

# メディアアートにおけるリーガルデザインの実践的 ガイドラインの研究：山口情報芸術センター[YCAM] におけるオープン化をともなう事例から

坂井，洋右

<https://hdl.handle.net/2324/2236241>

---

出版情報：Kyushu University, 2018, 博士（芸術工学），課程博士  
バージョン：  
権利関係：



氏名	坂井 洋右			
論文名	メディアアートにおけるリーガルデザインの実践的ガイドラインの研究 ・ 山口情報芸術センター[YCAM]におけるオープン化をとまなう事例から			
論文調査委員	主査	九州大学	教授	富松 潔
	副査	九州大学	准教授	上岡 玲子
	副査	九州大学	准教授	中村 美亜

## 論文審査の結果の要旨

本研究はメディアアートの現場において、プロジェクトの実践を通して得られた知見と課題を整理し、アーティストの創造性の向上に資するようなリーガルデザインおよびガイドライン設計を目的とした研究である。研究方法として山口情報芸術センターにおけるオープン化事例からメディアアートの文化や背景に適した知的財産運用方法の一つと考えられるオープン化について検討を重ねて設計したガイドラインを設計事例としてあげている。具体的には山口情報芸術センター[YCAM]において、そこで実施される各プロジェクトにおいて、コンセプトに適した法的な事項を設計し、実践すること、必要に応じ法的なツール、すなわち契約書や同意書などを開発し実利用したものである。

論文は全7章で構成されている。

第1章は序論で研究の動機、目的、歴史的な背景について述べている。特にインターネットの普及により創作活動のフレームワークが大きく変化していることを述べている。オープンソース、オープンデザイン、フリーカルチャー、市民工作工房ネットワークなどのトレンドや行政機関のオープンガバメントの動向などについて概説している。また本論文で用いる用語について、メディアアート、インタラクションデザイン、リーガルデザイン、オープン化、メタデザインなどについて定義し解説している。

第2章は実践的研究の現場となった山口情報芸術センター[YCAM]におけるオープン化の実践概要について述べている。山口情報芸術センターの運営方針と活動や成果のオープン化に至った経緯について、目的、方法、ツールの開発、ガイドラインの策定と結果について整理して報告している。目的としてあげた成果を波及して新しい作品の制作を促進する、適切にアーカイブする、研究開発を促進する、教育を促進する、プレゼンスを向上するといった項目に対して目的を達成するような成果があったか、どのような課題があったかを報告している。

第3章は GRP Contract Form のデザインについて成果のオープン化を実現する共同研究開発のための契約書のデザインについて述べている。設計指針として、対等性の重視、オープン化に必要な要素、滞在型研究への対応、モジュール化、事前に決めすぎないことを挙げている。開発においては単一の主催者と1人のコラボレータによる利用を想定した ver.1 の実利用から課題を抽出して複数のコラボレータが利用できる ver.2 の設計に及んだ。ユーザ評価より高い評価を得られた項目は権利の設定に関する項目、ドキュメントの政策に関する項目、プロジェクト終了後に成果を利用できる安心感などであった。また、ライセンスの設定方法やメンテナンス方法については改善や問題の指摘があった。

第4章では参加型イベントのための同意書の設計、参加者が制作した成果のオープン化を伴う事例について述べている。設計した同意書を用いることで、参加者とのコミュニケーションの支援、ファシリテーションの促進において効果が見られた。

第5章ではオープン化の原則の検討を行なっている。原則はオープン化のプロセスを示したドキュメントとなっており、ガイドラインとして7原則を示している。原則の内容は、クリエイティビティを向上させる、運営方針とゴールを確認する、同意を得る、オープン化を伴うクリエイションの系をデザインする、成果のユーザビリティを向上させる、参加しやすくする、適切なオープン化に向けての7項目である。

第6章では本論文全体の考察として本実践におけるリーガルデザインの成果と可能性について整理している。創作活動の促進については波及の促進、オープン化された成果の活用、トレーサビリティ、条文とソフトウェアコード、コミュニティとメンテナンスについて述べている。最終的なまとめとしてメディアアートにおけるリーガルデザインの実践的ガイドラインを提案している。

第7章は結論としてガイドラインを提案している。ガイドラインは大きく5つのフェイズに分け、リーガルデザインの中心的な役割としてコンセプトの実現と促進をあげ、各フェイズで様々な効果をもたらすツールの開発と利活用を述べ、プロジェクトの実施期間内の事項についてはファシリテーションの促進、プロジェクトの実施期間外においては、プロジェクトに関わる人々への影響について関わる人々へのポジティブな変化、プロジェクトや組織の外とのつながりについて **Input / Output** を示している。

論文審査の結果として、本論文は博士（芸術工学）の学位に値する。