

福笑いキャラクターの生成による著作権教育

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

Copyright Education with the generation of “Fukuwarai” Characters

Izumi FUSE^{*1} Shigeto OKABE^{*1} Takehiro NAKAHARA^{*2} Keiichi MAKINO^{*3}
Hokkaido University^{*1} Sangensha LLC^{*2} Japan Cartoonists Association^{*3}

基本となるパーツを用意し、福笑い形式で独自キャラクターを生成させる。完成したキャラクターを、他の学習者が生成したキャラクターと比較することにより、当該キャラクターによる表現が独立した著作物となり得るかを学習者個々で評価する。このような著作権学習の実践と結果について報告する。

キーワード：著作権，キャラクター，福笑い

1. はじめに

著者らは、情報社会における著作権の学習として、誰もが創作者となり得ることを前提に、著作物の利用者および創作者両面から学ぶ学習の必要性があると考えている。そこで、学習者自らが、一齣漫画を素材とした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・評価させる学習を実践しており、その学習効果についての研究をこれまで進めてきた。

本研究では、基本パーツを用意した制限下で、独自キャラクターを生成させる実践（福笑いキャラクターの生成）を行う。当該キャラクターの制作過程と作品評価で、学習者自身に、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。この経験を通し、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。本稿では、福笑いキャラクターの実践内容とその結果の概要について報告する。

2. 実践と結果

本実践は、第一著者の大学1年生に対する一般教育の授業の中で行った。基本概要は下記の通りである。

実践日 2016年5月19日，26日
対象者 大学生22名，大学院生1名
授業名 一般教育演習「一齣から広がる漫画の世界」

著者らが開発したシステム「創作エディタシステム」を用いて、独自キャラクターを学習者個々に生成させる。教授者側は、予めこのシステム上で使用可能な、基本のパーツを設定する。設定後は、図1の画面例のように、このシステムにおいてパーツ選択が可能となる。

本実践では、基本パーツとして、顔の丸い輪郭、パーツを用いたラフ画によるキャラクター例、頬、目、眉毛、耳（動物等を含む）等のパーツを全部で55個ほど登録した。学習者は、これらのパーツを順次、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。また、ペン機能により独自の描画をしたり、定型の○△□を大きさや色を変える等して、キャンバス上に配置することも可能である。



図1 キャラクターを生成するための基本パーツ例

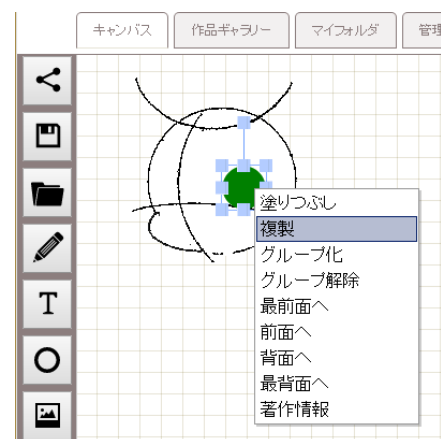


図2 独自キャラクター生成を行っている画面例

学習者がキャラクターの生成を終えた後、他の学習者が作品を確認できる作品ギャラリーへ登録を行う。

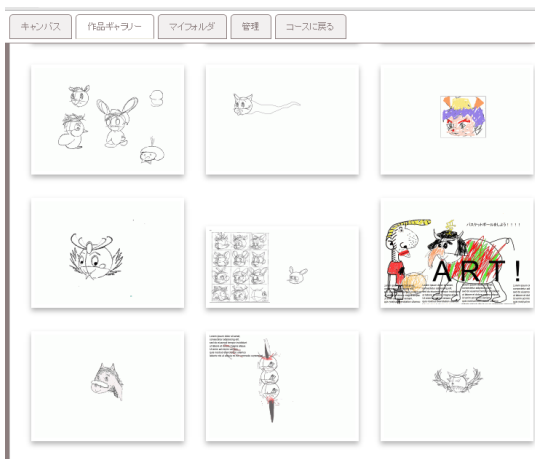


図3 作品ギャラリーにおける提示作品例

授業では作品ギャラリーにおいて、個々のキャラクターを確認の上、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. 福笑いキャラクターの創作性についての自由意見
- 結果を表1に示す。全員が、作品ギャラリーの作品には創作性があるものがあると回答した。その理由としては、「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)」「普通の組み合わせをしまいとする天邪鬼的な創作性が感じられた」「新たに書き足している線や色があるから」等、学習者が個々のキャラクターに独自性を付加するための工夫を行った結果であるように見受けられる。

また、福笑いキャラクターの創作性についての自由意見では、下記のようなものがあった。

「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／同じパーツを使ったとしてもそのパーツの使い次第で新たな創作物を作ることが可能なんだと感じることができた／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。

本実践を行った学習者はいずれも、独自キャラクターの創作性を認めており、自らのキャラクターを制作し、他

者の作品を含めた成果物を作品ギャラリーで実際に確認することにより、著作物の創作性について理解を深めていると考える。

表1 本実践における調査結果

設問内容と選択肢	人数・割合
作品ギャラリーにおける作品の面白さ 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	11(48%) 12(52%) 0(0%) 0(0%)
作品ギャラリーにおける創作性のある作品の有無 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	23(100%) 0(0%) 0(0%)
自身の作品の面白さ 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	1(4%) 7(30%) 10(43%) 5(22%)
自身の作品の創作性の有無 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	6(26%) 9(39%) 8(35%)

3. まとめ

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を行った。本実践では、23名の学習者全員が作品群の中に創作性がある作品があると答えた。すべて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実践的に体得したものと言える。このような理解は、日本の著作権法における編集著作物や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。今後、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に理解する教育と研究を進める。

謝辞

本研究の一部はJSPS 科研費 15H02921 の助成を受けた。