

# 海賊版の利用抑止を題材とした 若年層向け著作権動画教材の開発

—権利者ではない若年層からのメッセージ—

会員・大分県立芸術文化短期大学 野田 佳邦\*



## 要 約

スマートフォンの若年層への普及が進んでいるが、活用の際に必要となる知的財産の教育が十分に実施されているとは言い難い。中高生向けの情報モラル教育の重要性は認識されているが、情報発信に関する内容が中心であり、「どの情報を利用すべきか」といった受信者側にフォーカスした教材は少ない。そのため、若年層が海賊版を利用してしまっているという実態があり、社会問題となっている。本稿では、海賊版の利用抑止を題材とした若年層向け動画教材の開発について述べる。この動画は本学のゼミでキャラクターやシナリオを制作したものであり、権利者から消費者への呼びかけではなく、若年層から若年層へのメッセージである点が特徴である。

## 目次

1. はじめに
2. 海賊版に対する若年層の意識
3. 動画教材の開発
4. 動画教材の特徴
5. 活用とアンケート調査
6. おわりに

## 1. はじめに

若年層におけるスマートフォンの普及が進み、中高生でも当たり前のように SNS 等を活用するようになった。しかし、活用の際に必要となる知的財産の教育が若年層に対して十分に実施されているとは言い難い。情報モラルという大きな枠組みでは中高生向け教育の重要性が認識されているものの、「デマを拡散しない」「人を傷つける投稿をしない」等の情報発信に関する内容が中心であり、「どの情報を利用すべきか」といった受信者側にフォーカスした教材は少ない。そのため、若年層が知らないうちに、或いは社会へ及ぼす影響を想像せずに海賊版を利用してしまっているという実態があり、深刻な社会問題となっている。本稿では、海賊版の利用抑止を題材とした若年層向け動画教材の開発について述べる。コンテンツホルダーや業界団体が海賊版の利用抑止を呼びかける事例は数多く存在するが<sup>(1)(2)</sup>、この動画は本学のゼミでキャラクターやシナリオを制作したものであり、権利者から消費者への呼びかけではなく、若年層から同じ若年層へ向けたメッセージである点が特徴である。

## 2. 海賊版に対する若年層の意識

筆者は本学に着任した 2015 年から情報モラル教育や知的財産教育を行っており、また、大分県内の他学においても同様の科目を担当しているが、海賊版に関する若年層の意識について、危機感を抱くことも多い。

過去の調査<sup>(3)</sup>では、表 1 や表 2 のように、インターネット上の海賊版について、実態を見抜く力が不足していることがわかる。

\* 情報コミュニケーション学科 准教授 情報メディア教育センター 次長

表1 漫画村は違法なサイトだと思いますか？

	2018年	2019年
はい	65%	74%
いいえ	6%	1%
わからない	29%	25%

表2 漫画村の運営者はどのような目的で運営していると思いますか？（自由記述） ※無回答を除く

	2018年	2019年
広告収入	31%	28%
収入（「広告」の文言無し）	25%	37%
善意	19%	21%
わからない	19%	10%
その他	6%	4%

表1では、漫画村の違法性を判断できない「わからない」の声が一定数いることがわかる。

表2からは、漫画村の運営者の運営目的が「善意」や「わからない」と回答した人数が一定数いることがわかる。

海賊版問題について想像力を働かせるためには、最低限の「法律（知的財産）」、「ビジネス」、「情報技術」の3点<sup>(3)</sup>を理解する必要がある、教育の現場でこれらを積極的に取り入れることが重要である。情報モラル教育の現場では、「実世界で考えたら誰もが良くないとわかることでも、ネットの世界では判断力が乏しくなってしまう」場面に遭遇することが多いが、著作権や海賊版というテーマについても同様であるといえる。

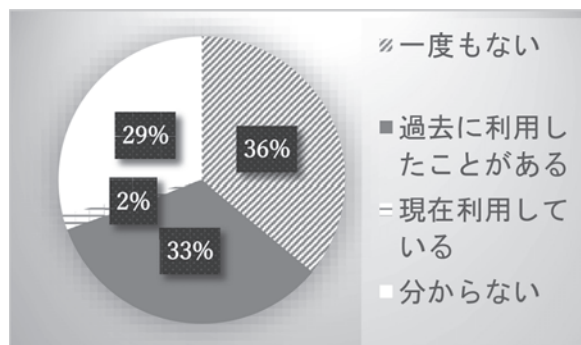


図1 海賊版の利用経験

図1は海賊版の利用経験に関する調査結果<sup>(3)</sup>である。なお、海賊版の利用実態については、全国的な調査<sup>(4)(5)</sup>においても、明らかにされている。

また、海賊版は、「視聴」や「閲覧」など、法規制だけではカバーできない部分があり、まさに情報モラル教育が求められている。そこで、これらのテーマについて中高生に考えてもらうコンテンツが必要だと考え、動画教材の開発を行った。

### 3. 動画教材の開発

動画教材の開発は、大分県と大学の連携事業である「地域連携プラットフォーム推進事業」として、大分県より支援いただき、大分県教育庁教育デジタル改革室と連携しながら取り組んだ。この活動は「情報モラル教育」充実推進事業に位置付けられ、海賊版コンテンツに関して、知的財産の知識がない若年層でも、情報モラルについて考えられるような動画を制作し、公開するものとした。

動画の制作にあたっては、本学の学生の意見も取り入れながらシナリオを考え、卒業生がLive2Dで創作したオリジナルのバーチャルキャラクターを用いた、若年層が親しみやすい動画を制作することを目標に掲げた。

業界団体による海賊版撲滅を呼び掛ける「権利者」から「消費者」に向けた動画は存在するものの、情報モラル教育を目的とした学生目線に立った「若年層」から「若年層」に向けた動画を制作するという取り組みは先例がなく、新規性のある試みである。

表 3 動画教材の開発体制

大分県教育庁	意識合せ、助言、各種確認
教員（筆者）	全体の統括、動画に盛り込む必要な構成要素の抽出、台本作成、絵コンテ確認、イラスト確認
ゼミ（学生）	キャラクター設定、台本作成、絵コンテ確認
クリエイター（卒業生）	キャラクターデザイン、Live2D モデル制作、PV・サムネイル制作
動画制作会社	絵コンテ制作、イラスト制作、音声収録、動画編集等

プロジェクトは表 3 の体制で実施した。「教員（筆者）」「ゼミ（学生）」「クリエイター（卒業生）」が学内のメンバーである。

絵コンテ、イラスト、音声収録、動画編集等は、アニメやイラストに強い制作会社に委託し、クオリティの高い動画を制作することができた。また、制作にあたっては、教育庁の方々と意識合わせをし、様々なアドバイスをいただきながら制作を進めた。

メインキャラクターである「星野夜めま」のキャラクターデザインは、卒業生でもあるクリエイターに依頼をして、筆者と協議をしながら学内で制作を進めた。図 2 は検討段階のラフデザインである。

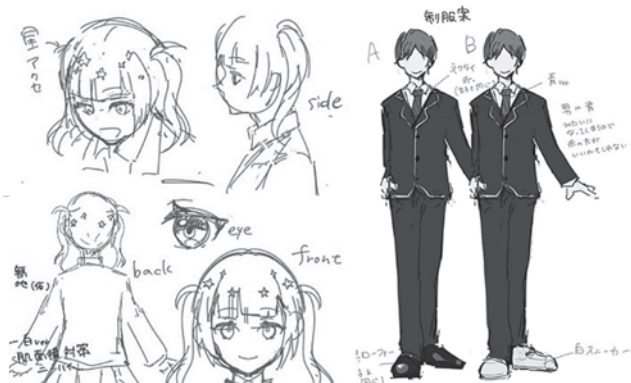


図 2 キャラクターデザイン（開発中のもの）

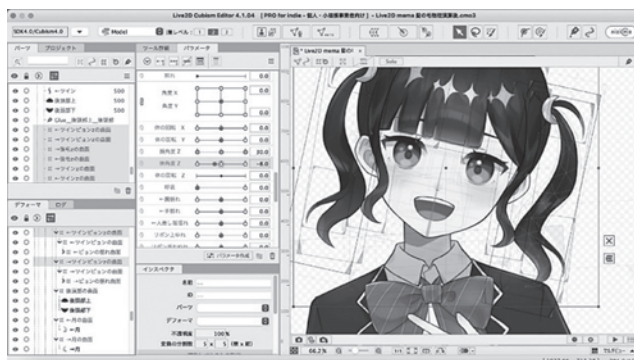


図 3 Live2D モデルの開発画面

また、動画に登場する Live2D モデル（図 3）についても、卒業生に制作を進めてもらった。研究室として Live2D モデルの制作は初めての経験であったが、成果物のクオリティは高く、本プロジェクトの動画のみならず、今後の教育活動にも十分に活用できるものが完成した。

そして、要となるシナリオについては、これまでの知財教育・情報モラル教育の経験を踏まえて伝えたい要素を抽出し、筆者が原案を作成した。10分未満の短い動画ではあるが、上述した 3 要素<sup>(3)</sup>を盛り込むことを特に意識して作成した（図 4）。

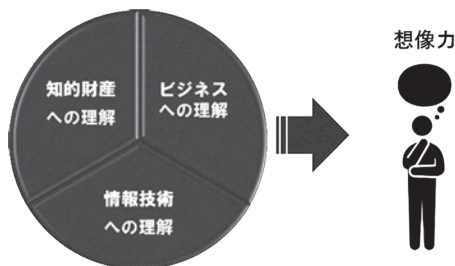


図 4 情報モラルに必要な 3 つの理解（海賊版問題）



図 5 ゼミにおけるシナリオ検討の様子

しかし、高校生等の若年層に響く動画にするためには、若年層に受け入れられる自然な会話やキャラクター設定等が必要不可欠である。ターゲットを若年層に設定したことから、教員の視点だけでは、本当に観てもらえる魅力



的な動画を制作することはできないと考え、ゼミの2年生によるシナリオ詳細及びキャラクター設定の検討を行った(図5)。ゼミの2年生11名は、知財・情報に関する授業やこれまでのゼミ活動を通じて海賊版問題についても学んでいる。少し前まで高校生だった自分が、大学に入り著作権や情報モラルを学んだことで、改めて高校生に伝えたいと感じたことを説明・説得するよう意識してもらった。

複数回、地元メディアの取材も入り、ゼミとしても良い経験になった。

#### 4. 動画教材の特徴

若年層に響く動画教材というコンセプトに沿って特に注力した特徴的なポイントを以下に挙げる。

##### ●情報モラルは「発信」だけではない

どの情報を「利用」するのかという「受信者の選択」も情報モラルの重要な要素である。

##### ●海賊版は身近なところにある

海賊版を「友達に勧められて」利用するケースもある。知らずに使う人を減らしたい。

##### ●海賊版は「安全か?危険か?」

学生・生徒からこの手の質問をよく受けるが、犯罪の世界に安全を求めることはナンセンスである。

##### ●現実世界に置き換えて考える

ネットの世界では裏側にいる人間やビジネスに対して想像力を働かせにくい。分かりにくいことは現実世界に例えて説明する。

#### [Chapter1] はじめまして!



メインキャラクター「星野夜めま」の自己紹介から始まり、高校生でありながら顔を出さない歌手『めんみ』としてアーティスト活動をしていることが明かされる Live2D パートである。

#### [Chapter2] 普段使っているそのアプリやサイトは海賊版かもしれない



星野夜めまが同級生の孝太に話しかけるシーンで始まる。孝太が海賊版の音楽アプリや動画サイトに無断転載されたライブ映像を閲覧しながら、大好きだという『めんみ』のコンテンツを薦めてくる。それを受けて、星野夜めまはどれも違法なものであることを教えつつ、違法コンテンツを楽しんでいる孝太に本当に『めんみ』のことが好きと言えるのかと問いかける。

権利者と消費者が同じ高校生という立場で描かれている点も特徴的である。

### [Chapter3] 著作権という権利



コンテンツを創作した人には著作権があること、著作権は無方式主義であり高校生であればみんなが多くの著作権を持っていることについてLive2Dパートで星野夜めまが説明する。また、著作権は様々な権利（支分権）が束になったようなもので、その中には複製権（著作権法第21条）や公衆送信権（著作権法第23条）などがあることを説明する。著作権についてごく簡単な説明に留めた理由は、本動画は著作権教育としては導入教材であり、まずは概略を知ってもらい、後に自ら興味を持って調べてもらいたいと考えたからである。

さらに、著作権を侵害した海賊版サイトや海賊版アプリが存在すること、利用者が海賊版コンテンツを意図的にダウンロードする行為は違法であることを説明する。

### [Chapter4] 違法なのになぜ海賊版を提供するの？



孝太は星野夜めまの説明を受け、“推し”である好きなアイドルやアーティストを広めるためとは言っても、TV番組の切り抜き動画等をSNSに投稿することは違法行為になり得ると理解する。

そして孝太は、海賊版サイトや海賊版アプリを運営している人も“推し”を広めたいといった気持ちで悪気なくやっているのだろうかという疑問を吐く。これは表2で示した通り、一定数の若年層が誤解している点である。

孝太の疑問に対し、星野夜めまは「広告で稼ぐため」にやっていると断言する。また、このパートでは、若年層が理解しやすいように、海賊版の悪質性を現実世界の例え話に置き換えて説明している。この例え話はゼミの学生で議論して苦労の末に着想したものである。

また、星野夜めまは、海賊版を利用することによって、クリエイターや自分の“推し”にどのような影響があるのかも説明する。海賊版の利用は、「単に違法だからダメ」と思っている若年層も多いが、海賊版がコンテンツビジネスへ与える影響を説明することで、自分の行動が社会へ与える影響について想像力を持ってもらうことが狙いである。

## [Chapter5] 安全なのか？危険なのか？



ウイルス感染などのリスクがあるという噂が耳に入り、「自分の身に危険を感じて」海賊版の利用をやめる若年層も多い。一方で、海賊版が安全であれば使い続けたいが、安全なのか危険なのかがわからないという声もある。筆者も学生から同様の質問を何度も受けたことがあるが、そもそも自分から犯罪の世界に足を踏み入れておいて安全性を求めるのはナンセンスではないかという回答を繰り返してきた。このパートでは、星野夜めまが孝太に対して同様の回答をしている。「危ないよ」「ウイルスに感染するよ」等の不確実・無責任な回答をせず、問題の本質を考えさせるように意識している。業界団体等の啓発コンテンツにおいてもこのような説明は管見の限り見受けられず、新規性のあるポイントではないだろうか。また、このパートにおいても、ゼミの学生で考えた例え話も用いて現実世界に置き換えた説明をしている。

## [Chapter6] どうすればいいのか？



星野夜めまの言葉を受けて、孝太はこれまで自分のやってきた行為を反省した。今後どのようにコンテンツを楽しむれば良いかと聞く孝太に、星野夜めまは、動画サイトは公式が投稿したものを観るように意識すること、音楽・アニメは正規のサブスクリプションサービスを、漫画は出版社の許可を得ている正規サービスを使うこと等を紹介し、作者やアーティストに対価を払って“推し”を応援しようと呼びかける。

なお、完成した動画教材は YouTube にアップしているが、その概要欄には、正規サービスを確認するための参考情報として、一般社団法人 ABJ による「ABJ マーク」及び一般社団法人日本レコード協会による「エルマーク」についても URL とともに紹介している。微力ながら本動画教材がマークの普及にも一役買うことができれば幸いである。



[Chapter7] まとめ～情報モラル～



最後は、情報モラルについてまとめているパートである。

情報モラルは「発信」だけでなく、どのような情報を利用するかという視点も重要な要素であること、「法律違反だからダメ」ではなく、自分の行動が社会にどのような影響を与えるのかを想像することが必要であること、その想像力を養うためには、ネットの仕組み（図4の情報技術への理解）、ビジネスのこと（ビジネスへの理解）、著作権などの法律のこと（知的財産への理解）が必要なこと、について述べて終わる。

5. 活用とアンケート調査

開発した動画教材はYouTube上で広く公開するとともに、本学の授業や県内の高校における情報モラル講演会等で活用した。

ある県立高校の情報モラル講演会において、動画視聴前と動画視聴後に全校生徒を対象にアンケート調査を行った。以下に結果を示す。

【動画視聴前アンケート (n=301)】

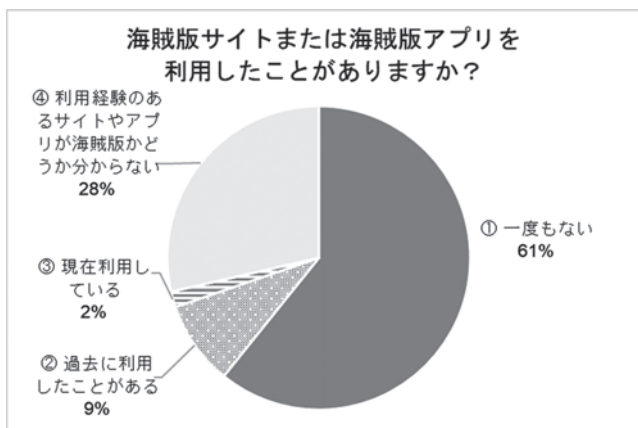


図6 海賊版の利用経験

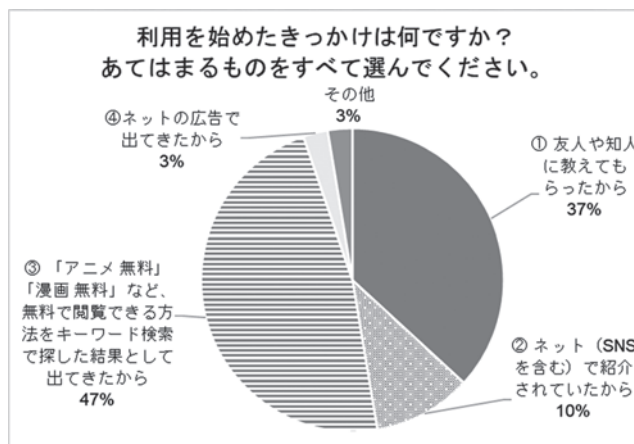


図7 海賊版の利用を始めたきっかけ

海賊版サイト・アプリの利用経験（図6）は「①一度もない」が最も多く61%であった。続いて「④利用経験のあるサイトやアプリが海賊版かどうか分からない」が28%と多く、海賊版を見分けることに自信のない生徒が3割近くいることが分かった。そして、「②過去に利用したことがある」が9%、「③現在利用している」が2%という結果であった。

海賊版の利用経験がある人について、利用を始めたきっかけを尋ねた質問（図7）では、『③「アニメ 無料」や「漫画 無料」など、無料で閲覧できる方法をキーワード検索で探した結果として出てきたから』が最も多く47%、次に「①友人や知人に教えてもらったから」が37%であった。なお、動画内においても友人にすすめられることがある旨を注意喚起している。続いて、「②ネット（SNSを含む）で紹介されていたから」が10%、「④ネットの広告で出てきたから」と「その他」がそれぞれ3%であった。

「その他」の回答は、「〇〇無料で調べた」というものであり、実質的には『③「アニメ 無料」や「漫画 無料」

など、無料で閲覧できる方法をキーワード検索で探した結果として出てきたから』に含まれるものであった。

コンテンツを無料で楽しみたいという動機でキーワード検索を行って海賊版を利用してしまふことや、友人や知人が海賊版を広める役割を担っている実態が明らかになった。

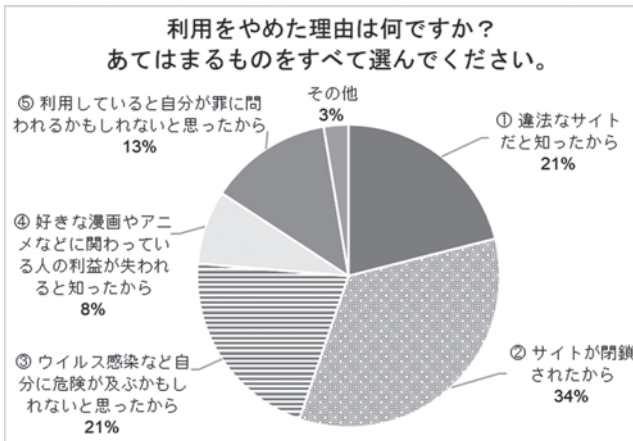


図8 海賊版の利用をやめた理由

また、図6で「②過去に利用したことがある」と回答した人を対象に、海賊版の利用をやめた理由を質問したところ（図8）、「①違法なサイトだと知ったから」「②サイトが閉鎖されたから」「③ウイルス感染など自分に危険が及ぶかもしれないと思ったから」がいずれも21%と多く、続いて「⑤利用していると自分が罪に問われるかもしれないと思ったから」が13%、「④好きな漫画やアニメに関わっている人の利益が失われると知ったから」が8%、「その他」が3%であった。

選択肢④は倫理観から利用をやめたケースであると言えるが、残念ながら8%程度であった。

また、動画視聴前に「海賊版を利用することはよくないと思いますか？」と質問したところ（図9）、「①よくないと思う」が最多で54%、続いて「③分からない」が39%、「②よくないとは思わない」が7%という結果になった。

アンケートでは、以下のように海賊版の定義（用語の説明）を示した上で回答をお願いしているが、予想に反して、「①よくないと思う」は半数程度に留まり、「③分からない」の割合が多かったことが印象的である。

【用語の説明】「海賊版サイト」「海賊版アプリ」…権利者の許可なく漫画・アニメ・音楽などを提供するサイト・アプリのことです。

#### 【動画視聴後アンケート（n=456）】

情報モラル講演会の中で動画を視聴してもらった後にも改めてアンケート調査を実施した。

まず、動画について、様々な観点から以下の4段階で評価してもらった。

表4 動画についての4段階評価

質問\評価	1 全くそう思わない	2 あまりそう思わない	3 少しそう思う	4 かなりそう思う
動画は面白かった	1.8%	6.8%	43.9%	47.6%
動画は分かりやすかった	2.0%	3.1%	32.0%	62.9%
動画を通じて海賊版の問題点について理解できた	2.4%	2.9%	28.1%	66.7%
動画を通じて新しい発見があった	2.2%	8.8%	38.4%	50.7%
動画を通じて海賊版に対する意識の変化があった	3.1%	5.3%	39.0%	52.6%
動画を通じて著作権に興味を持った	1.8%	10.3%	41.7%	46.3%
動画を通じてコンテンツ産業に興味を持った	2.4%	16.2%	41.2%	40.1%

表4の結果から、動画の面白さや分かりやすさについては概ね高評価であり、また、海賊版に対する理解を深める効果もあったと言える。



動画を通じた「新しい発見」や「意識の変化」については、もともと海賊版について正しく理解をしていた生徒は否定的な回答をしている可能性も考えられるが、結果としてはおよそ9割の生徒が「3」または「4」の肯定的回答であり、何らかの知見が得られたと感じていることがうかがえる。

また、動画を通じて「著作権」や「コンテンツ産業」に興味を持ったかという問いに対しては、「3」「4」の占める割合が若干下がるものの、多くの生徒にとって権利やコンテンツビジネスへ関心を持ってもらうきっかけになったことが分かる。

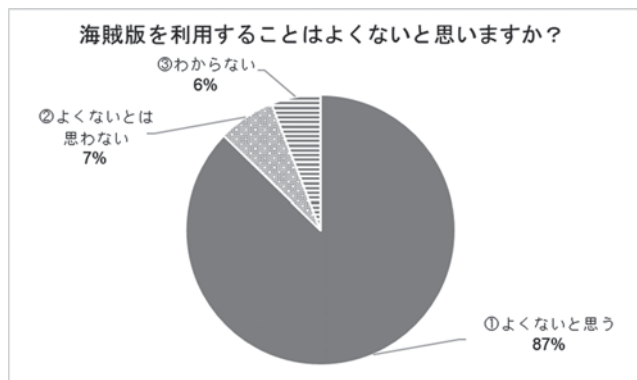


図 10 海賊版の利用はよくないと思うか？

最後に、動画視聴後にも「海賊版を利用することはよくないと思いますか？」と質問し、視聴前後の変化を調査した。動画視聴前の図 9 と比較して、「③分からない」の割合が減少し、その分「①よくないと思う」が増加した。海賊版に対して曖昧な印象を持つ生徒に対しては、動画を視聴することで理解を促す効果があったと言える。

ただし、約7%と少ないものの、「②よくないとは思わない」の割合は動画視聴前後で変化が見られなかったため、今後の課題である。

## 6. おわりに

動画公開後、様々なご意見・ご感想をいただいた。中でも一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）は、視聴された職員の方々のご感想を送ってきて下さり、ゼミの学生及び筆者にとって大変励みになった。ご厚意に感謝申し上げたい。教育目的で開発した動画であったが、日々海賊版対策に奮闘されている方々に認めていただけたことがとても嬉しく、社会的意義のある取り組みができたことを学生と一緒に実感することができた。

各所に認めていただける動画を開発できたことは、ターゲットである高校生と同じ年齢層である学生の力があってこそその成果である。大分県のみならず様々な地域及び場面でぜひ活用していただきたい。

動画は現在、大分県教育委員会の HP<sup>(6)</sup>にも掲載されている。以下に示す QR コードからもアクセスできるので、知財業界の皆様にもぜひご覧いただき、活用していただければ幸いです。



<https://youtu.be/6r5IXmsUeEY>

動画タイトル：【大分県／情報モラル】“推し”は正しく応援しよう！【星野夜めま ぬいぐるみ】

※当該動画教材の開発は「令和4年度大分県地域連携プラットフォーム推進事業費補助金」の助成を受けて実施しました。

(参考文献)

- (1)「きみを犯罪者にしたくない。STOP! 海賊版」、一般社団法人 ABJ、<https://www.abj.or.jp/stopkaizokuban> (2022 年 10 月 9 日閲覧)
- (2)『著作権啓発映像「ルールを守って音楽を楽しもう! /レコード会社の仕事」』、一般社団法人日本レコード協会、<https://www.riaj.or.jp/f/movie/> (2022 年 10 月 9 日閲覧)
- (3)野田佳邦、「ビジネスの視点を取り入れた情報モラル教育—海賊版コンテンツの意識調査から—」、大分県立芸術文化短期大学研究紀要、第 58 巻、pp.131-143
- (4)『海賊サイト「漫画村」10~20 代の意識調査「存在を知っていても購入する」が 7 割』、KAI-YOU、2018 年 1 月 20 日、<https://kai-you.net/article/49436> (2022 年 10 月 9 日閲覧)
- (5)「海賊版サイト対策に関するアンケート」、ニコニコアンケート、2018 年 7 月 13 日、<https://enquete.nicovideo.jp/result/141> (2022 年 10 月 9 日閲覧)
- (6)「著作権啓発動画を公開します (情報モラル教材)」、大分県教育委員会、2022 年 9 月 21 日、<https://www.pref.oita.jp/site/kyoiku/moral220921.html> (2022 年 10 月 9 日閲覧)

(原稿受領 2022.10.15)