公開することを積極的に推奨している例もある。ゲーム学系教員からは、「作品の公開を推奨すること自体は間違っていないが、一方で公開を前提とせずに単に授業課題として制作した作品を安易にウェブで公開すれば、第三者から著作権侵害と非難される事案が発生する危険性が大きい。万が一そのようなことになれば、当該学生の将来を閉ざす可能性もあり看過できない。」との意見が寄せられた。また「公開された作品が授業内で制作されたものであるとなれば、著作権侵害に関する責任を指導した教員や学校が権利者から追及される場合もあるのではないか」との懸念も示された。

(2) 作品の就職活動での利用

ゲーム学系の教員は、学生の進路先であるゲーム会社の採用担当と情報交換を行っているが、そうした際にゲーム会社の採用担当からの話として、「著作権処理がきちんとできていない作品については、採用する側としては良い印象は持っていない。あからさまに他人の著作物を素材と

して無許諾流用していることが分かった結果、本来能力があるにも関わらず採用されないケースもある」とのことであった。ゲーム学系教員としては、「学生が就職活動のプレゼンで利用するのは、「プロジェクト演習」で制作した作品であり、ゲーム会社への就職実績を向上させるためには、授業で制作する作品の著作権処理をきちんとすべき」との意見が寄せられた。また「著作権処理のできていない作品を学生が就職活動で利用すると、学校や我々ゲーム学系教員がそれを黙認していると思われかねない」との懸念もあった。

(3) サポートの必要性

学生のなかには、著作権処理について教員のサポートを必要としている者もいる。「海外の企業に対して使用許諾を求めたいという学生がおり、許諾をもらえない場合、作品制作が頓挫し、成績への影響もある。そのため企画の見直しを求めたが、頑として従おうとしない。そうした場合は自己責任で行うべきことをルールで定めたい」との意見があり、それに対して「むしろ学生のチャレンジをサポートし著作権処理のサポートを行うべきではないか」との意見もあった。

(4) チームで制作した作品の取り扱い

ゲーム制作の場合、一人で制作を行う例は極めて少なく、複数の学生が、それぞれのメンバーが役割分担をしてチームとして行うのが通常であり、「チームでの制作作品の取り扱いに関するルールが必要である」との意見があった。さらに「指導する教員がかなり作品の重要部分に創作的に寄与することが多いが、その場合、指導した教員が作品に対して著作権を有することになるか」という問題意識も挙げられた。

2.2 アート・デザイン学系教員の問題意識

ゲーム学系以外で、授業での制作作品の、就職活動での活用やウェブなどでの公開が特に求められる学系として、アート・デザイン学系がある。そこでアート・デザイン学系教員ともミーティングを行い、どのような問題意識を有しているのかを確認した。

まずゲーム学系の教員の問題意識として挙げた(1)～(2)については、アート・デザイン学系の教員も同様の問題意識を有していることが確認された。

それに対してアート・デザイン学系の場合、授業においては学生個人で制作することが基本となることから、「(4) チームで制作した作品の取り扱い」については、その点の問題意識が教員にはなかった。

さらに「(3) サポートの必要性」についても、第三者に使用許諾を求める際のサポートの必要性についてのアート・デザイン学系の教員からの指摘はなかった。替わりに、次のような指摘があった。

(5) 作品における創作性の確保

アート・デザイン学系教員からは、学生が自ら制作した作品が盗作と評価されないかという点に関する問題意識に基づき、次のような点が挙げられた。

- ・他人の写真・画像等のトレース・模写の可否。
- ・二次創作の可否。内輪で見せるだけだから許される？
- ・盗作・模倣とリスペクト、オマージュ、パロディの違い。
- ・特にデザインの場合、類似しているとして難癖をつけられる恐れがあり、その場合どのように対応したら良いのか。

アート・デザイン学系の教員によれば、授業における作品制作では、他者の作品との類似性を避け、如何にして自らの個性を表現するかという点に指導の力点があり、そのことを反映した問題意識がアート・デザイン学系の教員には顕著であった。これは「個性」即ち著作物における「創作性」を如何に確保するかという問題意識と言える。

(6) 提出作品の取り扱い

またアート・デザイン学系の場合、デッサンや一品物の制作物などデジタル作品ではない制作も行うことから、「提出された作品の取り扱いを統一化したい。」との問題意識が挙げられた点も特徴と言える。

2.3 ゲーム学系とアート・デザイン学系の比較

ゲーム学系もアート・デザイン学系も、授業で制作した学生作品の社会での発表や活用を活発化すべきとの問題意識が教員にあり、作品制作という観点から著作権教育の内容を考えるべきとの点では、同様の問題意識がみられた。

それに対して、著作権教育の内容については、ゲーム学系では、第三者の著作物の利用を前提として、ライセンス等権利処理の問題等、如何にすれば第三者の著作物を問題なく使用できるかという点についての教育の必要性に力点が置かれているのに対して、アート・デザイン学系の場合は、2.2で見たとおり、第三者の著作物との類似性を避け、著作権侵害の疑いから、如何に身を守るかという点に著作権教育に関する教員の問題意識の力点が置かれ、それぞれの特徴が見られた。

もちろん、ゲーム学系でも、例えばプログラムの盗作などアート・デザイン学系と同様の問題はあり、アート・デザイン学系でも第三者の著作物使用の権利処理等も問題となるのは言うまでもないが、このように教員の問題意識に差が見られた理由は、ゲーム学系とアート・デザイン学系での授業における作品制作実態の差によるものと考えられる。

即ち、ゲーム作品の場合は、まがりなりにも一つの作品を完成させるためには、画像や音楽等多様なメディアを融合して制作するので、複数の学生がチームで制作するのが

原則であり、作品制作においては、第三者の著作物を利用することが前提となっており、如何にして問題なく第三者の著作物を利用するかということが中心課題となる。

それに対して、アート・デザイン学系の場合、授業においては、学生が単独で作品制作を行うのが原則であり、制作した作品が盗作となるか否かという問題に代表されるような、自らの作品の個性確保という問題意識が前面に出て来る点に特徴がある。さらに「特にデザインの場合、類似しているとして難癖をつけられる恐れがあり、その場合どのように対応したら良いのか」という問題意識に見られるように、盗作か否かについての判断にかなり専門的なセンスを要する場面もある。例えばロゴデザイン作品と絵画などのアート作品では、作品としての性質の違いから著作物性や著作権侵害の判断基準も異なって然るべきである[4]。単によく似ているという点を捉えて、著作権を侵害した等と誹謗に晒されるケースも少なくない。

以上のとおり、制作実態の違いから、教員の問題意識に差が生じたと考えられるが、ゲーム学系とアート・デザイン学系の教員はいずれも、作品制作に特化した著作権教育の必要性を感じており、教育内容を考える際には、2.1、2.2で抽出した(1)から(6)までの問題意識が参考となる。

3 従来型の著作権教育

3.1 実践例

現在、大学・専修学校を含む高等教育機関においては、何らかの形で著作権教育が行われている。具体例として、著作権に関するウェブサイトが存する例を以下2つ挙げる。早稲田大学の場合、大学総合研究センターのウェブサイト[5]において、「著作権の基本を学ぼう!」「教員・学生のための事例集」という動画コンテンツを公開し、教育著作権の基本を紹介している。さらに「インターネット上で配信されるWebコンテンツでの著作物利用に関しては誤解が多い」として、特にWebコンテンツの配信に関して、「配信不可能なコンテンツ」と「配信可能なコンテンツ」の基準を掲げるとともに、「教育・研究機関で想定される事例」が挙げられている。

日本女子大学の場合、「大学生のための著作権ガイド」[6]というウェブサイトを公開している。「他人の著作物を利用するには」「レポート・論文を書くときには」「大学のイベントで」「ホームページやブログをつくる時」「日常生活の中で」といった項目で、著作権に関する事項が列挙されている。

3.2 京都コンピュータ学院の場合

京都コンピュータ学院の場合も、(1) 1回生時に全学生が受講する科目内において著作権に関する講義を行っているほか、(2) また選択科目として著作権について扱う「情報倫理」や「法学」といった科目を設け、学生の関心

に込えている。

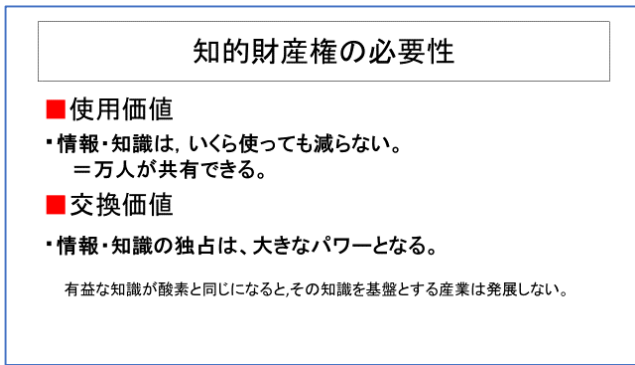


図1 知的財産権の特質を説明するスライド

全学生に行う著作権に関する講義では、a 著作権に関する基礎的な理解と b 遵守すべき具体的事項を扱うようにしており、a としては、①無体物と有体物の違い（知的財産権の特質）[図1]、②アイデアと表現の違い（著作権の保護対象）[図2]、③創作性の意義（著作物とは何か）等の点について理解を促している。

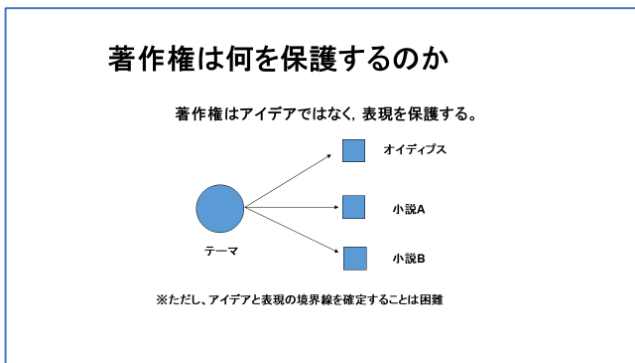


図2 表現とアイデアの違いを説明するスライド

b としては、公正な利用の条項を中心に著作権法 30 条、32 条、35 条、38 条などについて解説するほか、問題の生じやすい例として、インターネット上でのコンテンツの取り扱い、著作物としては写真・画像の取り扱いについて特に説明を行っている。

3.3 従来型の著作権教育の特徴

現在大学や専門学校で行われている著作権教育（便宜上ここでは「従来型の著作権教育」とする）は、それぞれの学校ごとに多少の違いはあるが、いずれも①学生が大学や専門学校での学習・研究を行う上で知っておくべき著作権に関する知識、具体的には著作権法 35 条や著作権法 32 条（引用）等に代表される事項、②SNS など簡便に情報発信が可能な時代を反映して、学内外での学生の日常生活において、トラブルに巻き込まれないための事項について扱う点で共通しており、これらの点を扱うことが特徴となっている。

4. 作品制作に特化した著作権教育

4.1 作品制作に特化した著作権教育の必要性

しかし、2 において述べたような、授業における作品制作に関連して生じる問題に対応するためには、こうした従来型の著作権教育では十分とは言えない。

即ち、就職活動での利用やウェブでの公開を前提としたゲームやアート・デザインの作品制作における他人の著作物の利用に関しては、そもそも授業外での使用を前提としているため、「授業の過程における使用」の要件が求められる 35 条での正当化は出来ない[7]。ゲームやアート・デザイン作品に素材として他人の著作物を流用することは、そもそも「報道、批評、研究」に代表される「引用の目的」には該当せず、著作権法 32 条での正当化は出来ない。

ちなみに、他人の著作物を素材として利用が一切認められないわけではなく、写真家の芸術写真を自らの作品に流用して訴訟となったいわゆる「パロディ事件」の昭和 55 年 3 月 28 日最高裁判決の判決理由中に「自己の著作物を創作するにあたり、他人の著作物を素材として利用することは勿論許されないことではないが、右他人の許諾なくして利用をすることが許されるのは、他人の著作物における表現形式上の本質的な特徴をそれ自体として直接感得させないような態様においてこれを利用する場合に限られる」[8]との判断が示されており、他人の著作物を素材として利用することが認められる基準として参考となる。他人の著作物を素材として利用することが認められる場合は、原形がわからないほどの改変を加えることが必要であり、ゲームやアート・デザインの作品制作の場合、音楽や画像などの他人の著作物をそれとわかる形で取り込むことは正当化できない。

以上のとおり、授業における作品制作に関連して生じる著作権の問題に対応するためには、著作権保護の例外が適用されないケースにおいて、他人の著作物の利用を正当化できる能力獲得が必要である。

さらにクリエイターを目指すアート・デザイン学系の学生にとっては、自らの個性的な表現を実現するため、自らの対象とする分野における著作物の創作性に関するセンスというべきものを身につけることが重要である。

これらの点の教育を行うためには、3、3 で述べた従来型の著作権教育では十分とは言えず、それに加えて、さらに作品制作に特化した著作権教育が必要である。

4.2 求められる教育の特質

授業における作品制作に特化した著作権教育において求められる教育の特質としては、以下の 2 点を挙げることができる。

(1) 具体的かつ実践的な教育内容の講義

作品制作に資する著作権教育は、単なる条文解説や抽象的な理論を伝えるだけではなく、作品制作の際に直面する著作権関連の課題の解決に資するように、具体的かつ実践的な内容であることが必要である。極力、具体的事例に

即した教育が求められる。どのような内容を扱うべきかについては後述する。

(2) 個別指導と作品制作の具体的支援の必要性

具体的事例に即した著作権教育を行ったとしても、学生が判断や対応に窮する場合は少なくない。学生が作品制作を円滑に行えるようにするためには、個々の学生からの質問や要望に応える体制を整えることが必要である。この点、授業教材等の著作権処理を支援する仕組みを有する大学もある。広島大学情報メディア教育研究センターでは、「他人の著作物を利用した教材や動画などをオンラインに置く場合に必要な、著作権処理」の支援を行っており、参考となる [9]。

授業を担当する教員が十分に対応できない場合、学内の法務部門や顧問弁護士等の学外の専門家の助言を受けられる体制を整える必要がある。さらに他人の著作物の使用許諾申請のサポートや、学生が安心して利用できる素材集の紹介や提供なども必要となる。

4.3 作品制作のルール策定の有効性

さらにゲーム学系、アート・デザイン学系の教員からの要望で、授業における作品制作の際のルール策定の要望が寄せられた。作品制作が実習系科目の中で、複数の教員の指導のもと行われることを考えれば、教員間で矛盾のない統一的指導を実現するため、作品制作の際の最低限のルール、ガイドラインを策定し、それに準拠して学生に作品制作を行わせることが必要である。

また、こうしたガイドラインには、作品制作に特化した著作権教育で学生に周知徹底させるべき事項が盛り込まれることになり、当該ガイドラインが著作権教育を実施する際の指針となり、効果的・効率的な著作権教育が可能となる。

以上のことから、作品制作に特化した著作権教育を効果的・効率的に行うため、ガイドラインを策定することが有効である。

5 京都コンピュータ学院での取り組み事例の紹介

5.1 ガイドラインの制定

ゲーム学系、アート・デザイン学系の教員の問題意識を受け、協議をしつつ、授業における作品制作に関する著作権ガイドライン案を策定した。以下その概要と条文を示す。

(1) 基本原則—就職活動での利用やウェブ等での発表を前提としたルール

授業の過程で作成する課題や作品は、就職活動におけるポートフォリオとして利用することを前提とするので、素材は自作するか、他人の著作物を素材として流用する場合は、あくまでも使用許諾を得たものを使わねばならないのを原則とするべきである。そこでガイドライン案の第1条～5条として次のような条項を定めた。

- 1条 学生が授業における課題として作品を制作する場合には、他者の著作権その他の権利を侵害しないように配慮しなければならない。
- 2条 学生が授業における課題としてゲーム制作をする場合には、制作に必要な素材については、原則として、①自作したもの、または②ライセンス契約によって使用条件等が明確な素材（プログラム、音、グラフィックデザイン等）を使用しなければならない。
- 3条 仮にライセンスを得ていない他人の著作物について素材としての使用を希望する場合には、学生自らが権利処理を行わなければならないことを原則とする。
- 4条 授業で制作した作品のインターネット上での公開については、当該作品が他人の権利を侵害していないか、学生自身が十分に精査をして行うものとし、もし公開した作品について著作権侵害等のクレームが来た場合には学生自身が誠実に対応するものとする。
- 5条 学生が学習の過程において、参考資料等として他人の著作物の複製物のデジタルデータを保持する場合には、ネットワーク上のサーバには保存せず、流出等をしないように厳に管理をしなければならない。

(2) 例外

授業の過程で課題や作品を作成する場合でも、初歩的な訓練の目的のものや授業での成績評価を受ける目的以外には一切利用しないケースも当然考えられるので、そのケースに関する例外規定を6条として次のように設けた。

- 6条 学校に課題として提出するのみで、就職活動その他の用途で使用を一切しない場合であれば、他人の著作物を素材として流用したときであっても、著作権法35条、同43条1号等、著作権法の規定の認める範囲内であれば、権利者の許諾を得ることを原則として要しない。

(3) 出所の明示

作品制作において他人の著作物を素材として利用した場合、ライセンスの有無等も含めて明示して、作品とともに提出することを義務づける条項を7条として次のとおり設けた。これは著作権法に適った対応であるとともに、これを徹底させることにより、学生の著作権に関する意識を高め、成績評価や指導を行う教員も、より客観的で適切な指導を可能とする効果も期待できる。

- 7 条 学生は素材の引用元・参照元をリスト化して作品とともに提出しなければならない（著作権法48条1項3号，同条3項）。当該リストには，ライセンスの有無，ライセンスが存在する場合には，掲載ウェブページのURL等，利用条件等を記載しなければならない。他人の著作物の流用等を行っているにもかかわらず，申告しない場合には，成績評価においてマイナス評価をすることもある。

（４）共同制作に関するルール

ゲーム学系の場合，数名でチームを形成して作品制作を行うことが基本となり，作成された作品は著作権法上の共同著作物となる。そこで作品の取り扱いについて，著作権法65条を引く形で次のような条文を設けた。

- 8 条 授業における課題として制作したゲーム作品が，チームで制作され，共同著作物（「二人以上の者が共同して創作した著作物であって，その各人の寄与を分離して個別的に利用することができないもの」・著作権法2条1項12号）に該当するときは，当該ゲーム作品を授業以外の目的で利用する場合には，チームのメンバーで協議のうえ，全員の合意に基づいて行わねばならない（著作権法65条）。

（５）作品の創作性確保のためのルール

さらに作品の創作性確保に関する問題意識に基づき，以下のような条文を追加した。まずはアート・デザイン学系教員からの「他人の写真・画像等のトレース・模写の可否」という教員から寄せられた課題に対応した条項。

- 9 条 学生が授業における課題として作品を制作するに際して，アプリケーションソフト等を使用して写真や画像等をトレースする場合は，当該写真・画像については，原則として①自作のもの，または，②ライセンス契約上問題のないもの（改変等の許可）を得ているものを使わなければならない。また写真・画像の被写体が著作物を含むときや他者の肖像であるときなど，第三者の権利を侵害する可能性があるときは当該写真・画像のトレースをしてはならない。

続いて，他人の著作物を作品制作における素材として活用する場合に関する条項。

- 10 条 学生が授業における課題として作品を制作する際に，他人の著作物に改変を加えて利用することは，同一性保持権や翻案権の侵害に該当する可能

性があるので十分に注意しなければならない。ただし，音楽作品におけるサンプリングやアート作品におけるコラージュのように，他者の著作物を徹底して改変等の処理を加え「著作物における表現形式上の本質的な特徴をそれ自体として直接感得させないような態様においてこれを利用する場合」であれば，他者の著作物を当該他者の許諾なくして利用をすることが許される場合がある

（６）提出作品の取り扱いに関するルール

アート・デザイン学系においては，一品物の作品が授業課題の成果として提出されることが少なくない。デジタル作品であれば，コピーを提出すればよいが，一品物の場合は，返却の要否や指導教員の管理責任の有無などが問題となり得る[10]。ガイドラインにおいて，この点に関する統一した取り扱いを定める必要があり，以下はそのための規定である。

- 11 条 学生が授業における課題として提出した作品については，原則として返却せず，成績付け完了後，成績に関する異議を述べるのが可能な期間の経過後，学校において処分するのを原則とする。但し，いわゆる一品物の制作物については，成績付け完了後一定の期間を定め，希望者に対して返却を行うものとする。当該期間経過後については，通常の例に従う。

5.2 作品制作に特化した著作権教育のための講義

（１）講義の目的

作品制作に特化した著作権教育のための講義においては，そもそも著作権法はクリエイターやコンテンツ産業を保護するための法律であり，クリエイター志望の学生が，著作権法を理解せず，著作権法に違反す行為を行うことがあっては本末転倒であると伝えることが重要である。ともすると著作権に関する講義は，禁止事項ばかりを伝えて，自由な創作を阻害するような内容として構成することも可能であろうが，むしろ学生の作品制作を支援し，学生の自由な創作活動の実現に資する内容として構成すべきである。そして講義を通じて，著作権法を深く理解することが自由な創作活動の実現につながるというメッセージを学生に伝えたい。こうした目的を実現するため，筆者が講義において採り入れているのは，以下のような教育内容である。

（２）ケーススタディの採用

学生にとっては，自らの作品が他人の著作権を侵害しているとクレームをつけられる事態に陥らぬように，作品制作を行えることが重要であり，2.2，2.3で分析したとおり，「自らの作品の個性確保」という問題意識に対応するため，講義を通じて，どのような場合に著作権侵害となる

か解説することが大切である。実際に訴訟になるような事例では、単純に規範を機械的に適用して回答が導きだされるケースのほうがむしろ稀であり、一審と控訴審で判断が覆る事例が多々みられる。クリエイターが自由に創作活動を行おうとすればするほど、著作権侵害に該当するか否か判断が困難な場合に直面するといえる。そのため判断が困難で、一審と控訴審で判断が覆るようなハードケースの実例に触れる機会を与えて考えさせることが効果的である。そこで講義では、極力多くの裁判例のケーススタディを盛り入れている。具体的には①実際に問題となった二つの作品を画像で見せ、著作権侵害であるか否か、素手の状態で学生に考えさせる。②そのうえで、そのケースにおける争点と裁判所の判断を説明する。具体的な事件を扱うことで、学生の興味関心の向上が期待できる。

(3) ライセンス教育の必要性

2.3で分析したとおり、ゲーム作品のように多様なメディアを融合し、チームで制作する場合には、「如何にして問題なく第三者の著作物を利用するかということが中心課題」となり、その課題に対応するため、著作権ライセンスに対する学生のリテラシー向上が必須となり、ライセンスに関する教育が重要である [図3] [図4]。ガイドラインにおいても、他人の著作物を素材として使う場合は、ライセンス契約によって使用条件等が明確な素材を使うのを原則としており、実際に学生が利用する可能性の高いウェブサイト等を取り上げ、ライセンス事例を示す [11][12]。

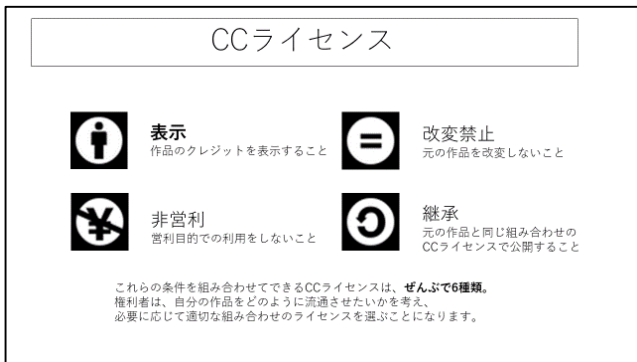


図3 クリエイティブ・コモンズの紹介スライド

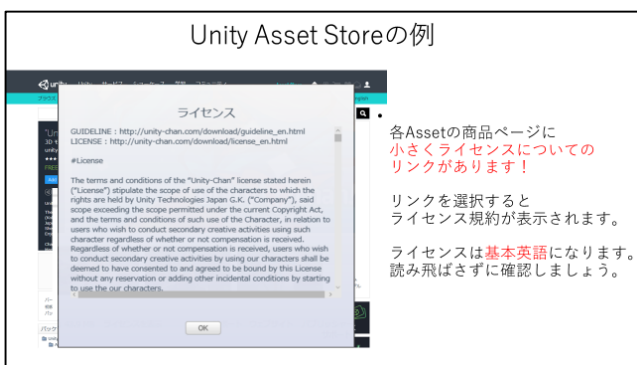


図4 ゲームエンジンのライセンス紹介のスライド
またガイドラインでは、素材として流用した他人の著

作物に関して、出所明示を義務づけているが、出所明示の具体例を呈示 [図5] して、学生がその義務を全うできるように工夫している。



図5 出所明示の実例呈示のスライド

なお講義に関しては、ゲーム学系の学生を対象に1回1時間実施したのみであり、アート・デザイン学系の学生に対しては未実施である。

5.3 個別指導の具体例

学生のなかには、著作権関連の事項について個別に相談したい者もいる。その場合、実習系科目の指導教員が窓口となり、当該教員より法務室に支援依頼が来る。これまでに海外企業に著作物の使用許諾を求めている学生の支援を行っている。以下その取り組みを報告する。

この事案はゲーム学系の「プロジェクト演習」の作品制作において自らの作品中に著名なゲームの画面を取り込んで制作を行いたいという学生グループがあり、完成した作品の就職活動での使用を希望していた。その企画に対しては、指導教員が企画の変更を求めたところ、学生がそのアドバイスに従わず、むしろゲームを開発した米国の会社に対して使用許諾をもらおうと言い出し、その交渉を当該学生自らが開始した。この動きに対して無下に否定するのではなく、むしろ積極的にサポートすることとし、当該学生からの質問や相談の対応に筆者があたった。

学生は作品の複製物の配布等も想定して使用許諾を求めようとしていたが、現実問題として許諾を得ることは難しいと判断し、就職活動での利用に目的を限定して使用許諾を依頼すべきと指導をした。仮に許諾を得ることができれば、それ自体が就職活動におけるアピールポイントとなると説得した。

その方針で、当該学生が先方と交渉を続けたが、「話がこじれている感じなので早急に返信をしたいです。ご迷惑をおかけして申し訳ありませんが至急確認と返信をお願いします。」との連絡が来た。ゲームに添付する Readme やマニュアルにおいて企業ロゴの使用を求めたところ、先方の態度が急変したという。商標の取り扱いというセンシティブな問題に触れたので警戒されたことが明らかであった。

そこで①自分たちが就職活動を控えた学生であることの証明として教室内での自分たちの写真を撮影して先方の担当者へ送付し、②教員にこの件を相談したところ、商標の利用許諾を求めることが如何に非常識なことか諭され、ロゴの使用を妄りに求めたことの非を詫げるべきとアドバイスをした。幸いにして、これにより先方の態度も軟化した。

さらに当該学生から利用目的について「就職活動で会社の担当者に見せる事はありますが、一般に配布したり、商業目的で使用したりはいたしません。実際に就職活動で資料として提出する書類には「権利は全て(社名)に帰属します。販売、配布、公開は禁止されていますと明記するとお伝えしようかと思えます。」との確認のメールが来たので、多少の文書表現のアドバイスした。こうした一連のやり取りを経て、最終的には就職活動での利用に限定したライセンスが付与され、英文の契約書が送付されてきた。

6 効果と今後の課題

6.1 効果について

5で述べたとおり、作品制作に特化した著作権教育の実践を開始しているが、講義についてはゲーム学系の学生を対象として1回1時間実施したのみであるが、学生からは次のような感想・要望が寄せられた。

- ・これまで著作権フリーの素材であれば使っていたが、危険なものであることを知った。
- ・具体的な事例に触れて、著作権の難しさがわかった。
- ・もっと講義の時間数を増やしてほしい。
- ・ゲーム業界で問題となっているホットな事例を挙げてほしい。
- ・著作権の問題よりも、共同制作のチームマネジメントのほうが課題。

一方、ゲーム学系の教員反応としては、以下のようなものがあつた。

- ・ガイドラインを制定することで、統一的な指導を行う基礎ができた。
- ・学生の著作権に対する意識の向上が期待できる。
- ・こうした著作権教育を行うことで、作品制作を就職活動に直結させて学生も理解する。
- ・講義の時間数、回数を増やすことはカリキュラム上難しいので、Eラーニングコンテンツとして充実化するのがよいのではないか。
- ・学生が出所の明示をきちんとさせることが重要であり、その点の検証が必要ではないか。
- ・ゲーム業界の動向などももっと取り入れるべきではないか。

今後さらに、①講義を受けた学生へのアンケート実施や、②作品提出時の出所明示の状況チェック等を通じて、効果を測定し、教育内容の改善に活かしたい。

6.2 今後の課題について

今後の課題としては、以下のような事項を挙げることができる。

①講義回数を増やし、教育内容の充実を図りたい。そのためにも、作品制作に特化した著作権教育のEラーニングコンテンツを作成し、学生がオンデマンドで視聴できる環境を整えたい。

②教育内容の充実を図る方策の一つとして、ゲーム業界、アート・デザイン業界で活躍しているクリエイターや、権利者団体など学外からのゲストを招いて、学生の著作権に関する意識向上に資する講演を実施することなども検討したい。

③学生の作品制作に対する支援を強化するために、学生が素材として作品制作に使用可能なコンテンツを含む素材集やウェブサイトをリスト化して学生に提供することも検討の価値があるであろう。

参考文献

- [1] 鈴木勲, " 逐条学校教育法," 学陽書房 2009 124 条
- [2] パンフレット" 専修学校ってどんな学校"
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2017/03/31/1332361_2.pdf
- [3] 江見圭司, " キャリア教育とプロジェクト演習," NAIS Journal vol. 4
- [4] 渋谷達紀, " 知的財産法講義II," 有斐閣 2004, p13
- [5] 早稲田大学 大学総合研究センター
<https://www.waseda.jp/inst/ches/guideline/guideline/>
- [6] 日本女子大学, " 大学生のための著作権ガイド"
<http://www.jwu.ac.jp/st/unv/chosakuken/>
- [7] 著作権法第 35 条ガイドライン協議会, " 学校その他の教育機関における著作物の複製に関する 著作権法第 35 条ガイドライン"
- [8] 昭和 55 年 3 月 28 日最高裁判決
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/283/053283_hanrei.pdf
- [9] 広島大学情報メディア教育研究センター
<https://www.media.hiroshima-u.ac.jp/services/edu/cr>
- [10] 村上春樹, " ある編集者の死と生-安原顯氏のこと," 文藝春秋 2006
- [11] <https://creativecommons.jp/>
- [12] <https://assetstore.unity.com/>