

ソーシャルメディアにおける未成年者によるイラストの投稿や利用に関する研究

他者の著作物の利用を中心に

早稲田大学社会科学総合学術院先端社会科学研究所

渡部春佳

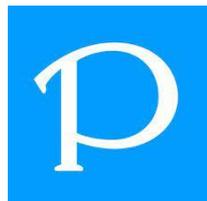
本日の発表内容

- 研究目的
- 背景
- 先行研究
- 本研究の問、対象と方法
- アンケート調査の結果
- まとめと考察
- 結論
- 今後の課題

研究目的

- 情報通信技術の発展によって著作物の発信や複製が容易になっている
- 未成年者によるソーシャルメディア上でのイラストの投稿や、他の人の作成したイラストの利用の実態について明らかにする

背景①：イラストの投稿や閲覧に用いられるソーシャルメディアの普及



テキスト
画像
写真
小説



不特定
多数の人々

背景②：著作権教育の必要性と実態の複雑化

- 未成年者による著作権法違反
 - 2010年、中学生によるYouTubeを通じた漫画公開
- 著作権法の複雑化
 - 情報の共有・複製を促進する情報通信技術の発展下における実態との乖離（野口 2010: 75）

先行研究

- 著作権法からのアプローチ
 - 「二次創作」と著作権の関係（金子 2018）
- ユーザーの視点からの研究
 - 自由に利用する権利やフェアユース・共同規制の議論（潮海 2017;山田 2021）
- 著作物利用に関する実証的研究
 - 利用に対する意識調査（Hazucha・清水2021; Hazucha・劉・渡部 2015）

→ソーシャルメディアの普及とユーザーの視点を踏まえた実証的研究の必要性

イラストの投稿や閲覧に用いられるソーシャルメディア

(本研究で行ったアンケート調査結果で上位6つ)

ソーシャルメディア	国内サービス開始	利用者数	いいね (like) 機能	リポスト機能 (TL式の場合)	ブロック・ミュート機能 (TL式の場合)	その他
Twitter (ツイッター)	2008年	4,500万人 (2017年10月月間アクティブユーザー)	あり	あり	あり	ライブ機能あり
Instagram (インスタグラム)	2010年	4,800万人 (2021年7月時点)	あり	連携アプリ使用で可能	あり	ライブ機能あり
pixiv (ピクシブ)	2007年	7,100万人以上のユーザ登録 (半数は海外)	あり	--	--	投稿作品数の累計は1億作品に。月あたり46億作品の閲覧 (2021年9月時点)
ニコニコ静画	2009年	--	あり	--	--	ライブ機能あり
ポイピク	2018年	200万ユーザ (2020年8月から約6ヶ月で倍増)	あり	Twitter等へのシェア可能	あり	--
pixiv sketch (ピクシブスケッチ)	2015年	700万人 (2021年時点累計登録ユーザー数)	あり	あり	あり	絵チャットやライブ機能あり

本研究で行った調査より

本研究の問

- ソーシャルメディアにおいて、どのようにイラストの投稿や利用が未成年者によってなされているか？
 1. ソーシャルメディア上でのイラスト投稿・閲覧の実態
 2. 未成年者のイラストの投稿や閲覧に伴うリスク
 3. 他者のイラスト利用に関する経験や意識

本研究の対象と方法

- 対象

- ソーシャルメディアを通じた「イラスト」の閲覧または投稿を通じた利用経験を有する、日本在住の未成年者
- 「イラスト」とはアニメや漫画のキャラクター、自身や他の人が作ったキャラクター、風景画、静物画などの“静止画”

- 方法：アンケート調査の実施

- ソーシャルメディアの概要・ガイドライン調査

アンケート調査

- 時期：2021年5月
- 方法：インターネットアンケート（株式会社ネオマーケティング）
- 対象：過去1年の間（2020年5月～2021年5月）にソーシャルメディアを通じたイラストの閲覧または投稿を通じた利用経験を有する、日本在住の20歳未満の未成年者

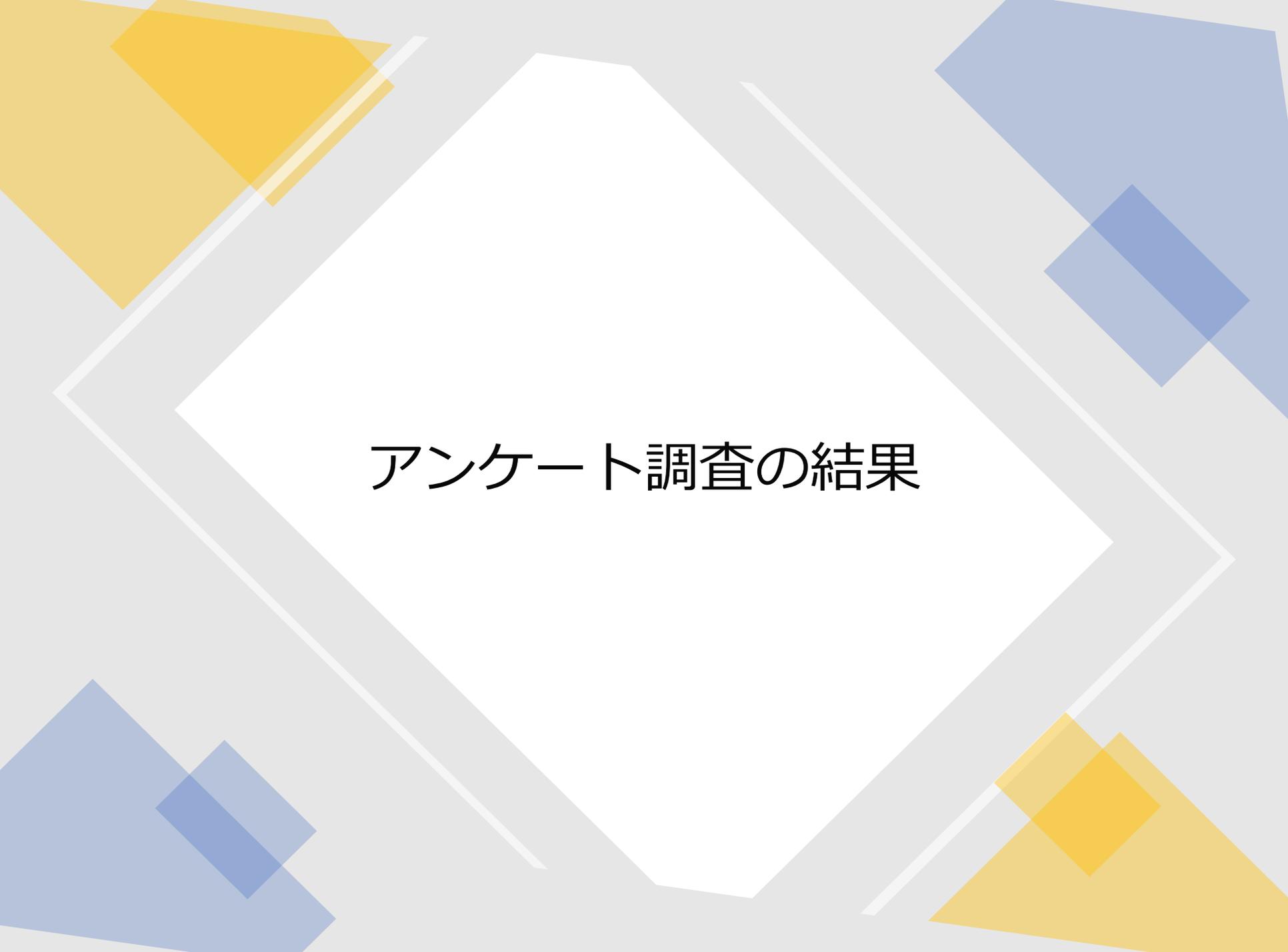
回答者の概要

上段度数 下段%	全体	男性	女性
全体	800	246	554
	100.0	30.8	69.3
投稿者	160	38	122
	100.0	23.8	76.3
閲覧のみ	640	208	432
	100.0	32.5	67.5

※投稿者は、自身の作成したイラストの投稿

主な質問項目

- ① ソーシャルメディアを用いたイラストの投稿・閲覧の経験
- ② イラストの投稿・閲覧に利用するソーシャルメディアの種類
- ③ ソーシャルメディア上の情報行動・コンテンツ消費行動の頻度
- ④ イラストの投稿・閲覧にソーシャルメディアを用いる目的
- ⑤ 投稿するイラストの作成方法、作成時間
- ⑥ 他人の作成したイラスト利用（他者作品の無断転載・複製など）の経験の有無
- ⑦ 他人の作成したイラスト利用に対する善悪の意識
- ⑧ ソーシャルメディアを利用してイラスト閲覧・投稿をするときのルールやマナーを知る方法
- ⑨ ソーシャルメディア利用の際の不快な経験の有無・対策等

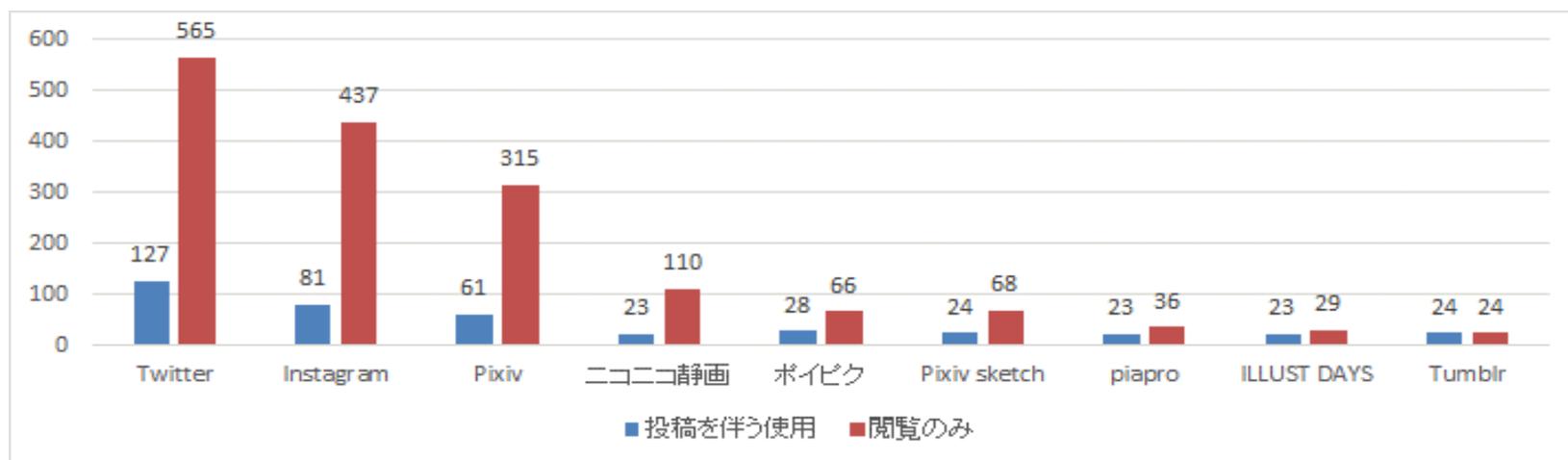


アンケート調査の結果

1. ソーシャルメディア上での イラスト投稿・閲覧の実態

ソーシャルメディアの種類（複数回答）

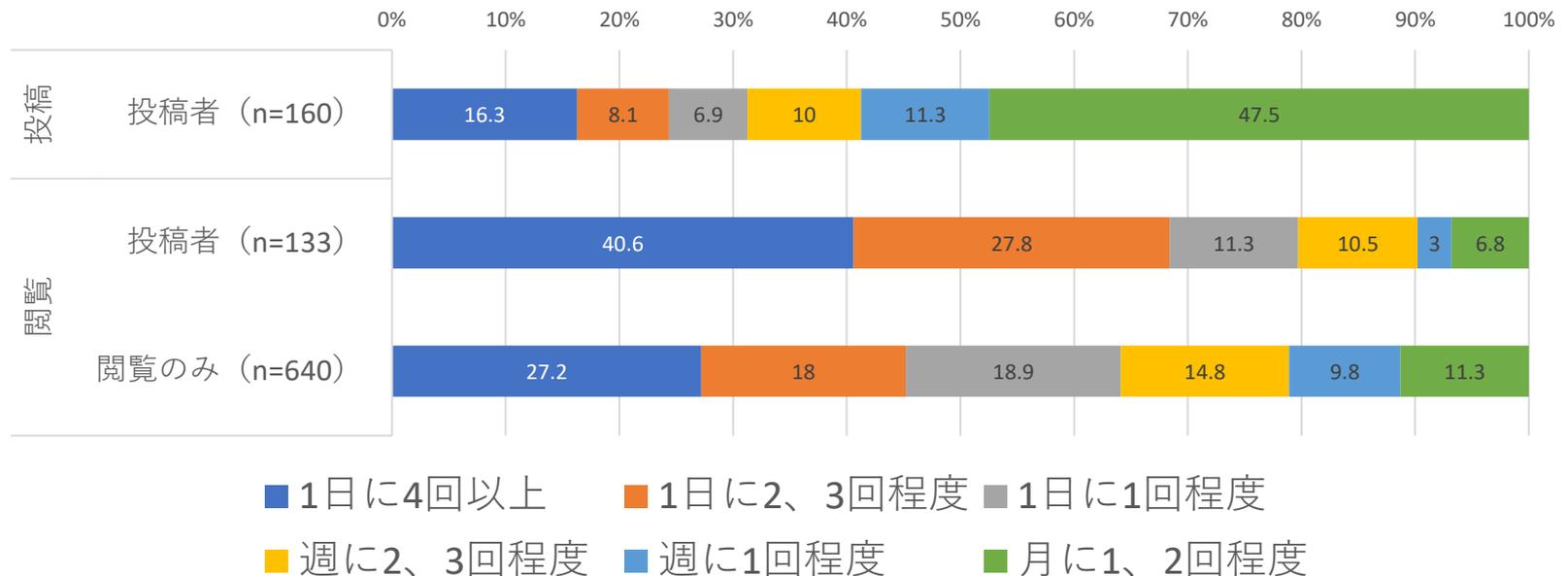
- イラストの投稿や閲覧に使用するソーシャルメディアでは、「Twitter」が最も多く、「Instagram」「pixiv」が続く。



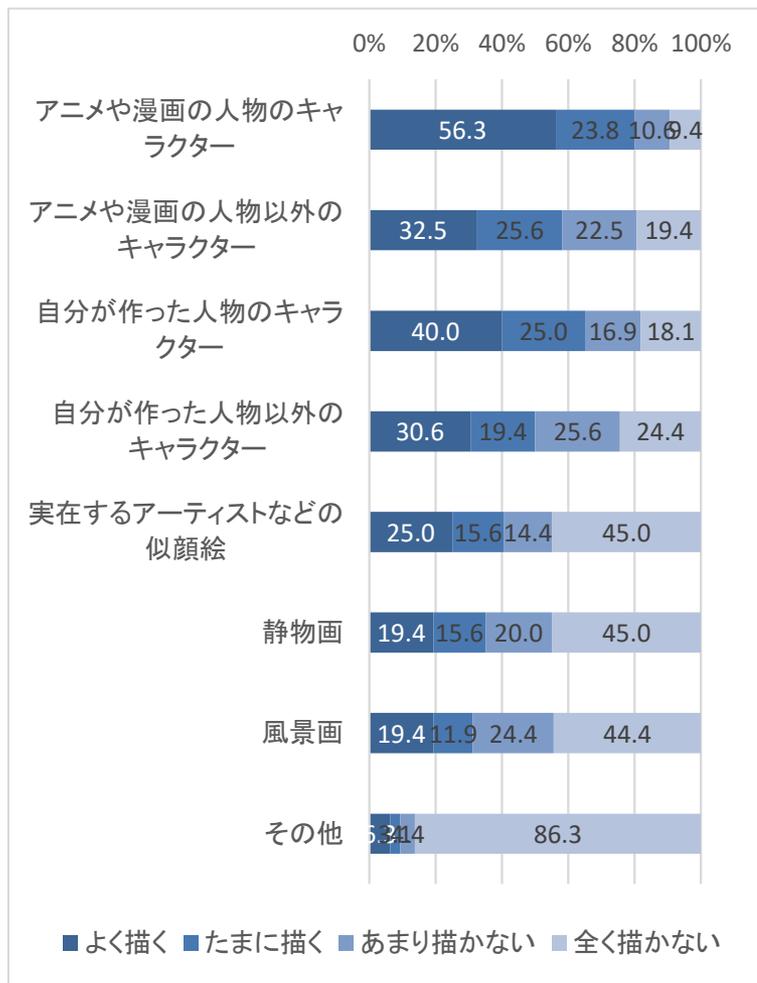
イラストの投稿や閲覧に使用するソーシャルメディアの種類（n=800）

投稿や閲覧の頻度

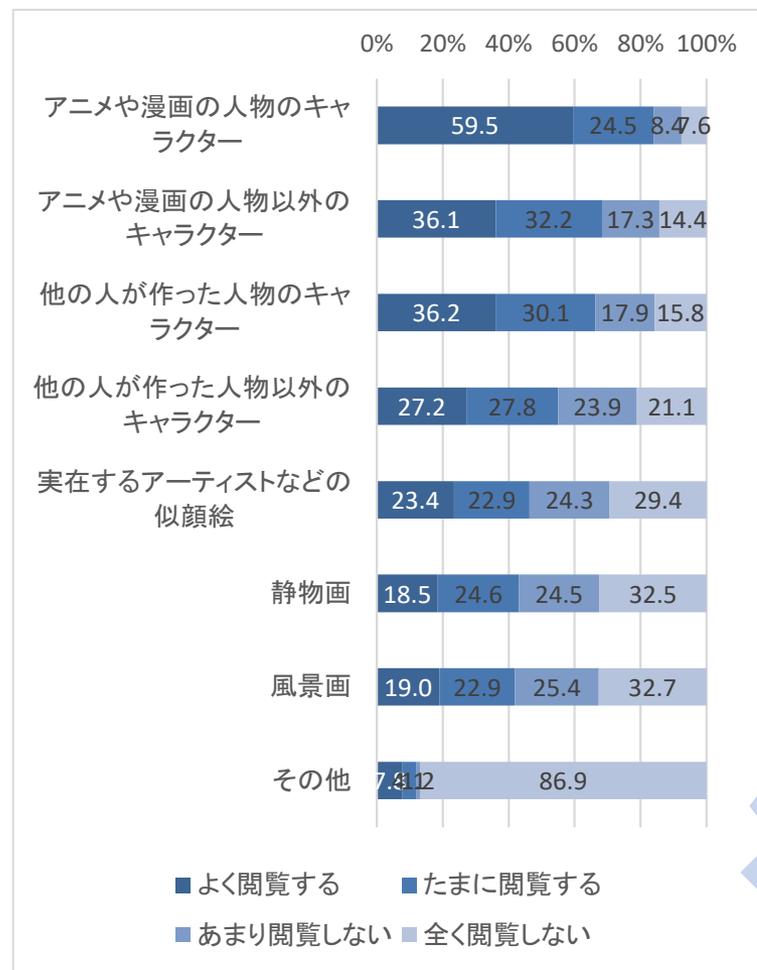
- ソーシャルメディアでのイラストの投稿頻度は、「月に1、2回程度」が半数程度、「1日に4回以上」が16%
- 閲覧は、投稿者・閲覧のみともに「1日に4回以上」が高い割合



ソーシャルメディア上で閲覧・投稿されているイラスト



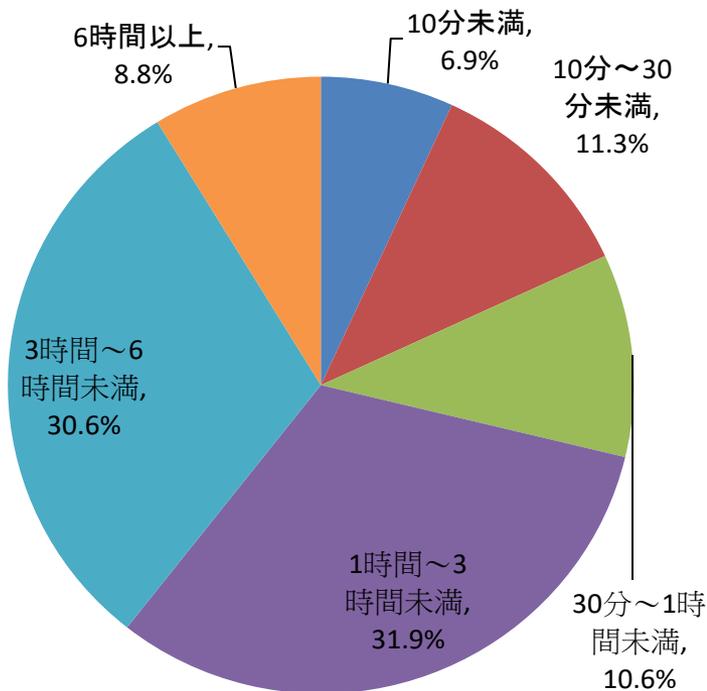
閲覧するイラストの種類(n=773)



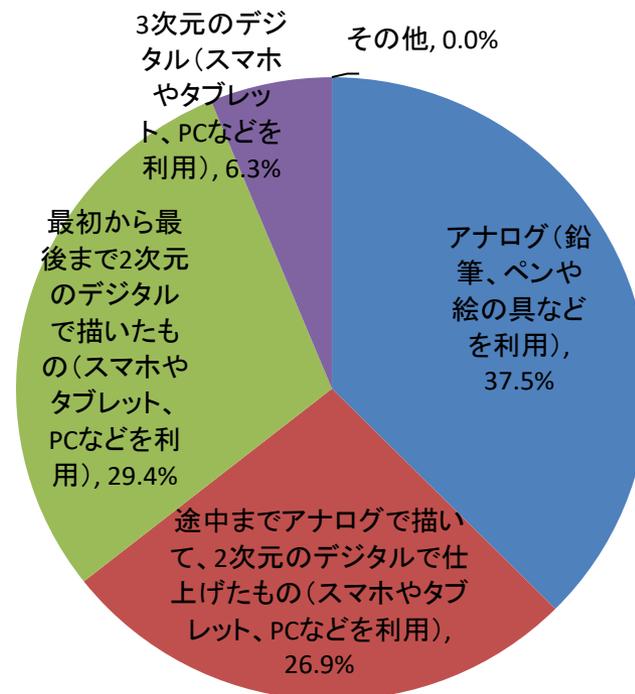
投稿するイラストの種類(n=160)

イラストの作成時間・方法

- 作成にかける時間は、「1時間未満」が3割弱、「1時間～3時間未満」と「3時間～6時間未満」がそれぞれ3割強と高い。
- 作成方法は、スマホ、タブレット、PCを利用したデジタルが半数以上。



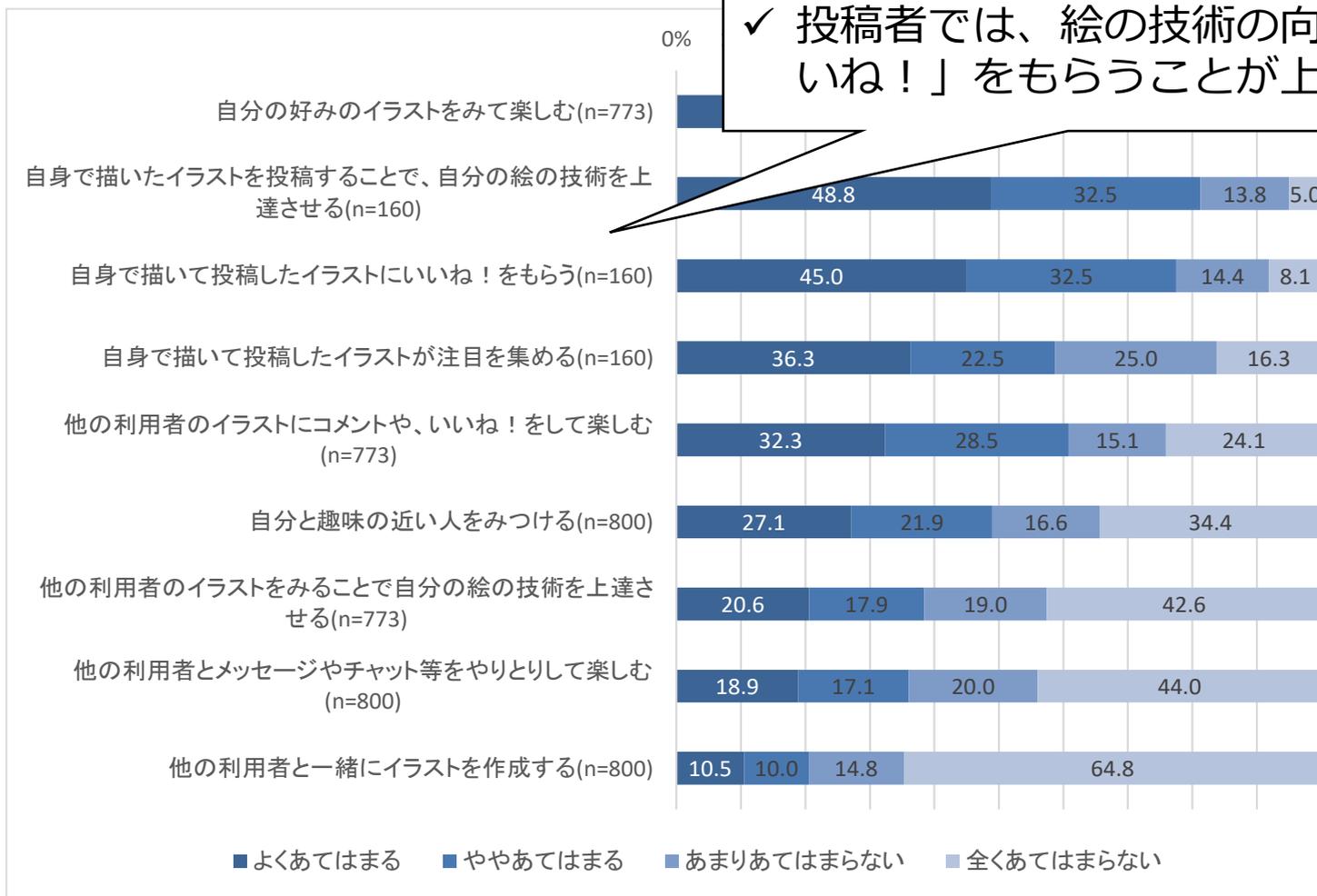
投稿するイラストの作成にかかる時間 (n=160)



投稿するイラストの作成方法 (n=160)

イラストの閲覧や投稿にソーシャルメディアを利用する目的 (n数は図中)

- ✓ 全体では、好みのイラストをみて楽しむこと
- ✓ 投稿者では、絵の技術の向上や「いいね！」をもらうことが上位



まとめ

- イラストの投稿や閲覧に使用するソーシャルメディアは、Twitter、Instagram、pixiv
- ソーシャルメディアでのイラストの投稿頻度は、「月に1、2回程度」が半数程度、閲覧は、投稿者・閲覧のみともに「1日に4回以上」が高い割合
- アニメや漫画のキャラクターが好んで投稿・閲覧されている
- 投稿するイラストの作成にかかる時間は、「1時間～3時間未満」と「3時間～6時間未満」が3割強。作成方法は、スマホ、タブレット、PCを利用したデジタルが半数以上
- イラストの閲覧や投稿にソーシャルメディアを利用する目的は、全体では、好みのイラストをみて楽しむこと、投稿者では、絵の技術の向上や「いいね！」をもらうことが上位

2. 未成年者のイラストの 投稿や閲覧に伴うリスク

イラストの投稿や閲覧に伴う不快な経験

1. 不適切なコンテンツ等への遭遇

- 性的な表現や暴力的な表現
- 好みや趣味からして受け入れられない表現
- 自他のイラストに対する悪口や嫌がらせ

2. 自身の著作物に関する経験

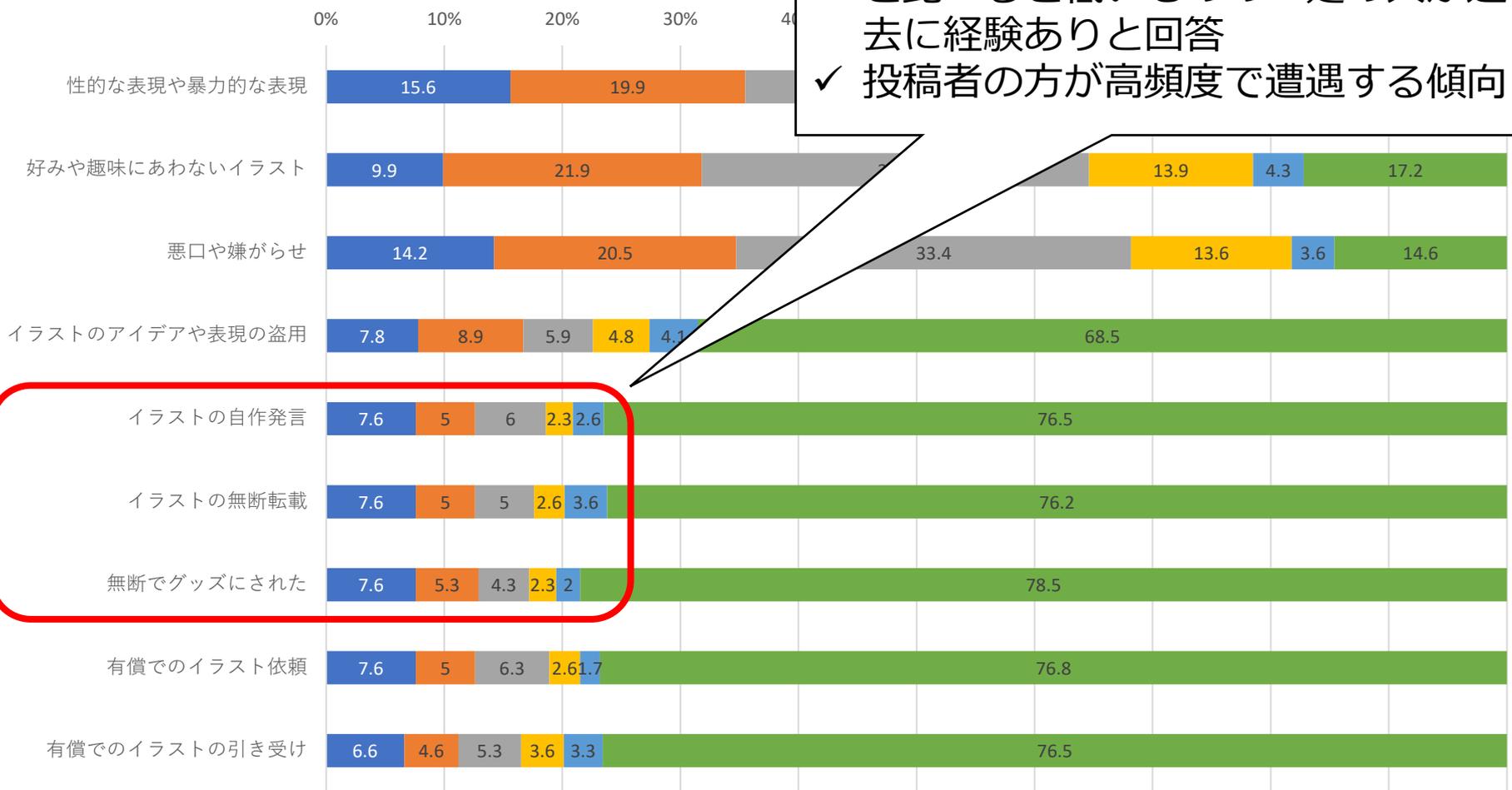
- アイデア・表現の盗用
- 自作発言
- 無断転載
- グッズ販売・無料配布

3. 金銭を伴うやり取り

- 依頼して思ったものが受け取れなかった／依頼されて金銭が支払われなかった

不快な経験への遭遇

✓ 自身の作成したイラストに対する無断での利用の被害は、表現への遭遇と比べると低いものの一定の人が過去に経験ありと回答
 ✓ 投稿者の方が高頻度で遭遇する傾向



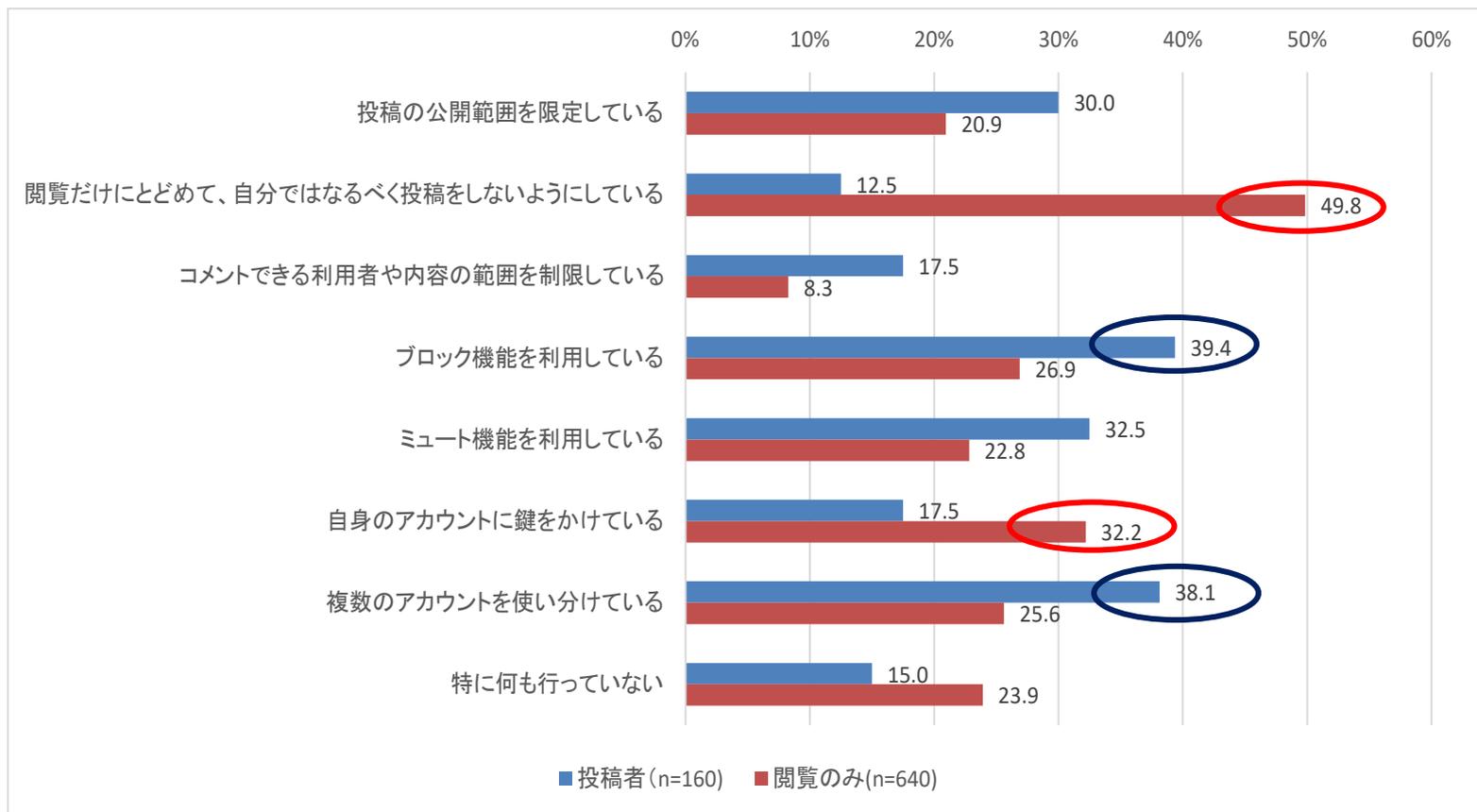
■ 過去1年以内で、ほぼ毎日経験している ■ 過去1年以内で、週に数回の経験がある ■ 過去1年以内で、月に数回の経験がある
 ■ 過去1年以内で、数回の経験がある ■ 過去1年より前に経験がある ■ 経験はない

n=302 (投稿者74、閲覧のみ228)

ソーシャルメディアでのイラストの閲覧の頻度よりも高い頻度を回答しているなど質問間で明らかに矛盾した回答がみられた者は、ソーシャルメディア上以外での経験を回答している恐れがあるため本質問の集計全体から除いた

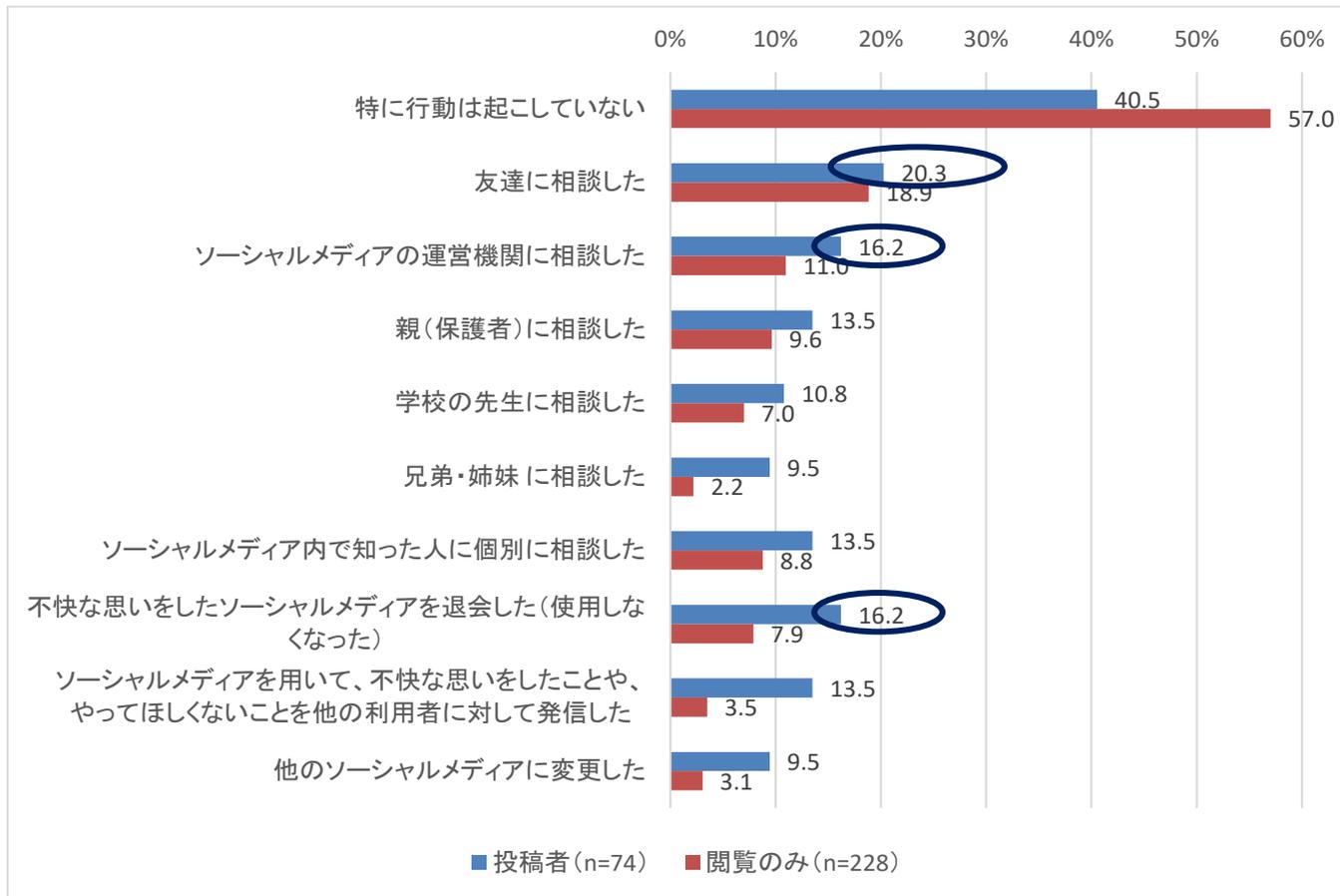
イラストの投稿や閲覧に関して不快な経験にあわないためにとっている対策

- 投稿者は、ブロック機能、複数のアカウントの使い分け、ミュート機能という対策
- 閲覧のみは、投稿を行わない・鍵をかけるという対策



閲覧・閲覧別にみた 不快な経験にあったときにとった対応

投稿者は約2割が友達やソーシャルメディアの運営機関に相談する、または不快な思いをしたソーシャルメディアを退会する（使用しない）といった対応をとっている



不快な経験があると答えた人にものみ質問

まとめ

- 不快な経験への遭遇頻度は、性的な表現や暴力的な表現への遭遇が最も高い
- 自身の作成したイラストに対する無断での利用や金銭トラブルの被害は、全体の約2割の人が過去に経験ありと回答
- 不快な経験にあわないためにとっている対策は、投稿者では、ブロック機能、複数のアカウントの使い分け、ミュート機能という対策。閲覧のみは、投稿を行わない・鍵をかけるという対策
- 不快な経験にあった際は、投稿者は約2割が友達やソーシャルメディアの運営機関に相談する、または不快な思いをしたソーシャルメディアを退会する（使用しない）といった対応をとっている

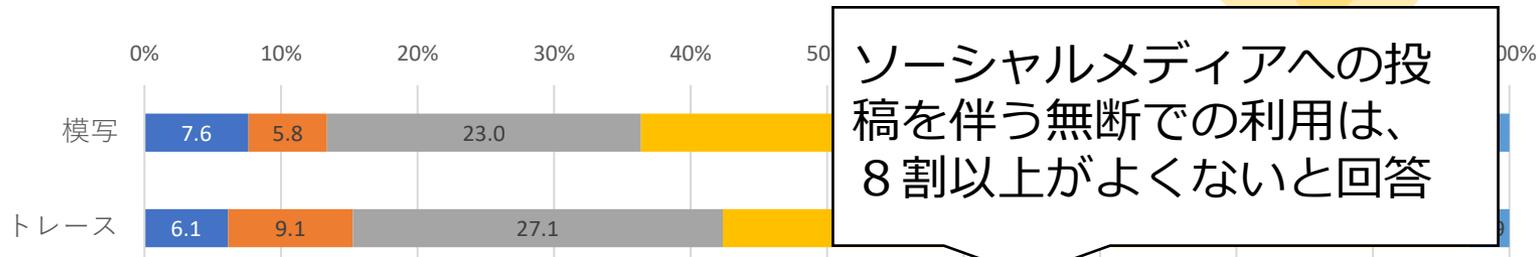
3. 他者のイラスト利用に 関する経験や意識

他者の著作物利用に関して以下の項目を調査

1. 私的に利用すること
 - 模写

投影のみ

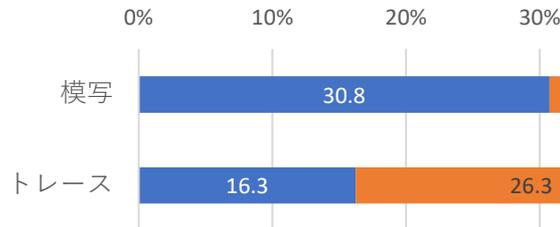
他者の著作物に対する意識



他

投影のみ

他者の著作物利用に関する経験



- ✓ ソーシャルメディアへの投稿を伴う利用は、1割以上が過去に経験ありと回答
- ✓ 投稿者の方が経験がある。無断転載、自作発言とも約25%

投影のみ

自身がルール・マナー違反を犯している という指摘を受けたことはあるか？



投影のみ

ルールやマナー

- ✓ ルールやマナーを知る方法は、投稿者では「インターネットなどを使って自分で調べて」「ソーシャルメディアの利用規約やガイドライン」が上位
- ✓ 閲覧のみは「ソーシャルメディアの利用規約やガイドライン」や「学校の先生や授業」が上位

5.0 10.0 15.0 20.0 25.0 30.0 35.0 40.0 45.0 50.0

投影のみ

(複数回答)

まとめ

- 他の人のイラストをソーシャルメディア上で公開を伴って利用する行為については、大多数の人（8割以上）によくないことと考えられている。イラストをそのまま使用しない、模写やトレースであっても私的利用と比較して、ソーシャルメディア上への投稿を伴う利用はよくないと捉えられていたことがわかった。
- 一方で、ソーシャルメディア上で他の人の作成したイラストの無断転載、自作発言については、1～2割程度過去に経験あり

考察：他者の著作物利用に関連する要素

- 無断での利用を行いやすい背景

投影のみ

結論

- 不快な表現の遭遇と比べれば少ないものの、約2割の人が自身のイラストをソーシャルメディアにおいて無断で利用される被害に月2,3回以上あっている
- 大多数の人は、無断で他者のイラストをソーシャルメディアでの公開を伴い利用することはよくないと認識している
- 無断での利用が悪いと考えられることは、学校での授業での学習やインターネットで各自がルールやマナーを調べることがなされた結果と考えられる
- 法的問題のない私的利用でも、他者のイラストを真似ることはよくないと、わからないから行わないと、技術の向上や交流の機会を阻害する可能性も

今後の課題

- 追加でのアンケート調査、インタビュー等による実態の補足
 - イラストを利用する／された状況や、やってよい／よくないの線引きは？

作者へのリスペクト、交流度合い、共同での作成
- ルールの形成・共有に関する考察
 - 著作権教育における「～してはいけない」というモラルや倫理以外の要素をどう習得していくか？（小島 2017）

学校、インターネット、ソーシャルメディア …異なる場での学び

ご清聴ありがとうございました

- 本研究は、安心ネットづくり促進協議会による研究支援を受けて行われたものです。また研究を進めるにあたり、堀川裕介さん（早稲田大学）と徐映京さん（早稲田大学）に大変有益なご意見・知見をいただきました。ここに記して謝意を示します。
- 参考文献
 - Hazucha Branislav・劉曉倩・渡部俊英著, 長沼, 裕也訳2015, 「著作権法における私的秩序形成と消費者の権利--日本の消費者の視点から」『知的財産法政策学研究』47, 261-299.
 - Hazucha・清水, 2021, 「著作権法上の非変容的利用をめぐる人々の意識——日米独仏の文化比較による実証研究」田村善之・山根崇邦 編著『知財のフロンティア』勁草書房, 285-312.
 - 小島立, 2017, 「いわゆる「著作権教育」の観察と分析から得られる著作権制度の現状と課題について」中山信弘・金子敏哉編, 『しなやかな著作権制度に向けてーコンテンツと著作権法の役割』信山社, 517-556.
 - 金子敏哉, 2018, 「二次創作と著作権法」『法学教室』449, 32-37.
 - 野口祐子, 2010, 『デジタル時代の著作権』ちくま書房.
 - 山田奨治, 2021, 『著作権は文化を発展させるのか 人権と文化コモンズ』人文書院