

福笑いキャラクターの作成による著作権教育

布施泉^{†1} 牧野圭一^{†2}

概要：著作権の学習の一環として、著者により独自に描いたキャラクターをバラバラの素材に分割し、それらの素材を再構築することによる独自キャラクターの作成を学習者に行わせた。自身のキャラクター創作体験を踏まえ、他の学習者の生成するキャラクターの創作性についても評価をさせる。何が創作性の根幹となるのか、学習者に体験の上検討させることによる著作権の学習の結果と、それらの実践が及ぼし得る効果について検討する。

キーワード：著作権、素材の再構築、二次的著作物、福笑いキャラクター

Copyright Education through Generation of Original Characters by combining Permitted Parts

IZUMI FUSE^{†1} KEIICHI MAKINO^{†2}

1. はじめに

近年の情報技術の進展に伴い、私たちの生活習慣の変化や社会変化が起きている。社会の変化に伴い、法の改正も進められる。本稿では、著作権に関わる教育の検討を行うが、著作権は知的財産権の一部として位置付けられている権利である。知的財産に係る国としての施策は、内閣に設置された知的財産戦略本部[1]が戦略を立てている。知的財産推進本部では、毎年、知的財産推進計画を提示しているが、近年では人工知能による知的財産に関わる内容が検討の俎上に上っており、人工知能による作品の著作権などの議論もなされている[2]。

誰もがインターネットを用いて情報に容易にアクセスすることができる現在、他者と協調して制作活動を行うことや、他者の成果を踏まえて新たな活動を行うことが進められていくものと考えられる。このような状況で、著作権法は私たちにあって身近な法であるべきであり、皆が理解することが求められるものと考えられる。さらに、著作権法においても、近年、改正が重ねられており、2018年12月には、保護期間の延長や、権利者の告訴を不要とする非親告罪化の一部適用されるなどが進められた[3]。

このような状況の中、著者らは、情報社会における著作権の学習は、単なる利用者の教育ではなく、誰もが創作者となり得ることを前提に、著作物の利用および創作の両面

から学ぶ必要があると考えている。

著者らはこれまで、大学の一般教育において、学習者に各種素材を提供し、学習者自身がそれらを用いて、二次的著作物や編集著作物等を具体的に創作し、その完成した作品の創作性を、原著物を踏まえて考察・評価させる学習を数パターン実践し、学習効果の検討を進めてきた。

本稿では、それらの実践の一つである、福笑いキャラクターの生成（素材パーツが用意された状況で、学習者ごとに独自キャラクターを生成させる実践）について報告を行う。自身でキャラクターを制作することに加え、他者の作品の創作性を評価する中で、どの程度の幅のキャラクターが生まれるかを実践的に確認させる。これらの経験を通し、学習者が、キャラクターの創作性を考察し、さらに著作物一般における創作性について、一般化して理解を深めることを目的とする。

2. 大学の一般教育における著作権教育

著作権に関わる教育は、初等中等教育段階から重点的に行われている。初等中等教育では、主に、他者の著作権を侵害しない、他者の著作物を利用する場合には許諾を取る、といった基礎的な知識理解を中心とした学習が行われていると考えており、大学入学時には、この点は殆どの学習者が知識として理解をしていると考えている。このような基礎的な知識を基盤とし、大学における著作権教育では、現実社会で、さまざまな著作物がインターネット上を流通していることを前提に、他者の権利を理解した上で、他者と協

^{†1} 北海道大学
Hokkaido University

^{†2} 公益社団法人 日本漫画家協会
Japan Cartoonists Association

調し社会を発展させていくことを検討する必要がある。そのため、大学の授業では、実際の著作物の利用や創作を実践的に行う中で、他者の権利を検討することが必要と考える。また、そのような学習活動を検討するにあたり、大学における著作権教育として要となる知識理解としては、著作者人格権、共同著作物、二次的著作物、編集著作物、等、初等中等教育では触れられにくい概念や内容について理解を深める必要があると考えている。著作者の権利として、公表権、氏名表示権、同一性保持権という人格的権利があること、著作物には共同で寄与の分離ができない共同著作物があること、原著著作物を用いて派生された場合には二次的著作物と言い、原著作者の許諾が必要であること、等の知識が必要になると考える。

これらの知識を体験的に経験し理解する学習として、二次的著作物の観点から、原著著作物を用いて新たな著作物を創るような活動が望ましいと考える。さらに、新たな著作物は、いくつかの原著著作物を組み合わせる内容が望ましいとも考える。これらの要件に合致する実践として、元となる基本パーツを多数用意し、それを福笑いのように選択配置して独自のキャラクターを生成する「福笑いキャラクター」の創作活動を着想した。

3. 授業実践と結果

3.1 対象とした授業

本稿では、第一著者が行った著者が所属する大学(以下、本学と記載)の1年生を対象とした一般教育における半期15コマ(2単位)の演習授業の中で2週にわたり行った実践について報告する。受講人数は各年度最大23名である。

表 1 授業実践の概要
 Table 1 Summary of Practice.

科目名・講義題目名	年度	人数	実践日(第5回, 6回)
一般教育演習(フレッシュマンセミナー) 「一コマから広がる漫画の世界」	2016	23	5月19日, 26日
	2017	21	5月25日, 6月1日
	2018	21	5月17日, 24日

「一コマから広がる漫画の世界」と題し、「一コマ漫画を取り上げ、物事の本質を端的に表現するための思考法を体験し、評価し、また、考察することを通じて、一般的な問題や状況に応じた柔軟な思考や発想を獲得すること」を授業の目標としている。また、到達目標の一つとして、「漫画を通して、情報社会の中でのコンテンツの流通様式と著作権の問題について説明できる」ことを求めている。授業は、2012年度から毎年継続的に行っている。

授業では、グループで行う一コマによる大学紹介イラストの企画・作成の課題、国際漫画コンクールにおける一コマ漫画の特徴分析と発表会を課題等に加え、個人の取り組

みとして、漫画における著作権問題などを組み込んでいる。各自の創作体験の中で著作権について能動的に考察させることを趣旨とし、概ね毎年、以下の流れで著作権に関わる授業を構成している。

- 第4回 作画者と原作者との争いとなったキャンディキャンディ事件の調査
- 第5回 キャンディキャンディ事件における各自の意見交換、二次的著作物・編集著作物・共同著作物に関する知識確認、関連の判例・キャラクターの著作物生に関わる文献に関わる文書の確認、福笑いキャラクターの生成実験
- 第6回 福笑いキャラクターの創作性に関する評価、牧野による顔原図(着色)の確認による似ていると感じる印象の評価、絵と台詞の組み合わせによる創作性の評価

このように著作権については、主に上記の3回にわたり授業で主項目として扱っているが、他にも著作権に関連したレポートなども出題している。本稿での報告は、この中で実践した福笑いキャラクターの生成とその評価についてまとめたものである。

3.2 福笑いキャラクターの生成手順と用いたシステム

元となる基本パーツを多数用意し、それを福笑いのように選択配置して独自のキャラクターを生成する。「福笑いキャラクター」と命名したが、「福笑い」は本来、そのパーツは全て固定で決定されているものである。本稿における福笑いキャラクターは、パーツの選択の自由度の高いこと、また各パーツの変形が自由であること、独自のペン描画も許容していること等に特徴がある。

福笑いキャラクターを生成するためのシステムは、Moodleプラグインとして、関連研究で独自に開発したものをを用いる。詳細は文献[4]を参照されたい。本システムでは、教授者が事前に基本パーツをシステム内に設定しておく、学習者がそれらのパーツを自身のキャンパス内に取り込むことができる。それらを組み合わせることでキャラクターを創る。

本実践では、牧野が作成したキャラクター群をバラバラに分解したものを素材パーツとして用いた。つまり、素材パーツを適切に選択し元に状態に戻すことができれば、牧野のキャラクターが復元される。図1に具体的なパーツ例を示す。このような多数(数百)の基本パーツを与えたうえで、学習者がどのようなキャラクターを生成するか、それらのキャラクターに対し、他の学習者がどのように著作物性を評価するかを主題とする。なお、学習者には、授業実践の際には、元の素材は牧野によるものであることを示すとともに、素材を自由に組み合わせることで新たな著作物を創ることについて、許諾を得ていることを伝えている。

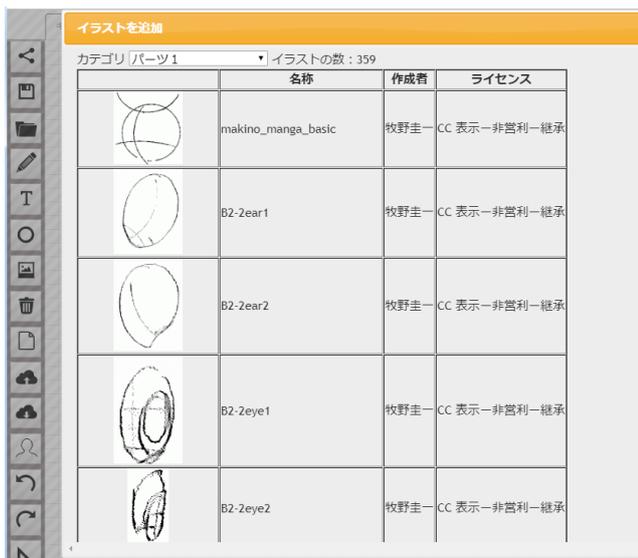
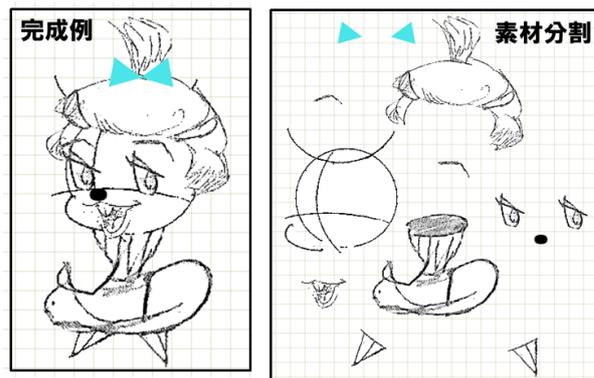


図 1 キャラクタ生成のための基本パーツ例

Figure 1 Example of Basic Parts for Character Generations



パーツの回転・収縮・配置による変化
 パーツ交換を含めての変化
 (鼻・口・髪)

図 1 素材を用いたキャラクターのバリエーション例

Figure 1 Example of Variation of Character using Materials.

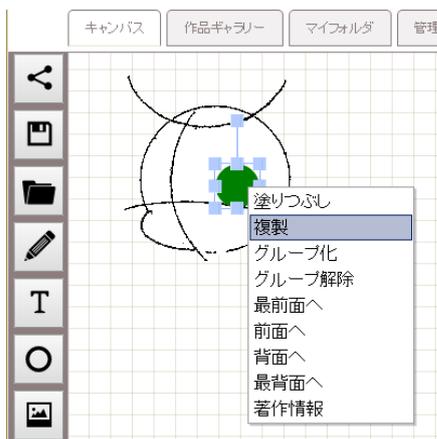


図 2 独自キャラクターの生成画面例

Figure 2 Screen Sample of Original Character Generation

図 2 では、パーツを組み合わせ、独自のキャラクターの生成を行う画面例を示す。各パーツは、キャンバス上に自由に配置し、大きさや角度、縦横比等を調整することができる。さらに、ペン機能による描画ができ、定型の○△□の配置や色の塗りつぶしができる。パーツ間では、前後の重ね方を指定でき、グループ化、複製などが可能である。

図 3 は、バラバラの素材を組み合わせた展開可能性の例を示す。素材パーツの回転、収縮、配置による表情の変化、素材の入れ替えによるキャラクターの変化の例である。

本システムでは、学習者が独自のキャラクターを生成し終わった後に、他の学習者に対し、作品を公開する機能を有する。登録された公開作品は、「作品ギャラリー」タブから確認ができる。図 4 に、2018 年度における作品ギャラリー例を示す。一人で何個も登録可能であるため、対象者数より作品数が多い。

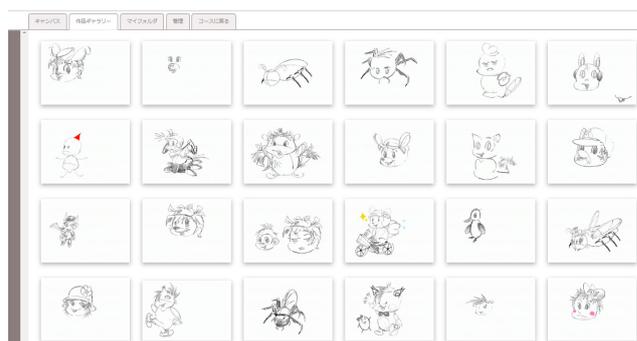


図 4 作品ギャラリー例 (2018 年度)

Figure 4 Gallery Example (2018).



図 5 作品例 (2018 年度)

Figure 5 Example of Work (2018).

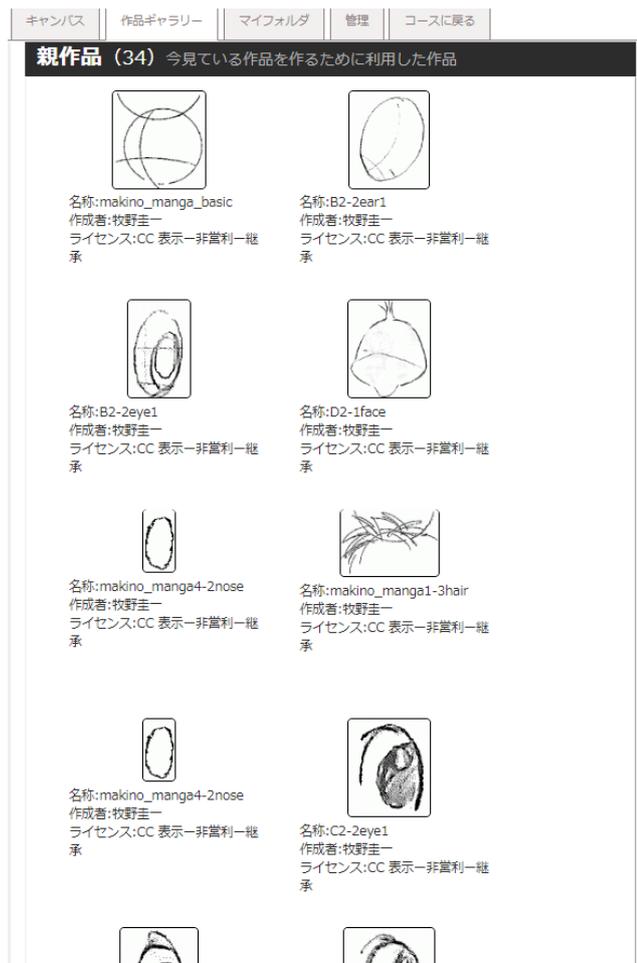


図 6 作品に用いた素材の一覧リスト例

Figure 6 List Example of Material Parts used for Work



図 7 作品のレビュー画面例

Figure 7 Review Example for Original Work.

図 5 に作品例, 図 6 にその作品に用いた素材リストの一覧リストを示す. 「作品ギャラリー」において, 個別の作品画面をスクロールすると, その作品に用いた元素材(親作品)とその数が示される. 本例では 34 個の素材パーツを組み合わせてキャラクタを生成していることがわかる. このキャラクタ例において, 体や手足を構成している素材パーツは, 元が体や手足ではなく, 与えられたパーツを自由な発想で配置しているものである.

図 7 に示すように, システムには学習者同士のレビュー機能があり, 作品に対する評価平均(各人がその作品に対し 5 段階の評価を与え, その平均値が表示される)と, コメントの入力が可能であり, それらの結果は学習者同士が作品ギャラリーから自由に確認することができる.

3.3 作品の評価

授業では, 作品ギャラリーにおける学習者個々のキャラクタを学習者同士で確認の上, コメントと評価を付与した. その上で学習者に対し, 以下の内容について調査を行った.

1. 作品ギャラリーの作品について, 面白さ, 創作性があるものがあるかの有無, その理由
2. 自身の作品の面白さ, 作品の創作性の有無
3. 福笑いキャラクタの創作性についての自由意見

具体的な設問と選択肢等は以下のとおりである.

- 1-a 福笑いキャラクタの創作: 皆さんの作品は面白かったですか?(とても面白かった, まあ面白かった, あまり面白くなかった, 全然面白くなかった, から 1つ選択)
- 1-b 皆さんの作品で, 創作性があるものがありましたか? ありませんでしたか?(創作性があるものがあつた, 全ての作品であまり創作性は感じられなかった, 創作性はなかった, から 1つ選択)
- 1-c 何故そう思いましたか?(簡単に結構です. 考えを記載して下さい. 自由記述)
- 2-a あなたの作品は面白いと思いますか?(とても面白い, まあ面白い, あまり面白くない, 全然面白くない, から 1つ選択)
- 2-b あなたの作品には創作性があると考えますか?(創作性があると考え, 少し創作性があると考え, 創作性はないと考え, その他, から 1つ選択)
- 3 福笑いキャラクタを作成した際に, 考えたことや感想など自由に記載してください(自由記述)

結果を表 2 に示す. 全員が, 作品ギャラリーの作品は面白いと回答し, その殆どが「創作性があるものがある」と回答した.

創作性を感じる理由としては, 「素材の部位にこだわらない創作がたくさん見受けられた(眉毛を口にする, 耳を足にする・・・etc)(2016 年度)」 「自分が使った同じパーツでも, 違う部位に使っていたり, 自分とは異なる使い方をし

ていて面白かった(2017年度)」「顔のパーツを手足に用いるなどユニークだと思った(2018年度)」等、学習者が既存の素材の部位に依らない創作をしていることに対し、評価をしていたものが各年度で複数の意見として見受けられた。その上で、「パーツだけを見ると単純だと感じたが、人それぞれの感性が加わり組み合わせるとしっかりとしたキャラクターが作成されていた(2018年度)」といった評価が見受けられた。

表 2 学習者による創作性の有無の回答結果

Table 2 Results of Answers regarding Creativity of Works.

設問内容と選択肢	人数・割合		
	2016	2017	2018
作品の面白さ (全体)			
とても面白かった	11(48%)	20(95%)	18(86%)
まあ面白かった	12(52%)	1(5%)	3(14%)
あまり面白くなかった	0(0%)	0(0%)	0(0%)
全然面白くなかった	0(0%)	0(0%)	0(0%)
創作性のある作品の有無			
創作性があるものがあつた	23(100%)	21(100%)	18(86%)
全ての作品で、あまり創作性は感じられなかった	0(0%)	0(0%)	3(14%)
創作性はなかった	0(0%)	0(0%)	0(0%)
自身の作品の面白さ			
とても面白い	1(4%)	1(5%)	1(5%)
まあ面白い	7(30%)	7(33%)	9(43%)
あまり面白くない	10(43%)	12(57%)	9(43%)
全然面白くない	5(22%)	1(5%)	2(10%)
自身の作品の創作性の有無			
創作性があると考え	6(26%)	1(5%)	3(14%)
少し創作性があると考え	9(39%)	16(76%)	10(48%)
創作性はないと考え	8(35%)	4(19%)	8(38%)
その他	0(0%)	0(0%)	0(0%)

一方で、自らの作成したキャラクターについては、半数程度が面白くないと回答しており、創作性がないと考える学生の割合も2割から4割程度であることが示された。

福笑いキャラクターに関する自由意見については、下記に一部を抜粋して紹介する。

2016年度：「創造性」とはどれだけ枠組みから外に出られているかの指標だと思います／作る人の好みやメッセージが込められることで、同じ課題でも全く異なるものが出来上がると感じた／10人いれば10通りのキャラクターが出来上がる気がした。外見だけでも全く違うものが出来上がっていたのに、さらにそれやストーリーや設定などの世界観を付与するとまた創作性も高まると思った。

2017年度：顔のパーツを体にしたりしている人がいて、面白かったです。かなり個性的なキャラクターもいて、すでにあるパーツから創作性のあるものが作れるんだなと思いました／たくさんのパーツから組み合わせで作るのが意外と選択肢が多くて大変だった。／兎に角、見たら腹立つキャラクターを作ることを心掛けた。同じパーツでも違いがあり、面白かった／顔のパーツしかなかったの、じゃあそれであえて体まで作ってみようと思った。それぞれの線を組み合わせるとガリガリになったり肥満

体になったりするの面白かった／かわいいキャラクターを作ろうと思うと、どこかで見たような顔になってしまった。独創的なキャラクターを作るのが難しかった／部品の設定にこだわらずに組み合わせようと思いつきながら作っていました。「お尋ね者」が「何か？」と逆に尋ねてくるのは、立場と台詞が逆になって面白くないかと思って作りました。(著者注：あえて台詞付きのキャラクターを生成した学習者の自由記述である)

2018年度：与えられたパーツをその用途通りに使ってしまうと、どうしても似たようなキャラクターになってしまうと思った／まつ毛が足に見えたのでそこから虫を着想したが正直蟹とかでも良かった気がする／自分なりに設定やストーリーを考えてキャラクターを作成した。結構気に入るものができて楽しかった。／自分の作品について、ゼロからではなくすでにあるものをそのままの形で表してしまうところに創作性が感じられませんでした。ほかの人の作品については動物をモチーフにしても、自転車に乗っている描写であるなど独自のアイデアが盛り込まれていて、創作性に満ちあふれていたものが多かったと感じました／キャラクターを作る際に使えるパーツを見てみると、右向きの顔でピカッとした目のキャラクターが多くなりそうだなと思っていましたが、実際皆の作品を見てみると円らな瞳のキャラだったり、虫だったり色んなキャラクターがあつて面白かったです。

これらの結果から、本実践を行い、学習者が試行錯誤しながら、キャラクターを生成していたことが分かる。その上で、自身と異なる視点を持ち、独自性が付加されたキャラクターに対し、創作性を認め、何が著作物の創作性を成り立たせているかについて考察していることが示されていると考える。

3.4 学習者の学び

前節の結果から、学習者は目や口や鼻といった素材パーツを組み合わせで作成したキャラクターに創作性があると感じていることがわかる。自由記述の意見より、それは、自身の発想とは異なるアイデアを作品に付加していることを確認したこととに起因していると考えられる。これを単なる面白い実践にとどめることなく、著作権として有用な知識理解にもつなげることが望ましい。

3.1 に本授業の流れを紹介したが、この福笑いキャラクターを実践する前に、作者と原作者との争いとなったキャンディキャンディ事件を調査させ、意見交換をさせている。また、関連資料として、二次的著作物と共同著作物についての検討が掲載されている判例の解説記事[5]を確認させ、自身の理解をまとめさせている。物語の文脈のあるキャラクターにおいて、著作権が認められるか否かについての参考資料[6]の紹介も行っている。これらの提示により、学習者の二次的著作物についての知識理解は進んでいる状況である。

本稿での福笑いキャラクターの生成の実践では、創作性の有無の観点で評価を行わせたに留まるが、この先では、このようにしてできた著作物は誰に権利が有するのか、さらに派生させて使うにはどのようなルールや枠組みが必要になるのか、さらに素材パーツを分解していくと、どの時点で元の素材を感得させない状況になるのか、等、具体的な二次的著作物と翻案に関する解説記事を確認しながら、実践内容を自身の持つ知識に組み込む工夫が必要であると考えている。

さらに、授業では、本実践後にも、同一の絵に独自の異なる台詞を挿入させることによる、著作物性の評価をさせる実践も併せて行っている。文字情報と絵の組み合わせにおける著作物性についても検討させ、著作物一般における創作性について、一般化して理解を深めることを求めている。

4. おわりに

情報社会における著作権の学習として、著作物の創作者と利用者の両方の立場に立った実践が必要と考える。本稿では、大学生が著作物の利用および創作の両面から学ぶ実践の一つとして、既存のパーツを用い、独自性を付加した福笑いキャラクターを作成し、その創作性について評価をさせる実践について報告した。本稿では、2016年度から2018年度までの3年間の実践結果をまとめた。全年度において、他の学習者の生成した作品には面白いものがあると全員が回答し、また殆どの学習者が「創作性があるものがある」と回答している。すべてが既存の素材であっても、その組み合わせ等により、創作性を見出すことが可能であることを学習者は実践的に体得したと言える。このような理解は、日本の著作権法における二次的著作物を概念から理解して学ぶことに役立つものと考えられる。授業において、本実践に加え判例を含むこれまでの知見を学び、情報社会における著作物の創作性について、総合的な理解を深める実践を進めている。引き続き、大学の一般教育における著作権教育について、効果的な全体カリキュラムの構築に努めていく予定である。

謝辞 本研究の一部はJSPS 科研費 15H02921 の助成を受けた。

参考文献

- [1] “知的財産戦略本部”. <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/>, (参照 2019-05-16).
- [2] “知的財産推進計画 2018”. <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku2018.pdf>, (参照 2019-05-16).
- [3] “環太平洋パートナーシップ協定の締結に伴う関係法律の整備に関する法律（平成 28 年法律第 108 号）及び環太平洋パートナーシップ協定の締結に伴う関係法律の整備に関する法律の一部を改正する法律（平成 30 年法律第 70 号）について”。

- <http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/kantaiheiyohokaisei/>, (参照 2019-05-16).
- [4] 布施泉, 岡部成玄, 中原敬広, 牧野圭一, 著作物のメタ情報を保持し継承する創作エディタの開発. 教育システム情報学会誌, 2017, Vol34, No.1, p.54-59.
 - [5] 渡邊文雄. 長編連載漫画における原作者の権利範囲と著作権法 28 条. 知的財産法政策学研究, 2007, vol. 17, p. 163-182. https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/43538/1/17_163-182.pdf, (参照 2019-05-16).
 - [6] 小林生央. キャラクターの保護. パテント 2006, 2006, Vol.59, No. 1, p. 57-59. https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/200601/jpaapatent200601_057-059.pdf, (参照 2019-05-16).