

素材を用いた編集著作物の生成による著作権学習システム

布施泉^{†1} 岡部成玄^{†1} 中原敬広^{†2} 牧野圭一^{†3}

概要：本研究では、素材を用いた編集著作物を生成することによる著作権の学習を想定し、画像素材を組み合わせることで新たな著作物を生成することを容易にするシステムを開発した。本システムは、HTML5 を用い、学習者がブラウザ画面上で素材を配置することを可能とする。素材を用いて新たに生成した著作物は、当該システム上で再度、素材として活用できるように設計した。その際、新たな著作物における原著物の著作権情報は保持し継承することとした。編集著作物に関する学習内容を検討する際、実際の判例では、素材に著作物性があるものとないものがあるため、本システムを用いた学習で、各場合に応じた学習について検討を行った。

キーワード：画像，継承，編集著作物，著作権

System for Learning the Copyright by Creating a Work with Editing Material of Previous Works

IZUMI FUSE^{†1} SHIGETO OKABE^{†1} TAKAHIRO NAKAHARA^{†2}
KEIICHI MAKINO^{†3}

1. はじめに

編集著作物とは、例えば百科事典や詩集など、個々の著作物等を創作的に選択・配置することにより認められる著作物である。その際、配置される素材は著作物に限らず、また、素材が著作物である場合には、著作権法第12条2項より、素材の著作者の権利には影響を及ぼさないとされる。つまり、編集著作物では、掲載されている個々の原著物とは別に著作権が発生することになる。これまでの判例では、タウンページなどの職業分類における電話番号情報[1]（素材となる電話番号は著作物ではない）、英和辞典や用事苑などの言葉に関わるもの[2][3]（素材となる語句そのものは著作物ではない）、日めくりカレンダー用の花の写真集[4]（素材となる個々の花の写真も著作物である）などが編集著作物として認められてきた。

このように、編集著作物は一般に素材の著作物性には依らず、素材の選択や配置の創作性が認定のポイントとなっている。「編集著作物」という概念は、小説や漫画、音楽や映画といった理解しやすい単純な著作物ではないため、学校教育における学習活動の中では取り上げられにくい。現状では、OER (Open educational resources) での資料公開等、実務者が著作権について包括的に学ぶ際に、著作物全体の

中で、編集著作物の位置づけを含め、体系的に知識を学ぶための資料が見受けられる程度である[5][6]。

しかしながら、高等教育では、情報社会で主体的な活動を行うことのできる人材育成が求められている。著作権の学習では、一般の著作物に留まらず、編集著作物やデータベースの著作物、二次的著作物といった、著作物に対する体系的な理解が不可欠であると考えられる。情報社会における創作活動は、他者と協調的に行うものも多く、組み合わせの創作性（編集著作物）やオリジナルからの派生（二次的著作物）といった広い視野での創作活動の意義を理解することが重要であるからである。そのような理解を深めるためには、単なる知識教育ではなく、実際に編集著作物を作成することによる学習が、有効であると予想される。

このような背景のもと、本研究では、画像で表現される素材を用い、編集著作物を容易に生成することのできるシステムを開発した。当該システムは、ウェブブラウザ上で動作し、素材となる画像の著作権情報をメタデータとして保持し、継承する仕組みを有するシステムである。後々の汎用性と拡張性を鑑み、HTML5 を用い、Moodle プラグインとして開発を行った。

2. 創作エディタの開発

画像で表現される編集著作物を、素材を用いて簡便に生成するためにシステムを開発した。創作エディタと名付けたこのシステムは、Moodle 上で、当該インスタンスをク

†1 北海道大学
Hokkaido University

†2 合同会社三玄舎
Sangensha LLC

†3 公益社団法人日本漫画家協会
Japan Cartoonists Association

リックすることで、起動することができる。創作エディタでは、キャンバス、作品ギャラリー、マイフォルダ、管理（Moodleの教師ユーザのみに表示）、コースに戻る、の5つのタブで構成される。このうち、「コースに戻る」タブは、Moodleコースに戻るためだけに用いられる。以下、残りの4つのタブに関して、順に主な機能とインターフェースを紹介する。

(1) 創作エディタにおける「キャンバス」タブ

図1に「キャンバス」タブの画面例を示す。

素材はあらかじめ、後述する管理タブからまとめて設定することができる。また、学習者が、図1の「イラストの公開」ボタンにより、個々の素材をアップロードできる。このようにして登録された素材を本論文ではイラストと呼ぶ。イラストは、図1の「イラストの追加」アイコンから、キャンバス(画面)上に素材として配置することができる。図2は、素材をキャンバス上に配置した例である。当該イラストは、縦横の縮尺を変更したり、新たな描画を行ったり、画面における前後の位置関係を変更したり、文字を追加することができるようになっている。

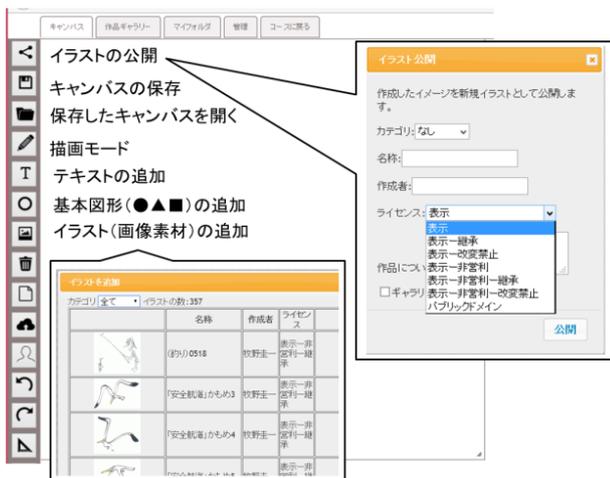


図1 創作エディタにおけるキャンバス画面



図2 キャンバスにイラストを追加し構成した画面例

図2は、素材となるイラスト4つ(カッパ、ヤドカリの殻、棘、天使の少年)を組み合わせて、画面を構成した例である。その際、画面を構成する素材は、著作権情報として、図3のように、各著者の画像が表示されるように設計し、画像全体における各素材の寄与を一覧できるように工夫した。



図3 著作権情報における利用イラストの表示例

完成した編集著作物となり得る作品は、イラストの公開アイコンから公開することができる。その際、図4に示される通り、作品名称(タイトル)、および作成者名を記述し、ライセンス表示と表示カテゴリを選択した上で公開する。また、本画面で、ギャラリーへの公開をチェックすることで、当該作品を同時に作品ギャラリーにも登録することができる。なお、この公開画面に表示させる内容は、メタ情報として後述する管理タブにおいて、個別に設定することが可能である。



図4 イラストの公開画面例

作品公開時に選択するライセンスに関しては、デフォルトではクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを用い、公開時には、第三者に対し、当該作品をどのように利用してよいかを予め明示することとしている。なお、教授者側で、

他のライセンスを用いたい場合には管理モードの画面にて、本設定を変更することが可能である。

(2) 創作エディタにおける「作品ギャラリー」タブ

作品ギャラリーに学習者が作品を公開していくと、図5のように作品ギャラリー内で相互の作品を確認することができる。全体を表示する一覧画面の他、個々の作品をクリックすると、当該作品の詳細が確認できる。詳細情報を表示させると、公開時に入力された内容が表示される。



↓各作品をクリックすると詳細が表示される



図5 「作品ギャラリー」の画面例（一覧と詳細）

(3) 創作エディタにおける「マイフォルダ」タブ

マイフォルダは、各学習者が自身の作品を管理する画面である。学習者が作品を創り、保存し、作品を公開し、作品ギャラリーにも公開する、という各過程があるため、本タブには、公開した作品の管理、ギャラリーに公開した作品の管理、保存データの管理の機能を配置している。

図6は、学習者個々が提出した作品の管理を行う画面を示す。カテゴリ、名称、作成者等、公開時に入力した内容を修正することが可能であるほか、一旦公開したイラストの表示・非表示を変える設定、及び削除を可能としている。

同様に、作品ギャラリーの管理では、作品ギャラリーに公開した作品についても、削除やコメントの再入力を可能とする。また、公開したイラストの中から、新たにギャラリーに登録することもできる。保存データの管理では、キャンパスで作品を創作している段階で、一時保存したデータを確認することができる。



図6 「マイフォルダ」の作品管理の画面例

(4) 創作エディタにおける「管理」タブ

創作エディタにおける管理タブは、Moodleの教師ユーザのみに表示される機能である。イラスト公開時におけるメタ情報の設定、カテゴリの管理、素材となるイラストの一括アップロード、公開されたイラストの確認・管理、作品ギャラリーの管理等が可能である。



図7 「管理」タブにおける作品管理の画面例

例えば、キャンバス画面では、作品公開時にメタ情報を入力するが、何をメタ情報とするかをこの管理タブから設定することができる。図7にメタ情報の設定画面を示す。ここで、作品のタイトル、著者名、ライセンスの項目は必須としている（表示上の名前は変更可能である）が、4項目以降は任意にメタ情報を増やすことができる。

カテゴリの管理は、任意にカテゴリを追加設定できる機能を有する。また、デフォルトで、どのカテゴリを利用者に表示するかを設定することが可能である。

イラストのアップロードでは、教師ユーザは素材となるイラスト（画像）をまとめてアップロードすることができる。なお、作成者、ライセンス、カテゴリが同じ場合には、画像のファイル名を名称として、まとめてアップロードすることが可能である。

公開された作品の管理、作品ギャラリーの管理は、基本的に各著者が操作できる「マイフォルダ」と同様である。

操作対象が、本インスタンスで管理・保持している全イラストであり、各イラストの各種情報の編集、表示・非表示、削除の設定をすることが可能である。

3. 編集著作物の作成による著作権学習の検討

3.1 著作物を配置し直しての編集著作物の生成

2章で示した作品例における素材は、著者の一人である牧野の作品であり、原著物においても著作権を有している。今回用いた素材については、ライセンス表示としてクリエイティブ・コモンズの「表示—非営利—継承」を選択している。素材の利用者は、素材の著作者が提示したライセンスに従い、個々に著作権を有する素材の著作物を活用し組み合わせる中で、編集著作物を作成することとなる。よって、学習としては、個々の素材の著作物を独自に選択・配置するとともに、独自表現の追加することにより生成した作品が、全体として元の著作物と異なる創作的な表現となっているか否かを判断させる学習が設計可能であろう。

「はじめに」で示した通り、実際の判例として、編集著作物を扱ったものが各種存在するため、それらを踏まえ、各学習者が作成した作品の著作物性を評価させる実践を行うことが可能である。その際、著作物ではない画像や語句を組み合わせた編集著作物を生成した場合の創作性についても、合わせて考察することが可能であろう。

3.2 著作物を用いずに作成する編集著作物の生成

「はじめに」で示した通り、編集著作物は、素材が著作権を有する著作物である要件は必須ではない。そこで、例えば、定型的な配置の枠内で、編集著作物を作成させる実践を行うことも想定できる。例えば、図8のような単純な制限を課したイラストを予め登録しておき、この制限を踏まえて、編集著作物を作成させることも考えられよう。また、このような制限を課すことで、できた作品のバリエーションの程度を体験できると考える。つまり、制限を課す場合と課さない場合で、学習者が実際に作品を生成し、学習者同士で作品を比較し、バリエーションの程度を確認することも可能である。

スクール情報を編集収録した月刊誌「ケイコとマナブ」に関する判例[7]では、別の月刊誌の配列体系が似ていることをもって、編集著作権を侵害したか否かについての判断が示されている。上記の実践の前後で、当該裁判でどのような創作的な配置や配列体系が問題になったのかを調べ、どのような結論が導かれたかを確認させ、編集著作物の創作性についての学習を行うことで、編集著作物に対する理解を向上させることが可能であると考えられる。特に、編集著作物における創作性については、「従前見られないような選択又は配列の方法を取るといった高度の創作性を意味するものではなく、素材の選択又は配列に何らかの形で人間の創作活動の成果が顕れていることをもって足りる」という

解釈が一般になされており、その理解を実践とともに確認する学習には意味があると考えている。



図8 配置に一定制限を課すための素材の提供例

4. 考察

3章で示した通り、本研究で開発した創作エディタシステムでは、画像で表現される素材を、素材の著作者が設定したライセンス情報を踏まえ、利用者が編集を施し、素材の配置を含め、独自の創作を加えていく。ここで、元の素材の著作物と完成した利用者の作品とを系統的に比較することにより、完成した作品の創作性の判断に対する補助的な数値（例えば一致度等）を示すことも可能であると考えるが、本システムにはそのような機能は含めていない。

理由は以下の2点である。学習者は、一般に、系統的な数値を確認できることが分かれば、学習者自身が創作の際に、当該数値を確認することを欲し、自身の編集作品に対し制限を課す可能性、つまり作品の創作活動に関し、委縮効果を起こす可能性があると考えられること。二点目には、他の学習者の作品に対し、創作性の評価を行う際にも、系統的な一致度を踏まえた画一的な判断になりやすいと考えられること、との判断からである。

また、系統的には、作品同士の一致度以外にも、用いた素材のライセンスの系譜に疑義がある場合に警告を発すること等も考えられる。例えば、表示—非営利—継承を明示している作品を用いて、表示—継承（営利目的にも使えるようなライセンス表示）を選択するものは、系統的に許さない、とすることも可能ではあるが、現行システムでは、そのような判断も系統的には行わせていない。これらは、システムとしてではなく、学習活動の中で、学習者自身の気づきが得られるように、学習デザインをすることを想定している。システムに縛られることなく、自由な創作活動を通して、著作権について実践的に体得させることを意図している。

学習者の学習活動に対する評価については、学習者が素

材を用いた編集著作物としての作品の創作と、学習者の作品を相互評価する中で、知識的な側面を理解するとともに、判例を調査し、現状の著作物の体系を総合的に学んだ上で、以下について学習者に考察を求めることを検討している。情報社会において、著作権がどのように構成されるべきか、現状で不足するところがあるとすればどのような点であるかを提示・提案させること、あるいは、学習者自身が本学習により、実践前後と比較して、著作権に関し、どのような視野を獲得したかを記述させることを想定している。そして、当該レポートの結果をループリックに照らし合わせ、評価することを想定している。ループリック評価の具体的な評価項目については、実際の学習者の作品と学習者の相互評価のコメントを確認しながら、今後、詳細を詰めて設計していく予定である。

5. おわりに

本研究では、画像で表現できる素材を用いて、配置を含めた独自の創作を加えることで新たな著作物を生成することを目的としたシステムの開発について述べた。本稿では特に、編集著作物の理解に焦点を当て、開発システムの活用について検討した。本システムでは、素材が著作物であることを前提にシステムを開発しており、素材を利用した著作物では現著作物の著作情報をメタ情報として保持し継承する。但し、システム上で、著作物ではない素材画像を用いることも当然ながら可能である。編集著作物における創造性について理解するために、素材の著作物性がある場合、ない場合、それぞれに応じ、本システムを利用することで、対応する編集著作物を作成することが可能である。さらに、本システムを用いた実践に加え、編集著作物の素材の著作物性について、学習者自身に判例を調査させることが有効であると考えた。本稿では、このような各学習における実践方法についての検討を行った。

著作権の教育はともすれば、既存の判例を確認し、内容を理解するといった知識教育に比重が高くなることが予想されるが、理解を深化させるためには、実際に自らが編集著作物を作成する活動を含めて、学習を構成することが効果的であると考えた。

本システムを利用した様々な活用方法について、本デモンストレーションにて意見交換ができると幸いである。

謝辞 本研究の一部は、JSPS 科研費 24300277, 15H02921 の助成を受けた。

参考文献

[1] “タウンページデータベース事件”，平成 8(ワ)9325，著作権 民事訴訟，平成 12 年 3 月 17 日，東京地方裁判所，http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/286/013286_hanrei.pdf，(参照 2016-05-23)。

- [2] “アメリカ語用語集事件”，昭和 50(ワ)480，著作権 民事訴訟，昭和 59 年 5 月 14 日，東京地方裁判所，http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/084/014084_hanrei.pdf，(参照 2016-05-23)。
- [3] 平成 25 年度著作権委員会第 3 部会，“知っておきたい最新著作権判決例”，日本弁理士会，p7 参照，http://www.jpaa.or.jp/activity/publication/patent/patent-library/patent-lib/201408/jpaapatent201408_016-036.pdf，(参照 2016-05-23)。
- [4] “日めくりカレンダー用花のデジタル写真集事件”，平成 20(ネ)10008，慰謝料請求控訴事件 著作権 民事訴訟，平成 20 年 6 月 23 日，知的財産高等裁判所，東京地方裁判所，http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/504/036504_hanrei.pdf，(参照 2016-05-23)。
- [5] “e ラーニングと著作権”，尾崎史郎，情報処理，Vol.49 No9 Sep.2008 1057-1060，2008。
- [6] “教えて！著作権 第 1 回 著作権とは？ 著作物を利用する、とは？”，南亮一，情報管理 53(7)，381-395,2010，53(7)，381-395,2010
- [7] “ケイコとマナブ アイコン一覧表の編集著作物性”，平成 16(ネ)2327，著作権 民事訴訟，平成 17 年 3 月 29 日，東京高等裁判所，東京地方裁判所，http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/666/009666_hanrei.pdf，(参照 2016-05-23)。