

さあとらす



連載

著作権授業への
チャレンジ!

生成AIと著作権の今



インタビュー／美術監督

武重 洋二





空に流れる雲やそよぐ森、異国の下町から宇宙空間まで。アニメーション映画の世界を作る背景画は、2時間の映画で約1,000枚以上にのぼるそうです。スタジオジブリ作品を始めさまざまなアニメーション映画の背景を担当してこられた、美術監督の武重洋二さんにお話を伺いました。

カットごとに、一番ふさわしい絵を用意する

美術監督
武重 洋二

基本的には、あまのじゃくだと思う

——まずは、小さな頃のお話から。

小さな頃は、僕は本当に内向的で、自分の興味が他にあったらそっちへ行ってしまうような子どもでした。集団なら、最後尾にいるようなタイプです。

基本的に、あまのじゃくだったのだと思います。例えばみんなで夕日を見ていたりすると、夕日と逆の方向、みんなが見ていない方が気になって、振り返って後ろを見るような。その後、仕事でアニメーションの背景を描くことになりましたが、キャラクターが夕日を見ているシーンで必要なのは、人物の後ろに広がる風景。その意味でも、仕事を始めてからは特に、人が向いていない方向を見るようにはなりましたが。

漫画やテレビアニメは好きで、子どもの頃は高畑勲監督や宮崎駿監督が参加した『アルプスの少女ハイジ』も見ていました。高校生になると、アメリカのスタンリー・キューブリック、マーティン・スコセッシ、リドリー・スコットといった監督の映画、日本映画では黒澤明監督や溝口健二監督の作品などに夢中になりました。当時は名画座で三本立てが見られましたし、情

報誌『ぴあ』で、これ見てみたいな、と思うと電車を乗り継いで出かけました。一番好きな映画は、『サウンド・オブ・ミュージック』でした。

——そして、美術大学へ。

高校2年生くらいで周りの友人は予備校に通い始めたんですけど、そこには意識が向かなくて、美術館に行ったり映画を見たり本を読んだりしていて……両親が大学には行っておきなさいという考えだったので、じゃあ美大に行こうかな、と。

そんなことで現役では受かるわけもなく、美術研究所に通うことになるのですが、そこからですね。朝から晩まで絵を描く生活が始まって、その時間が自分にぴったり合っていました。1年間で運よく多摩美術大学に合格しますが、2年半で中退したんです。実写映画の業界に行きたい思いがありまして。

映画『オネアミスの翼』からスタート

大学2年の課程が終わって、3年からどうしようと考えていたときに映画制作会社の「美術」の募集を見つけ、面接に行くとアニメーションの会社でした。そこで初めて「背景」という仕事があることを知りました。ただ会社が半年で解散、その後に紹介していただいて入ったガイナックスという会社で、『オネアミスの翼』

Profile

武重洋二(たけしげ・ようじ)／美術監督。1964年、フィラデルフィア生まれ。多摩美術大学油絵科で学ぶ。映画『王立宇宙軍オネアミスの翼』(1987年)を皮切りに数々のアニメーション作品の背景を担当。『もののけ姫』(1997年)、『千と千尋の神隠し』(2001年)など多くのスタジオジブリ作品で美術監督を歴任。『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1995年)、『サマーウォーズ』(2009年)などにも携わる。スタジオジブリの劇場公開作品の背景美術をまとめた画集『スタジオジブリの美術』(2025年)を監修。



の背景の制作に参加したのが最初の仕事になりました。

アニメーション映画は当時、一作ごとにスタッフを集め、作品ができ上がったら解散するのが普通でした。

ですから最初の会社で過ごした半年の後には、必然的にフリーの形で仕事をするようになりました。『オネアミスの翼』が終わって次に紹介していただいたのが、スタジオジブリの『となりのトトロ』です。

アニメーションで動く人物などの「作画」では、1秒間に24コマの絵を使います。そのように動くもの以外を担当するのが「背景」の仕事です。2時間の映画では1,000カット以上になります。ジブリでは基本的に全部、手描きです。背景は絵としてちゃんと見えなければならぬけれど、ほとんどのカットが2〜3秒しか映りません。

——気の遠くなるようなお仕事です。

僕が背景を描くときに一番気にしているのは、匂いです。草の匂いとか、ちょっと薄暗い部屋の中の湿った空気の匂いとか。嗅覚は記憶に作用すると言いますから、意識するようにしています。それが見ているお客さんに伝われば、お客さんの記憶とリンクしてより映画に入り込んでくれるかな、と。匂いを感じてもらえるといいなと思いながら描いています。

美術監督という仕事

——「美術監督」というお仕事について、具体的に教えてください。

その映画の監督が持っているイメージを、具現化していく仕事です。どういう意図でこの絵が欲しいのか、その絵には何が欲しいのかを監督とコミュニケーションを取りながら固め、実際に描いてくれるスタッフに伝えていく。僕自身の、個人的なこだわりというものはありません。その映画のカットカットに、一番ふさわしい絵を用意していく仕事です。絵を描くというよりは、映画の美術としてセットを組んだり、小物を配置したりという感覚が近いです。



油屋を描く武重さん。仕事机には、たくさんの色のボスターカラーやさまざまな種類の筆が並びます。
(写真：スタジオジブリ提供)

——たくさんのお仕事をされてきた中で、特に印象深い作品はありますか。

『On Your Mark』(1995年)というミュージックビデオの短編で初めて美術監督を務め、宮崎駿監督の横で仕事をさせていただきました。その後の『もののけ姫』ではすでに4人の美術監督が決まっていた中に加えていただきましたが、この頃は自分が美術監督をやらせてもらえるなんて最初で最後だろうと思って、やれるだけやりたい、誰よりも仕事をしたいという気持ちで作業に臨んでいましたね。

一方、『千と千尋の神隠し』では何をどう描いていいのかが全然頭に浮かばなくて、「どうしよう、描けない」とずっと心の中で言いながら作業をしていた感じでした。真冬なのに、汗をびっしょりかいて目が覚める。自分の仕事に確信が持てない、客観的に成れない状態で、映画公開後に作品を通して見られるようになるまでに5、6年かかりました。

『もののけ姫』のときは、とにかく人よりも仕事をしたい思いでしたが、『千と千尋』以降は、今までにないもの、新しいものを考えなければいけなくて、その都度「どうしよう、どうしよう」と思いながらやってきた感じです。

ワクワクを続けてもらえるといいな

——最後に、日々子どもに接している全国の読者の先生方に、メッセージをいただけますでしょうか。

“It's OK to be DIFFERENT.”ということです。美術は、人と同じことをやっていると「まねするなよ」と言われるぐらいですから、“人と違う”ことを褒めてあげられる科目だと思います。お子さんは「自分は絵が下手」「苦手」とってしまうこともあると思いますが、そう思う必要はありません。色だけで表現するとか、デジタルで表現するとか、美術にはいろいろな表現方法がありますから。いろいろな画材を使って、いろいろなものを作ってというワクワクを続けてもらい、気持ちを晴れやかに、心を開放する場であって欲しいと思います。

親しもう！ 教育と著作権

学校生活に関わる著作権について
弁護士の唐津先生に分かりやすく
解説していただきます。

解説

弁護士・
ニューヨーク州弁護士
唐津 真美



第6回 著作物を自由に使える場合(3) 営利を目的としない 上演等・美術品に関する規定

営利を目的としない上演等

授業と関係なくとも適用される規定

学校教育では、合唱・合奏や演劇がしばしば取り入れられています。このような場面で役に立つのが**営利を目的としない上演・演奏・上映**(「上演等」)に関する著作権法第38条1項の規定です。著作物を上演等の方法で利用する場合、本来は著作権者の許諾を得る必要がありますが、一定の条件のもとでは許諾を得なくてもよいと定めています。授業中の上演等であれば、次回説明する**授業の過程における使用のための複製等の規定**(第35条1項)の適用を受ける場合が多いですが、第38条1項は授業と関係なくとも適用されるので、活用範囲が広いのです。

なお、「上演」「演奏」には、演劇や音楽のライブパフォーマンスだけでなく、DVDやCDを再生することも含まれます。コロナ禍で、学校での昼食は「黙食」が要請されていた当時、児童生徒のために映画などのDVDを流してくれた先生も多くいらっしゃいました。これも「上映」であり、しかも授業外の行為なので、第38条1項の問題になります。

上演権・演奏権の意味

著作権法の上演権及び演奏権(第22条)の対象は、「公衆に直接見せ又は聞かせることを目的」とする上演・演奏です。著作権法上は**不特定多数、不特定少数、特定多数**はいずれも「公衆」にあたります(第2条5項)。自宅でピアノや歌を練習し、聞いているのは家族だけ(特定少数)という場合は、演奏権の問題にはなりません。一方、学芸会や文化祭等で上演・演奏する場合、観客は児童生徒・保護者といった**特定多数**か、地域の方など一般の観客も含めた**不特定多数**である場合が多いので、基本的に上演権や演奏権がはたらきます。

営利を目的としない上演等の適用条件

「営利を目的としない」の意味は「料金を取らなければ良い」という単純なものではなく、以下の条件をす

べて満たす必要があります。

- ① 上演等が営利を目的としていない
 - ② 聴衆又は観衆から鑑賞のための料金を取らない
 - ③ 演奏したり演じたりする者に報酬が支払われない
- 3つの要件をすべて満たす場合、著作権者の許諾を得ずに上演等を行うことが可能です。それぞれの条件を少し詳しくみてみます。

① 上演等が営利を目的としていない

学芸会における児童による合唱が営利を目的としていないことは、納得できるのではないのでしょうか。

一方、一般企業が広告宣伝の一環として無料コンサートを開くような場合は、営利目的とみなされます。企業がチャリティコンサートを実施する場合でも、目的の営利性が問題となります。

② 聴衆又は観衆から鑑賞のための料金を取らない

料金とは、名目を問わず、著作物の提供・提示の対価を意味します。「収益は被災地のために全額寄付されます」と掲げられているチャリティイベントでも、観客から入場料を徴収する場合は、「営利を目的としない上演等」にはあたりません。募金コーナーが設けられていたり、コンサートの前後に参加アーティストが募金箱を持って観客に募金を呼びかけたりするものの、観客がコンサートを聴くことに対して直接の対価を支払う必要がないような仕組みにすれば、「入場料を徴収しない」という要件をクリアできると思われます。

③ 演奏したり演じたりする者に報酬が支払われない

名目はどうであれ、出演者に報酬が支払われる場合は「営利を目的としない上演等」にはあたりません。たとえ「お車代」でも、交通費などの実費と比較して高額の金銭を出演者に支払う場合は報酬とみなされる可能性があるため、注意が必要です。

営利を目的としない上演等の注意事項

(1) 改変しても大丈夫か

「営利を目的としない上演等」においては、翻案は認められていません。上演等にあたって作品に変更を加

える場合には、著作権者の許諾を得る必要があります。また、権利制限規定は著作権者人格権には影響を与えないので、著作権者の意に反するような改変を加えてはいけません(同一性保持権)。特に演劇では、上演時間や児童生徒のレベルに合わせて脚本に手を入れることが多くあり、権利者もこの点について理解を示しているように思われますが、高校演劇の現場では、改変への配慮からか、劇作家から許諾を得るように指導される場合もあると聞いています。

(2) 台本・楽譜のコピー

第38条1項で認められる行為は、上演、演奏、上映、口述に限られます。脚本や楽譜のコピー(複製)は第38条1項の範囲外です。ただし、学校における楽譜等の利用であれば、**授業の過程における使用のための複製**として著作権者の許諾を得なくても行える場合も多いです。詳しくは次回以降で説明します。

非営利を根拠とするその他の条項

第38条は、他にも、営利を目的としないことや料金を徴収しないことを要件とするさまざまな規定を置いています。学校教育に関連がありそうな範囲で、いくつか紹介します。

(1) 非営利・無料の伝達(第38条3項)

放送・有線放送される著作物は、非営利・無料であれば受信装置を使って公に伝達(上演・演奏・上映・口述)することができます(テレビ等の家庭用受信装置を用いる場合には、営利・有料であっても公に伝達できます)。学校の休み時間にテレビ番組を見せるような場合は、この規定で認められることになります。

(2) 非営利・無料の貸与(第38条4項)

公表された著作物(映画を除く)の複製物は、非営利・無料であれば、貸与により公衆に提供することができます。これは、貸与権(第26条3項)が導入された際、図書館等を例外とするために設けられた規定です。学校の図書館が授業と関係なく書籍を貸し出す行為は、この規定によって認められることになります。

美術品に関する権利制限規定

美術品については、他の著作物にはない、特色のある権利制限条項がいくつも設けられています。

美術作品の所有者による展示

著作物の所有権と著作権は分けて考える必要があります。卒業生や近所の方が絵画を学校に寄贈した場合、

学校はその絵画の所有権を持ちますが、絵画の著作権は通常は絵を描いた人(作者)が持っています。作者が亡くなると相続人が著作権を持ちます。そして、美術及び写真の著作物については「展示権」があって、著作物を原作品により公に展示する権利は、著作権者が持っているのです(第25条)。

では、せっかく寄贈を受けた絵画を校内に飾れないのかといえば、そんなことはありません。第45条1項の規定により、美術及び写真の著作物の原作品の所有者や、所有者の同意を得た者は、原作品を展示することができます。この規定があるために、美術の著作物に関しては、作品の所有権は展示権を含むともいえます。学校は、所蔵する美術品を校内に飾ることはもちろん、展覧会のために外に貸し出すこともできます。また、学校が所蔵する美術作品の解説パンフレットを作って、そこに作品の小さな白黒写真を掲載するような利用方法も認められています(第47条1項)。

公園などに置かれた美術作品の利用

一方、彫刻などの著作物を公園・街路などの屋外に恒常的に設置する場合は、作者の同意を得る必要があります(第45条2項)。公園の彫刻など屋外の場所に恒常的に設置されている美術作品や建築の著作物は、基本的に自由に利用することができるためです(第46条)。

たとえば、遠足で訪れた公園に彫刻が設置されている場合、その彫刻の前でクラス写真を撮影し、写真をSNS等で公開したり、卒業アルバムなどの出版物に掲載したりすることについては、彫刻の著作権者の許可は不要です(屋外に設置されている作品でも、彫刻の複製品を制作して販売するような一定の場合については、著作権者の許諾が必要です)。

今回はいよいよ、**授業の過程における使用のための複製等(第35条)**を取りあげていきます。

Profile

弁護士・ニューヨーク州弁護士 (高樹町法律事務所)

唐津 真美(からつ・まみ)

アート、メディア、エンターテインメント業界及びIT業界を主な顧客とし、企業法務全般を取り扱う。特に、著作権・商標等の知的財産権に関する相談、国内・国際契約の作成や交渉、トラブル案件の紛争処理を中心的な業務としている。

執筆、取材対応、企業や学校・教育委員会における講演も多く、小中高の子どもたちを対象にした法教育の活動も続けている。



著作権授業
への

チャレンジ!

学校の授業でどのように著作権を指導すればよいのか分からない、難しいという現場の先生に向けて授業提案を紹介します。

公益社団法人著作権情報センター(CRIC) リクエストセミナーの活用例

富山学園 南房総市立富山中学校 教諭 篠原 準



これまでの本校の著作権教育について

これまで本校では、特別活動を中心に「情報モラル教室」と題して、情報社会の中で適正な活動を行うための基礎となる考え方や態度について学習する場を設けてきました。県・市教育委員会指導主事、警察、スマホ・ネット教室、ICT関連の企業等の方々に講師として学校に招き、授業を進めてきました。

「情報の不正確さ」、「個人情報・プライバシーの入力などによる情報漏洩」、「端末の使い過ぎの問題」等を理解する授業が中心でした。そのため、生徒が著作権について深く理解する学習機会を設けることができていなかったように思います。



授業依頼のきっかけ

GIGA端末が学校に支給されたことを受け、生徒を取り巻く学習環境に大きな変化がありました。特に、GIGA端末を用いて学習内容を「まとめる」・「発信する」際に、使用する画像・動画・音楽の取り扱いをはじめとする著作権に関する疑問・課題がいくつか出てきました。正しい知識・技能を身につける場を設けたいと考えていたところ、公益社団法人著作権情報センター(CRIC)のリクエストセミナー「学ぼう!使おう!学校での著作権活用セミナー」*1のチラシが目に入り、依頼をさせていただきました。

本校としては、初めての取り組みでしたが、生徒向けのワークショップ型セミナーを実施することにより、生徒たちが、身近に存在する著作権について自分事として考え、学ぶことができる環境を整えたいと相談したところ、快く引き受けてくださいました。



本授業について

A：授業参加学年・生徒数

本校では、全校生徒(中1～中3)90名がセミナーに参加しました。

本授業は2限構成で、前半の唐津真美弁護士による「著作権制度の概要」の講演では、著作権の定義や種類、例外規定などを解説してくださいました。生徒たちに身近な動画・SNS等といった素材を例に、裁判での判例などを交えながら、著作権の考え方をわかりやすく説明してくださいました。

後半のワークショップ(グループディスカッション)では、生徒が、キャラクターを生み出すクリエイターチームと、商売を考えるビジネスチームに分かれ、著作権や作品への敬意を尊重しながらキャラクタービジネスを行うための交渉を疑似体験しました。キャラクターをグッズ化するのか、ゲーム化して販売するのか。また、長期的な展開にするか、報酬はどのような契約にするかなど、生徒はこれまでの経験をもとに、活発に意見のやり取りをしていました。

B：実施して良かった点

著作権・著作物とは何かとたずねられても、あまりピンと来ていなかった生徒たちも、講演・ワークショップを経て、身近なところに著作物があり、著作権があることによって多くの人の権利が守られていることを理解する良い機会になったと思います。また、生徒たちと同様に、教職員も著作権について改めて考える良いきっかけになったことは、大きな成果だと感じています。

唐津先生の丁寧な説明により、全体像を理解した上で、ビジネスライクな交渉体験(ワークショップ)ができたことは生徒にとって大きな刺激となりました。

本授業を公開授業とし、地域の方々をお招きして生



グループディスカッションの様子(写真：学校提供)

*1「学ぼう!使おう!学校での著作権活用セミナー」は、SARTRASが主催し、その運営をCRICに委託しているものです。

徒たちと共に学ぶ場を創ることができるとさらに良かったと思います。

今後、多くの学校でセミナー実施が広がり、学校同

士の交流も広がっていくと、より一層著作権について学習する取り組みが活発化していくのではないかと思います。

弁護士・ニューヨーク州弁護士 唐津 真美



授業案を考えるまで

私は、弁護士登録以来、弁護士会の委員会活動の一環として、学校に赴いて出張授業を行う活動に携わってきました。一般的に「法教育」と呼ばれている内容で、身近な問題のルール作りをしたり刑事模擬裁判を実施して判決を考えたりという授業です。著作権教育とは異なりますが^{*2}、法教育授業の中で、子どもたちがグループディスカッションに生き生きと取り組む姿を見てきたので、生徒対象の著作権授業をする機会があれば、是非ディスカッションを取り入れたいと思っていました。そんな私にとって、富山中学校での『著作権を理解し、主体的に活用しよう』講演及びワークショップは、とても嬉しい経験となりました。



講演の内容

1時間目は著作権の講演です。教職員対象の場合は著作権法第35条（授業目的の複製等）の解説に多くの時間を使いますが、生徒向けの場合は、SNSなどで生徒自らが情報発信することを想定して、肖像権なども含めて注意点を幅広くカバーしようと考えました。講演タイトルも、生徒の発信者としての立場を意識し、『「パクっちゃダメですか？」～知っておきたい著作権～」としました。

講演の見出しを並べると次のとおりです。

- ①著作権のキホンを理解しよう
- ②「著作物」「著作権」って何？なぜ保護されるの？
- ③原則～無断で使っちゃダメ
- ④例外～無断で使っても良いときもある
- ⑤SNSには危険（も）いっぱい

著作物と何か、著作権の中身（許可を得る必要がある利用形態）、権利制限規定（許可をもらわなくても良い場合）、という基本的な流れは教職員対象のセミナーと同様です。導入部分では、生徒の興味をひきそうな動画を見せて、短い動画にも、多くの著作物や

権利者が関係している話をしました。

教職員向けの講演よりも時間を割いたのは、「なぜ著作権を守る必要があるのか」という話です。漫画をはじめとする海賊版による被害額は年間に2兆円という試算もあり、政府と業界が一体となって対応していますが、「好きなコンテンツをできればタダで見たい」というニーズがある限り、海賊版を減らすことは困難です。「漫画を読むために対価を払うと、それが出版社に入り、漫画家に入り、漫画家は次の作品を描くことができる——。タダで読めるからといってみんなが海賊版ばかり読むようになったら、結局、漫画家は生活することができなくなって、みんなの好きな作品がもう世の中に出てこなくなってしまうかもしれないよ」という話をしました。



ワークショップ

ワークショップの題材についてはあれこれ考えたのですが、著作物の創作者（著作権者）と、許諾を受けて利用する立場に分かれて、議論してもらうことにしました。というのも、著作権法は著作権者の権利を守ることを目的にしているのではなく、作者が持つ権利を保護する一方で、著作物の公正な利用を確保することで、文化の発展に貢献することを目指している法律だからです（第1条）。権利の保護と利用者の利便性のバランスをどのように図るかという、著作権法で最も重要な問題を生徒たちに体感してもらいたいと考えました。

学校の先生にお渡しした授業案の概要は以下の通りです（実際の内容から一部省略・整理してあります）。

キャラクタービジネスを始めよう

1. グループ分け

- 各学年をクリエイターチームとビジネス（ライセンサー）チームに分ける
- クリエイターチームとビジネスチームは同数
- 各チームの人数は3～5名が良い

^{*2} 現在、各都道府県の弁護士会が法教育の出張授業に積極的に取り組んでいますので、法教育にご興味のある方は是非、各弁護士会にお問い合わせください。

2. 事前準備

① クリエイターチーム

- 設定：新人クリエイターとその仲間で作っているデザイン会社。イラストを活用してお金を稼いで、これで生活できるようになりたいと思っています。
- 1班につき1つ、キャラクターを考えて、イラストを描いてください。(上手じゃなくても全然OK!)
- キャラクターに名前をつけてください。
- キャラクターをビジネスチームに渡してください。
- ビジネスチームはあなたのキャラクターの商品化をするので、どんな条件で許可するか考えてください。

② ビジネスチーム

- 設定：あなたの会社は、魅力的なキャラクターを見つけ出し、それを活用して、いろいろな商品やコンテンツを作って世界に広めたいと思っています。
- キャラクターをクリエイターチームから受け取ります。
- どんな商品を作るか考えてください。アクリル板やフィギュア、アニメ化やゲームでの利用もOKです。
- クリエイターにキャラクターの利用の許可をもらいます。どんな条件を希望しますか？

3. ワークショップ当日

クリエイターチームとビジネスチームが組になって、契約条件を考えてください。最後に以下を発表します。

- キャラクターのデザインと名前。
- キャラクターを利用してどんな商品をつくるか。どうしてその商品にしたのか。
- クリエイターへの対価はどのように決めるか。そのように決めた理由。
- その他に考えたこと。

クリエイターチームの生徒にキャラクター制作と命名をしてもらうのは、創作物に愛着を持っている著作者の気持ちを理解してもらうためです。当日は、手描きの素朴なキャラクター、描画ソフトを利用したと思われるアーティスティックなイラスト、「カワイイ」から「きもカワイイ」まで、個性豊かなキャラクターが出揃いました。また、ビジネスチームにも自由に考える楽しさを感じてもらうために、商品の内容は自由に考えてもらいましたが、かわいいキャラにはぬいぐるみ、アートなキャラは時計、きもカワキャラはLINEスタンプなど、各々のキャラの特性に合わせた商品が考えられていて感心しました。

この課題は、要するにライセンスビジネスの契約交渉なので、児童生徒の年齢に応じて、いくらでも条件

を作り込んでいくことが可能です。ライセンスビジネスでは、通常、以下のような点がポイントになります。

- ・対価(ロイヤリティ)の決め方：固定にするのか、売上に応じて決めるか(ランニングロイヤリティ)
- ・クリエイティブコントロール：ライセンシーに任せるか、クリエイターが細かく確認するか
- ・広報宣伝：クリエイターの名前や顔を出したり、プロモーションに協力してもらったりするか

学校に渡した資料には、上記のようなポイントも書いたのですが、実際の生徒たちの議論は対価の決め方が中心で、その他に、共同事業の話をする班や、どの地域からビジネスを拡大していくかというビジネスプランまで検討する上級生チームもありました。結果的に、生徒が自由に、十分に議論をするためには、あらかじめ議論するポイントを固定しておかなくて良かったように思います。

今回悩んだのは人数です。グループディスカッションを行う出張授業の場合、通常はクラス単位で実施しますが、今回は全校生徒90名が体育館に一堂に集まったのでの実施でした。私1人では到底フォローできないと思い、事前に「先生方にも是非ディスカッションの様子を見て、生徒にどんどん声を掛けてほしい」とお願いしたところ、当日は多くの先生がいらしてくださったので、生徒達は、先生・弁護士といった大人との対話もしながら、「ビジネス」という未経験の課題に楽しく取り組んでくれたように思います。ただ、大人数のために全グループに発表してもらうことはできず、講評の時間を十分とれなかったことは反省点です。

ワークショップは、“他人の著作物で商売するなら許諾をもらうのが当然なのだ”という体験になったと思いますが、著作権を学ぶというよりも、むしろ著作物を利用したビジネス体験という性格が強かったかもしれません。もっとも、著作権授業は特別活動の枠で実施されることが多いと思いますので、その機会を生かして、著作権の他にSNSの使い方も少し学び、弁護士から仕事の話聞いて、ビジネス体験もすることでキャリア教育の一環にもなる、という複合的な要素があって良かったのではないかと、こっそり自画自賛(?)しています。

児童生徒にとって楽しく記憶に残る著作権授業について、これからも考えていきたいと思っています。



▶ 透明性義務とは？

近年、ChatGPTや画像生成AIなどの「生成AI」が注目され、教育現場でも教材作成や授業準備の補助などに使われ始めています。一方、情報の正確性や著作権への懸念も生じています。特に話題となっているのが、AI提供者(AIモデルの開発・提供者)と導入者(利用する企業や個人)のいわゆる透明性義務です。

透明性義務には、AI生成物(画像、音声、文章など)であることを明確かつ視覚的に開示する義務、学習データに使われたコンテンツの詳細を公表する義務などがあります。

日本にはまだこうした義務を規定する明確な法律はありません。しかし2025年2月28日、政府において「人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律案」(いわゆるAI法案)が閣議決定され、国会に提出されました。今後の議論の展開が予想されます。

▶ 海外の動き——EU、アメリカ

海外では対応が進んでいます。2024年5月、EUでは生成AIのプロバイダーに対し、透明性義務としてAI生成物であることを機械判読が可能な形(電子透かしなど)で明示することなども含む、包括的な内容のAI法が制定されました。特に画像や動画のディープ

フェイクに対しては、導入者にも編集・生成されたことの明示が求められています(個人の私的利用や、非商業的活動での利用を除く)。

他方、バイデン政権下のアメリカでは、主要なAI企業は、コンテンツが生成AIによって作られたものであることをユーザーが確実に認識できるような、技術的なメカニズムの開発を誓約しました。しかし、トランプ政権は、AIに関しては規制緩和の動きを進めています。新政権下での各AI企業の取り組みの方向性は不透明といえます。

▶ 教育現場での対応は

明確な法規制がない日本の教育現場では、どのように対応すべきでしょうか。生成AIはパソコンやインターネット同様、日常的なツールとなりつつあります。すべての利用場面でAI使用を明示することは現実的ではなく、必要でもないでしょう。

しかし、生成AIが既存の著作物を学習した場合、出力されたものが学習された作品に似ていると、意図せずに著作権侵害になるおそれがあります。私的な利用や授業での利用であれば、著作権侵害にはなりません(著作権法第30条、第35条)、個人による私的ではない利用や授業以外で利用する場合には注意が必要です。プロバイダーが電子透かしを付けたり、教員が自主的にAI生成物であると表示したとしても、法的責任を完全に免れるわけではありません。

これからの教育では、「生成AIとどう付き合うか」が重要です。「便利だから使う」のではなく、「使うからこそ注意する」という意識がますます求められます。

図 EUのAI法における透明性義務(一部)

AIの種類	誰が対象？	何をしないといけない？(義務)	例外
合成音声・画像・動画・テキスト生成AI (第50条2項) 	提供者 	AIが作ったものと機械でわかるマークをつける(電子透かしなど) 	一部の標準的な編集ツールの実行など
ディープフェイク生成AI(第50条4項) 	導入者 	コンテンツが人為的に作られたことを開示する(個人の私的利用や、非商業的活動での利用を除く) 	芸術や風刺、フィクションの場合は、見ている人がわかる方法でOK(作品の享受を妨げないため)

(タイトル写真：ゲッティイメージズ)



学校教育や子どもを取り巻く状況と著作権との関わりについて、毎回テーマを変えて解説します。

ル構想の実現で当たり前となりました。そして、そうした活動の過程では、著作物の複製やそれを含む成果物の送受をオンラインで行うことになります。そこでは従来の著作権法が想定していなかった「公衆送信」にあたる行為が生じます。そのために著作権法第35条が改正され、権利者に対して補償金を支払うことによってこうした利用を認めることになりました。これにより設立されたのが、本誌の発行主体である SARTRAS (授業目的公衆送信補償金等管理協会)です。

学校現場の目線では、無許諾での複製が可能という面でそれまでとの違いを実感しにくいでしょうし、そもそもデジタル技術による複製や送信は、非常に簡単のために軽く考えられがちです。しかしそれがこうした制度によって実現されていることを理解した上で、複製物を授業(課題)の枠を超えて配付してしまうといった著作権者の権利を侵害する行為を防ぐ指導が大切になります。この法改正に込められた関係者の思いが、先生や児童生徒にも伝わっていくことを強く願います。

なお複製とは別に、自由研究や探究で多用される「引用」形式の著作物利用についても、ぜひその正しい方法をしっかりと伝えていただきたいと思います。

元・横浜市立新橋小学校校長 西尾 琢郎

今回は特に小学校ではなじみ深い「自由研究」という学習活動と、現在、小中高いずれの校種においても注目されている「探究」という学習活動について、著作権との関連や留意点を考えていくことにしましょう。

著作権法第35条により、授業において必要と認められる範囲において無許諾・無償で著作物の複製が可能なのは、本誌をお読みの先生方がご理解の通りです。では先生ではなく学習者自身が授業時間外に家庭を含む教室外場で取り組む「自由研究」や、総合的な学習(高等学校では総合的な探究)の時間に行われる、必ずしも先生の具体的な指示によらず、学習者が自らの興味関心に沿って取り組む「探究」の活動は、著作権法の観点からはどうみなされるのでしょうか。

ポイント1 授業と関連する学習活動かどうか

「自由研究」のあり方は文字通りさまざまですが、学校からの宿題として提出が求められ、先生が評価やフィードバックを行うものが一般的ではないかと思います。その意味では学校の指導計画の一環と考えられますから「宿題としての自由研究」については基本的に授業と同様の考え方が適用できるでしょう。つまり、必要があれば著作物の複製をとまなう形で学習に取り組み、それを含む成果物を学校に提出できることになります。「授業に関連して取り組む探究学習」についても、基本的には同様に考えられるでしょう。

しかし例外があります。それは学習活動や成果物の提出がオンラインで行われる場合です。今日、情報端末を利用した学習は、公立小中学校でのGIGAスクー

ポイント2 生成AIの利用について

この数年で急速に利用が盛んになり、注目を集めているのが生成AIです。学校現場でも、生成AIの出力をそのまま自分の回答として提出する学生が現れたり、また学校側がそのことを疑って単位取得や卒業資格の取り消しを行ったりする事態が起きています。生成AIはあらかじめ膨大なデータを読み込んで機械学習を行い、利用者の要求に応じた回答(文章や画像、動画、コンピュータープログラムなど)を出力するものですが、その学習データがどういったものであるかは多くの場合非公開です。従って、その出力が著作権を侵害しているのか否かを利用者が判断することは大変難しいと言えます。またその一方で、利用者が特定の著作者や著作物をターゲットに、それとの類似性が高い出力を求めることもありうるでしょう。では、「自由研究」「探究」を念頭に置いたとき、どのような指導が有効なのでしょうか。

留意点は多々ありますが、指導の柱に位置づけたいことは「生成AIの利用にともなう責任は、基本的にその利用者にある」という考え方です。前述のように、生成AIによる出力結果が著作権を侵害していないかどうかの判断が難しいケースもあります。しかしそうしたケースでも、場合によっては生成AIの提供企業ではなく、利用者が権利侵害の責任を問われる可能性があるのです。一方、著作権侵害のリスクとは別に、

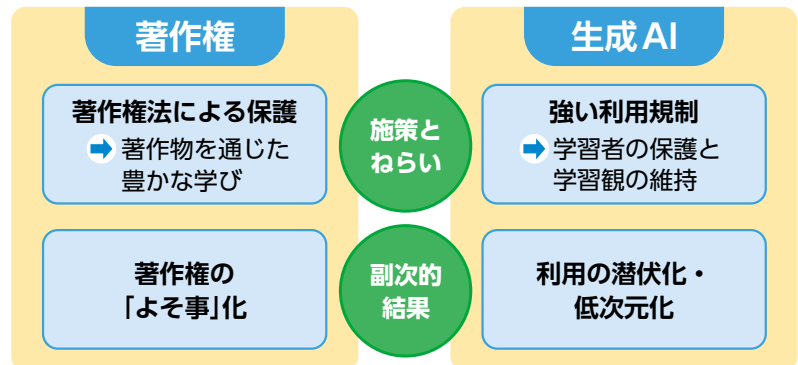
教育的な見地から生成AIの利用を「不正」とみなしたり、学習の本来の意義を損なうものと捉えたりすることも少なくないでしょう。ただ、そこで立ち止まってしまうと、いずれの視点からも「生成AI＝危険なもの」と考えがちになります。

もちろん、授業で学習内容等に応じて生成AI(またはIT機器全般)の利用を制限することはありうるでしょう。しかし、家庭など教室外で取り組む学習活動について生成AIの利用を禁じたところで、実効性がどれほどあるのか、また、利用の有無を確認する術はあるのかという現実的な問題もあります。日本でのChatGPTユーザーは大半が大学生であり、レポートの丸投げも起きているという報道^{※1}もある中、実効性の乏しい「禁止」ではなく「利用」を前提に、学習者がそれを代役としてではなく、学びのパートナーとして生かすような使い方自体をも「探究」という発想の転換が重要になるのではないのでしょうか^{※2}。

著作権教育から考える明日の教育

著作権の話から離れていると感じられるかもしれませんが、実は両者に共通する点があります。学校は著作権法の定めによって保護されることで、豊富な著作物から学ぶことができています。しかしその半面、著作者としての自らを意識したり、その権利を行使したりといった活動や、許諾を得ての著作物利用など、体験的に著作権を学ぶ機会が少ない現状があります。一方生成AIについては、強い利用制限の下にある学習

実は似ている？ 著作権 & 生成AIと学校の関係



「自由研究」や「探究」を通じて学びの質を高めることはできないか？

者が後ろ暗い思いを抱えながら(あるいはそうだからこそ)即効性のある、逆に言えば利用している自分の思考を深めることのない低いレベルの利用を繰り返してしまう恐れがあります(上図)。これでは一時期社会問題化した「宿題代行業者」の利用と大差ありません。

創造的な利用者にとって、生成AIはよく「壁打ちの壁」に例えられます。要求の丸投げではなく、学習者が自らの持つ課題を生成AIに投げかけ、対話を重ねて問いを掘り下げ、思考を練り上げていくといった利用のあり方を学ぶ機会として自由研究や探究を位置づけていくこと。そして同時に、著作権についても単なる受け身の座学に終わらず、著作物の権利者や許諾の手続きと向き合うような活動をデザインすること。児童生徒が自分自身の興味関心に沿って学ぶ自由研究や探究だからこそ、そういったことが可能になるのではないかと思います。

学校で古くから親しまれてきた「自由研究」と、今日的な学びの形とも言われる「探究」ですが、その根は深くつながっています。生成AIという最新のテクノロジーが「人間らしさとは何か」を問いかけている今こそ、ぜひこうした学びの中に、人間らしさの結晶である著作物や、それに関わる権利と向き合う機会を設けてみてはいかがでしょうか。

※1 ITmedia AI+(<https://www.itmedia.co.jp/aiplus/articles/2503/18/news166.html>)2025年3月18日 島田拓氏署名記事より

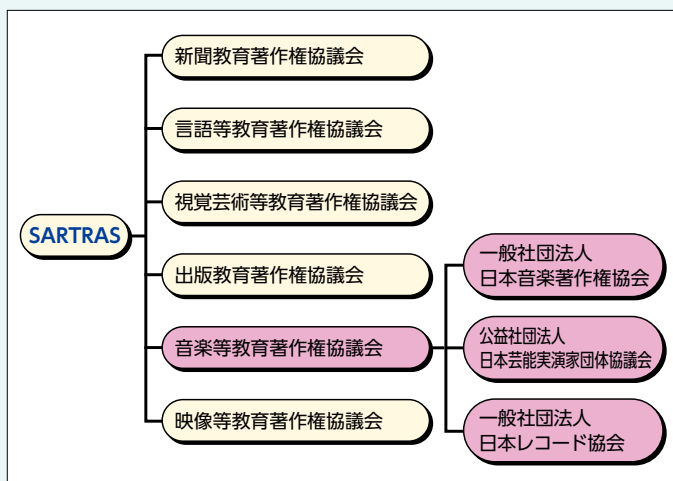
※2 学習における生成AIの活用にあたっては、文部科学省の「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン」(https://www.mext.go.jp/a_menu/other/mext_02412.html)を参照されたい。

SARTRAS 会員 6協議会の紹介(5) 音楽等教育著作権協議会



今号では、音楽(作詞・作曲、実演、レコード)の権利者団体である音楽等教育著作権協議会をご紹介します。音楽は、授業のほか、運動会や文化祭といった特別活動でも利用されていることが多いのではないのでしょうか。協議会は、作詞・作曲家等の著作権団体と実演家、レコード製作者の著作隣接権団体で構成しています。各団体の活動について理解を深めていただければ幸いです。

SARTRAS 会員6協議会について
6回にわたってご紹介します。



一般社団法人日本音楽著作権協会

ますだ ゆういち
増田 裕一(常務理事)

○ 日本音楽著作権協会(JASRAC)とは

JASRACは1939年、当時の作詞者・作曲家らが発起人となり設立されました。音楽の利用方法ごとに定めた著作物使用料を利用者の方々からお支払いいただき、これを作詞者・作曲家・音楽出版社などの著作権者に分配しています。

JASRACと「著作権信託契約」を結んでいる著作権者は21,001者。また、海外の著作権管理団体ともそれぞれの作品(レパートリー)を互いに管理し合う契約を結び、その数は97か国4地域の130団体(2025年3月現在)となりました。

○ 創造のサイクル

著作物は、作詞者や作曲家など音楽クリエイターたちが労力をかけて創作したものです。音楽クリエイターにとって、多くの人に作品を楽しんでもらうことは喜びであり、新たな作品を創作する励みにもなります。同時に、創作した作品がコンサートやイベント、CDやインターネット配信などで利用されたときに正当な対価を得られることも、創作に携わる人たちの活動や暮らしを支えるため

にとっても大切です。

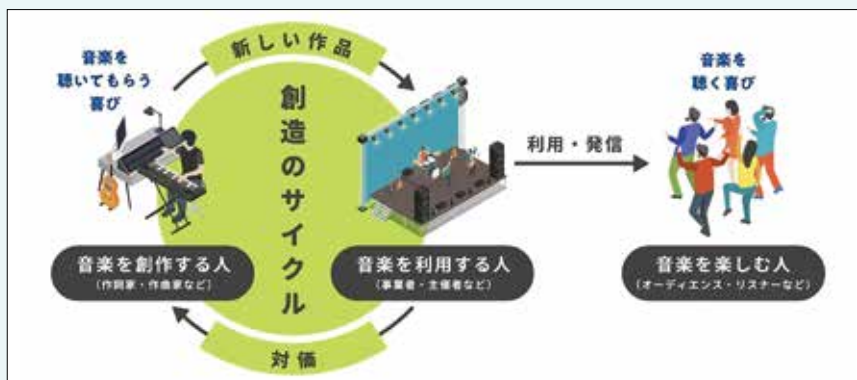
この「創造のサイクル」をしっかり循環させ、その流れを太く大きくすることがJASRACの使命です。

作品を生み出すクリエイターたちは音楽文化の源泉であり、豊かな源泉が生み出す多様な作品が世の中に広まることで、豊かな文化が育まれます。

○ 音楽利用の窓口

音楽にはさまざまな利用方法があります。「各種イベント、施設での演奏」「インターネット配信」「CD・映像ソフト・出版物などの製作」「放送、有線放送」など。

JASRACでは全国14の支部で、コンサートや各種イベント、施設でのカラオケ、生演奏、BGMの利用などの音楽著作権手続きを行っています。またJASRAC本部には音楽の利用方法によってそれぞれのライセン





ス窓口が設けられています。

JASRAC ホームページでは、音楽の利用者の皆さま向けのページで、「利用媒体から選ぶ」「利用シーンから選ぶ」「コンテンツから選ぶ」のコーナー別に、JASRAC への手続き方法をご案内しています。また、インターネット上での音楽利用など、「オンラインライセンス窓口」もご用意しています。JASRAC の管理楽曲をご利用になる場合には、JASRAC ホームページをぜひご覧ください。



公益社団法人日本芸能実演家団体協議会

池田 正義(実演家著作権隣接権センター運営委員)

○ 日本芸能実演家団体協議会(芸団協)とは

芸団協は、1965年に設立された、俳優や歌手、演奏家、ダンサー、伝統芸能や演芸などの実演家の団体のほか、マネージメントや制作などを行う事務所の団体を会員とする公益社団法人です(2025年5月現在、正会員69団体、賛助会員7団体)。

芸団協では、実演家の権利に関する「実演家著作権隣接権センター(CPRA)」事業のほか、新宿区の元小学校を活用した「芸能花伝舎」の運営や鑑賞・体験機会を創出する実演芸術振興事業、実演に関するさまざまな調査研究を行っています。

○ 実演家著作権隣接権センター(CPRA)事業について

1993年に実演家の権利を集中的に管理する専門機関として芸団協に設置され、日本音楽事業者協会、日本音楽制作者連盟、MPN及び映像実演権利者合同機構(PRE)の4団体が運営に参画しています。

音楽CDなどの音源をテレビ・ラジオ放送に用いた場合、放送局は、歌手や演奏家などの実演家に使用料を支払わなければなりません。しかし、放送局が音源を使用するたびに、実演家一人ひとりを探し出して使用料を支払ったり、実演家が自分の参加した楽曲が放送に使用されているのかを逐一チェックしたりすることは現実的ではありません。そこで、芸団協は、CPRAを設置し、文化庁長官から指定を受けた団体として、実演家や事務所などから権利委任を受けて、放送局から使用料を徴収し、権利者へ分配する業務を行っています。現在、委任者の数は、10万人を超えています。https://www.cpra.jp/

○ 子どもたちの体験・鑑賞機会の充実を

実演芸術振興事業では、芸能花伝舎を拠点に、とくに子どもを対象とした事業に力を入れています。

なかでも、普段なかなか触れる機会の少ない能・



芸能花伝舎



伝統芸能を体験する子どもたち(写真:武藤 奈緒美)



狂言、お^{こと}箏・三味線などの伝統音楽、日本舞踊など日本の伝統芸能を体験する事業は人気です。プロの実演家が指導にあたる「キッズ伝統芸能体験」では、小学1年生から高校3年生が、学校や学年を超えた仲間たちと共に数か月にわたりお稽古に挑戦し、本物の劇場

で発表会も行います。また、小・中・高校などに実演家を派遣する出張授業のコーディネートを行う「子供のための伝統文化・芸能体験事業」など、東京都や新宿区と協働し、教育現場との連携にも取り組んでいます。https://geidankyo.or.jp/

一般社団法人日本レコード協会 くすもと やすし 楠本 靖(常務理事)

◎ 一般社団法人日本レコード協会とは

一般社団法人日本レコード協会(Recording Industry Association of Japan、以下RIAJ)は日本国内のレコード会社を会員とする業界団体として1942年に設立され、2025年5月現在の会員社は66社となります。レコード製作者の権利保護および音楽文化の発展への寄与を事業目的とし、「レコードの普及促進」、「レコード製作者の権利擁護」、「レコードの適正利用」、「レコードに関する調査研究」に関する各種事業を展開するほか、文化庁長官の指定団体として「放送二次使用料」、「貸レコード報酬等」などの徴収・分配業務、併せてレコード送信可能化権の権利処理円滑化のニーズに対応した放送における集中管理業務等も行っています。

◎ 教育現場との関わりとRIAJの著作権啓発・教育活動

改正著作権法第35条は、「学校その他の教育機関」で「教育を担任する者」と「授業を受ける者」に対して、「授業の過程」で著作物を無許諾・無償で複製すること、無許諾・無償又は補償金で公衆送信すること、無許諾・無償で公に伝達することを認めています。

音楽は教育のさまざまな場面において利用されていますので、授業や授業に準ずる各種教育行事での音楽の利用については公式HP(<https://www.riaj.or.jp/>)に場面ごとのQAを掲載し、利用の円滑化を図っています。

また、バトントワーリング・マーチングバンド、NHK杯放送コンテストなど、教育・文化活動の一環として開催される発表会、競技会等の催事に出場するためのレコードの複製や、結婚披露宴等の演出・記録を目的としたレコードの複製について、レコード製作者から委託を受けて集中管理業務を行っています。



各種啓発ツール



併せて、著作権順守意識が広く浸透することとエンタテインメント産業への関心を高めることを目指し、大学での寄附講座開講や、職場訪問受け入れ、レコーディングスタジオ体験や出張授業など、次代を担う学生を主たる対象として、さまざまな教育支援プログラムを提供しています。各種啓発パンフレットやツールも制作し、職場訪問等で配布するほか、会員各社においても活用いただいています。

◎ 音楽の違法利用への対応

日本はパッケージのシェアが依然6割を超えるパッケージ大国ですが、世界的な傾向と同様、音楽配信、特にストリーミングが成長傾向にあります。2024年のRIAJ音楽配信売上では、音楽配信市場は11年連続の成長となり、配信市場におけるストリーミングのシェアは9割以上にまで拡大しています。

そのような環境下、インターネットを利用した音楽の不正アップロードなどの権利侵害行為も後を絶たない状況が続いています。RIAJは2013年に専任組織を設置し、レコード製作者の権利を守るため、不正アップロードに対する削除要請や、悪質ユーザーに対する警告、告発等さまざまな活動を継続実施しています。

また、レコード会社・映像制作会社が許諾した正規の音楽・映像配信であることを示す「エルマーク」を作成し、正規サイトへの表示を推進することにより、ユーザーの皆様が安心してインターネットで音楽や映像を楽しむことができる環境整備にも努めています。



著作権お悩み相談室

このコーナーでは、SARTRASにお寄せいただいた質問から、お問い合わせが多いものや重要と思われるものを取り上げて、SARTRAS著作権アドバイザーが解説をします。



Q

不登校生徒のサポートをしているフリースクールです。オンラインで授業を行う際、教科書や教材を生徒に配信したいのですが、この授業目的公衆送信補償金制度の対象となるのでしょうか？

A

いわゆるフリースクールは、現在のところ各種学校等の認可を受けていない塾や個人経営の教育施設と同様に、基本的にはこの制度における「学校その他の教育機関」には該当しないため、この制度の対象外となります*。そのため、原則として教科書や教材の配信には著作権者の許諾が必要であると考えられます。

なお、不登校児童生徒に対するサポートは、特に近年は在籍校との連携などを含めさまざまな形で行われていると思われます。個別のケースについてご相談がある場合はSARTRASまでお問い合わせください。

*教育機関に該当するかについては、運用指針p.6を参照してください。

※運用指針はこちらから
<https://sartras.or.jp/unyoshishin/>



(タイトルイラスト：PIXTA)

SARTRAS Information

●著作権小冊子「著作権なるほど！副読本」発行のお知らせ

SARTRASは、(一社)私的録音録画補償金管理協会(sarah)と共に、生徒および教員の皆様に著作権についての理解を深めていただけるよう、著作権の起源や成り立ちなどの基礎的な事項を解説した小冊子「著作権なるほど！副読本」を発行します。生徒編、教師編の二分冊で、生徒編は、中等教育学校の生徒を対象とした内容としています。また、教師編は、生徒編の内容に補足となる専門的な説明を加えていますので、生徒編の指導書としてもご利用いただけます。

生徒編は全国の中等教育機関および教育委員会に、教師編は全国の初等中等教育機関および教育委員会に、無料でお送りします。8月下旬に発送予定ですので、ぜひご利用ください。



「著作権なるほど！副読本」生徒編



「著作権なるほど！副読本」教師編

●『さあとらす』専用連絡フォームのご案内

本誌に関する下記のご連絡等は、専用連絡フォームよりお願いします。

①著作権教育の実践例や本誌の活用事例等を募集します

各教科の授業や特別活動、総合的な学習の時間等での著作権教育に関する取り組み、また、本誌を教員研修

等に活用されている事例などがありましたらお寄せください。ご連絡いただいた事例については、詳細を確認させていただいた後に、本誌へ掲載させていただく場合があります。

②本誌へのご感想、ご意見を募集します

本誌の内容をより一層充実させるため、皆様のご感想、ご意見をお聞かせください。特に役立ったこと、もっと知りたいこと、難しく感じたことなどをお寄せいただきますようお願いいたします。また、著作権や著作隣接権に関する疑問や質問がありましたら、お知らせください。今後の誌面づくりの参考とさせていただきます。

③本誌の追加送付

ご希望の号数と数量、使用目的をお知らせください。無料でお送りいたします。

※在庫量により、ご希望に沿えない場合はご容赦ください。

④本誌の送付停止

学校の統廃合等により本誌の送付停止をご希望の場合は、ご連絡をお願いします。

●『さあとらす』専用連絡フォーム

<https://sartras.or.jp/chosakukenjohoshi/>

※右記の二次元コードから専用連絡フォームにアクセスいただけます。また、本誌のPDF版も同ページよりご確認ください。





本誌はSARTRAS共通目的事業・自主事業として制作・発行しています。

CONTENTS

p.2 Creator's Message 武重 洋二

p.4 親しもう！ 教育と著作権

第6回 著作物を自由に使える場合(3) 唐津 真美

p.6 著作権授業へのチャレンジ！ 篠原 準 唐津 真美

p.9 生成AIと著作権の今 今村 哲也

p.10 自由研究&探究と著作権 西尾 琢郎

p.12 SARTRAS会員6協議会の紹介(5)
音楽等教育著作権協議会

p.15 著作権お悩み相談室

p.15 SARTRAS Information

- LINEはLINEヤフー株式会社の商標または登録商標です。
- ChatGPTは、OpenAI社の商標です。

編集後記

今号の「著作権授業へのチャレンジ！」では、SARTRASの共通目的事業の一つである「リクエストセミナー 学ぼう！使おう！学校での著作権活用セミナー」として実施された授業を取り上げました。「生徒たちが、身近に存在する著作権について自分事として考え、学ぶことができる環境を整えたい」と思い今回セミナーを依頼しました、という先生の言葉が印象的でした。デジタル化の加速もあり、子どもたちが著作物に触れる機会は非常に多いと思いますが、著作権者やその権利について深く考えることは少ないのではないのでしょうか。著作権者の思いを大切に、著作権を身近なものとして感じてもらうためにどのようなことができるか、私たちも常に考えていきたいと思っています。(1)

～学ぶ・使う・活かす～

教育現場のための著作権情報誌

さあとらす vol.6

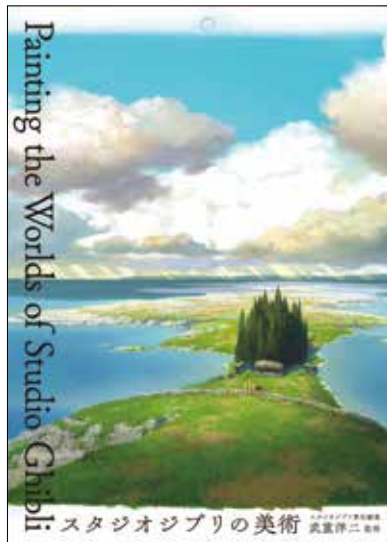
2025年7月1日第1刷発行

発行：一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)
URL：<https://sartras.or.jp>

編集／制作協力：東京書籍株式会社／あすろ出版株式会社
デザイン：宮田 泰之

Copyright©2025 SARTRAS All rights reserved.
コード番号 92796

本誌の無断複製は著作権法の例外を除き禁じられています。



©2001 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, NDDTM

劇場公開27作品の背景美術が収録された書籍、武重洋二さん監修『スタジオジブリの美術』(左)より「千と千尋の神隠し」の油屋。特徴的な赤の色にこだわったといいます。