

# 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

布施 泉\*, 岡部 成玄\*, 中原 敬広\*\*, 牧野 圭一\*\*\*

## Development of a New Editor Inheriting Meta-Data of Creative Works

Izumi FUSE\*, Shigeto OKABE\*, Takahiro NAKAHARA\*\*, Keiichi MAKINO\*\*\*

### 1. はじめに

情報通信技術が進展し、私たちは日常的に大量の情報を受発信し、意見を交換している。このような社会では、さまざまな著作物が生成されており、誰もが著作物の利用者であり、かつ、創作者（著作者）にもなりうることを意識する必要がある。私たちは、創作活動の際に、すべてを独自に創り上げる場合は一般に少なく、先人のさまざまな所産を継承し、評価を行ったうえで、独自性を付加した創作を行うことがほとんどである。そのため近年は、クリエイティブ・コモンズ（以下、CCと記す）などで、著作権者による著作物の他者への利用許諾に関する意思表示を推奨する活動が行われている<sup>(1)</sup>。

本研究では、著作権の学習に関し、特定の事例を想定した追体験ではなく、自らの創作活動において、他者の著作物を都度、適切に用いるなかで、著作権を実践的に学ぶことを目指す。そのための具体的方策として、本論文では、イラストなどの画像データで表現可能な創作に焦点を当て、他者の創作物を素材として利用する創作活動において、学習者が、創作時に用いた素材および自身の創作物の著作権について具体的に考えることができるシステム「創作エディタ」の開発と評価について論ずる。

評価実験の結果から、開発したシステムは、学習者が自身の創作物における著作権について思考するための情報を提供し、自身の創作物に対し、他者が利用する際の意味表示を明示的に示す活動を行うために必要な機能が実装できていることが示された。

### 2. 創作エディタの開発

創作エディタは、素材として提供される画像の著作物に自らの独自性を付加して、新たな創作を容易に行うことができるシステムである。それは、創作が本質的に先人の創作の上に成り立っていることを学び、自身の創作を次につなげることを意図して設計している。創作エディタでは、学習者が自身の創作物に素材画像を組み込む際、素材の著作者の利用許諾について意思表示を確認できる。また、完成した自身の創作物は素材として公開でき、他者が利用する際のライセンス表示を選択することとする。本章では、このような機能を持つ創作エディタにおける設計方針と基本機能、ならびにその実装について述べる。

#### 2.1 創作エディタの開発における設計方針

創作活動は、先人による所産に自身の新たな創作を積み上げて行うことが一般的である。それゆえ、自身の創作活動の成果は、後の人の創作の所産につながることを期待される。学習者は、このような創作の連鎖で、他者の創作物が適切に参照され続けることを確認するなかで、自らが創作した著作物が正当に評価されていくことを期待すると考えられる。そのため、創作エディタの基本設計として、先人の著作物の著作情報が容易に確認できること、先人の意思（使用の際のライセンス表示など）を確認したうえで当該著作物を素材として適切に使用できること、自身が創作した著作物を公開でき、新たな素材として再利用できること、

\* 北海道大学 (Hokkaido University)

\*\* 合同会社三玄舎 (Sangensha LLC.)

\*\*\* 公益社団法人日本漫画家協会 (Japan Cartoonists Association)

受付日：2016年5月16日；再受付日：2016年9月16日；採録日：2016年11月10日