

# 学校における著作権教育のあり方について

○依田 平<sup>1</sup>・伊藤弘昭<sup>2</sup>

## 【要旨】

情報化社会によって実現した著作物の「コピー・提示・提供」が容易に行える状況は、著作者の経済的利益に打撃を与えやすい状況でもある。このため、著作者の経済的利益の保護とその延長線上にある創作活動を促進するために、法改正がなされ、「してはいけない」禁止事項を理解する著作権教育も充実の一途をたどっている。一方で、情報化社会は誰もが著作者（クリエイター）や批評家になれる状況も実現した。このような状況では、意図しない盗作や不当な盗作批判を行うリスクも抱えることとなるため、著作権だけでなく著作物についての理解を深めることも肝要である。

本稿では、現在の盗作批判が抱える問題点の考察や、学校において行われている著作権教育について学習指導要領や教科書、アンケートを元にした考察を行った。この結果、現在の盗作批判の中には著作物についての理解が不十分なままに行われているものがあることや、学校において行われている著作権教育についても、著作物への理解を深める内容として不十分であることを確認した。

## 1. はじめに

コンピュータとインターネットの普及により実現した現代の情報化社会は、誰もが自由に情報発信を行うことができることから、誰もが著作者になることができる社会である。一方でコンピュータとインターネットの普及は、著作者の成果物である著作物の違法なコピーや配布を誰もが簡単に行えるようになった負の側面ももたらしている。この負の側面は、著作者の経済的利益に大きな打撃を与える可能性が非常に高い。このことから、著作者の経済的利益を保護するために、著作権法は頻繁に改正され、また、著作権についての啓蒙や教育が行われるようになってきている。

著作権法の目的は「文化の発展に寄与する」ことである。文化の発展とは、著作物

<sup>1</sup> 東北文教大学 人間科学部人間関係学科 <sup>2</sup> 東北文教大学 短期大学部総合文化学科

の生産基本サイクルである「生産－流通－利用」を円滑かつ多様なかたちで循環させることで、多様な著作物を創作し社会を豊かにすることである。このため、著作者の生産（創作）のインセンティブに繋がる著作者の経済的利益の保護は、文化の発展に寄与するために必要なことである。一方で、誰もが自由に著作者になれる時代、誰もが自由に情報発信できる社会においては、不要な盗作を行わない知識、不当な盗作批判を行わない知識も求められる。何故なら、意図しない盗作によって批判を受けることや、盗作にあたらぬものを盗作だと批判されることは、創作意欲の委縮を招くことにつながり、その結果、創作活動が不活性化するためである。これは文化の発展を損なうものである。

以上のことから、本稿では盗作に関する著作権教育についての考察を行う。筆者らは法曹界に籍を置く者ではないため、本稿は著作権法そのものについて議論することが目的ではない。本稿の目的は、学校教育の中で著作権がどのように教えられ、生徒や学生にはどのような著作権への理解が得られているのかを分析することにより、学校での著作権教育の不十分な点を考察することである。

本稿の構成は次の通りである。まず、第2章において著作物と著作権とは何かについて確認する。第3章では、実際の盗作騒動を題材に、盗作の線引きや安易な盗作批判の危うさについて考察する。第4章では、学習指導要領における著作権関係の指導項目を概観し、山形市内の高等学校で利用されている教科「情報」の教科書の内容について確認・考察する。第5章では、学生に対するアンケート調査から盗作に関する著作権教育の現状について確認・考察する。第6章はまとめである。

本稿の執筆分担は次の通りである。第1筆者は、第1章、第2章第3節、第3章、第5章、第6章を担当した。第2筆者は、第2章第1, 2節、第4章を担当した。

## 2. 著作物と著作権

### 2.1 著作物とは

本章では、著作物（情報）の主に利用に関する教育を考察するにあたって、著作権法の基本的な考え方について確認する。著作権に関わる利用上の留意点として「①著作権の保護対象かどうか」「②著作権の及ぶ範囲かどうか」「③著作権者からの許諾は必要かどうか」について適切に判断できることが求められる。そのためには「①著作物としての要件」「②著作権の内容」「③著作権の保護期間・制限規定」に関する知識の習得が必要となる。中でも利用の判断の出発点となる著作権の対象となる著作物の理解は、著作権教育の基礎となるものである。著作権法では「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文学、学術、美術、音楽の範囲に属するもの」（第2条第1項第1号）と定義し、第10～12条で例示的にその種類をあげている（表1参照）。ちなみに第13条では対象とならない著作物をあげている。

表1. 著作物の種類（類型）

<ul style="list-style-type: none"> <li>・言語の著作物</li> <li>・音楽の著作物</li> <li>・舞踊、無言劇の著作物</li> <li>・美術の著作物</li> <li>・建築の著作物</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地図、図形の著作物</li> <li>・映画の著作物</li> <li>・写真の著作物</li> <li>・プログラムの著作物</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・二次的著作物</li> <li>・編集著作物</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースの著作物</li> <li>・共同著作物</li> </ul>

著作物の定義から保護対象としての著作物は「思想又は感情」「表現したもの」「創作的」「文学、学術、美術、音楽の範囲」の4つの要因を充たすものとなる。「思想又は感情」「文学、学術、美術、音楽の範囲」で人の「知的・文化的活動の所産」を対象とし、工業製品、実用品を除外している。「創作的」で「オリジナリティ」すなわち「独自の」「個性的な」表現を対象とし、他人の作品の模倣、ありふれた表現、極めて短い表現を除外している。「表現したもの」で「文字、図、色、音などによって具体的に表現されているもの」（ただし、「映画の著作物」を除いて、物的媒体に記録・固定されている必要はない）を対象とし、アイデア等の思想・感情それ自体を除外している。

本稿で取り上げる「盗作（パクリ）」に関する意識については、この著作物の理解に関わる教育が課題となる。特に著作権の保護対象はあくまで「表現」であり「アイデア」ではないという「思想・感情／表現二分論」の考え方に基づいているとの理解が、どれだけできているかという点にある。問われているのは表現の具体化の創造性であり、アイデア・テーマ、作風・画風等の形式・手法ではない（産業財産権としての技術的アイデアについては、別に「特許法」「実用新案法」等で保護されることは併せて知っておく必要はある）。この認識の程度が「盗作（パクリ）」をめぐる大きな要因の一つと考察する。この問題については第3章で具体的に取り上げる。一方、現実問題として「アイデア」と「表現」の境界があいまいであることから、学校教育において具体的かつ詳細に取り上げることの困難さも否定できない。そのため扱うとしても抽象的な知識の伝達に止まらざるをえないことも推察できる。ここで重要なのは著作権法において「なぜ思想・感情／表現二分論の考え方をとるのか」の理由について考えられることである。つまり著作権（法）の目的・意義についての明確な認識を得るための教育の実施が重要となる。

## 2.2 著作権とは

著作権法では、その目的を「著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及び隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする」（第1条）としている。その中心的内容は「著作者等の権利」（著作権、著作隣接権）を定めたものであるが、目的はあくまで「文化の発展」に寄与するための法である。具体的には人の知的・文化的所産である著作物の生産基本サイクル（過程）である「生産－流通－利用」が円滑に多様なかたちで循環する環境（条件）を整備することによって文化の発展を支えていくことを意図している。より多様な文化的所産（著作物）が産出されるために「生産－流通」側（著作者等）の利益の保護を図る「著作権」を定

める一方で、新たなる生産の基盤ともなる社会の共有財産としての「公正な利用」を図る「保護期間」「権利制限規定」が定められている。単に「著作者等」の権利保護を目的とするものでないことを知ることで前項の「思想・感情／表現二分論」の考え方が理解できる。この点については、中山（2020）は次のように述べている [1]。

「思想それ自体を保護せずに、思想を誰でもが利用可能な領域（パブリック・ドメイン）として留めておくことが情報の豊富化に役立ち、文化の発展という著作権法の趣旨に合致するという点を挙げるができる。つまり、思想それ自体を保護するということは、新しい思想を生み出した人に保護を与えることになり、新たな思想を生み出すことへのインセンティブになるかもしれないが、思想をパブリック・ドメインとすることにより、他の者がその思想を利用して別個の新たな表現を創作することへのインセンティブを与えるほうが文化の発展に資するとの判断に基づいている。」

著作権法の目的について触れてきたが、著作権法の中心である保護される著作者等の権利である著作権の内容について確認していく。著作権の保護も当然のことながら「文化の発展」のための規定である。著作権は著作物の利用を管理できる（無断で利用されない）権利である。人格的利益を保護する「著作者人格権」と財産的利益を保護する「財産権」とが定められている。「著作者人格権」として「公表権」「氏名表示権」「同一性保持権」が定められている。本稿で対象とする「盗作」に直接関わる権利は「同一性保持権」（自分の著作物の内容・題号を、自分の意に反して無断で「改変」（変更・切除等）されない権利）となる。

次に狭義の著作権である「財産権」について述べることにする。著作権による一定の独占権を与え、経済的利益（利潤）を確保させることにより新たな創作（生産）へのインセンティブを喚起することで、その活性化を図ることを目的としている。特に著作物の創作により生計を立てている個人・団体にとっては重要な要素である。

狭義の著作権の種類としては「コピーを作成に関する権利（複製権）」「直接又はコピーを使って公衆に伝えること [提示] に関する権利（公衆送信権、上演権・演奏権、上映権、公の伝達権、口述権、展示権）」「コピーを使って公衆に伝えること [提供] に関する権利（譲渡権、貸与権、頒布権）」「二次的著作物の創作・利用に関する権利 [二次的著作物の創作権・利用権]」が設けられている。つまり、狭義の著作権の種類は大きく、コピー・提示・提供・二次的著作物の創作権・利用権の四つに分けられるのである。本稿の対象である「盗作」に直接関わる権利は「二次的著作物の創作権」（無断で二次的著作を「創作」されない権利）のうちの「変形権」「翻案権」となる。

狭義の著作権は他者に譲渡することが可能であることから、著作者だけが著作権を有するとは限らない。著作権を有する者のことを著作権者と呼ぶが、本稿においては著作者と著作権者の違いは議論に影響を与えない。このため、以後、著作者も著作権者もまとめて著作者と呼ぶこととする。

また、これら狭義の著作権の権利の行使に対して「公正な利用」を図るための「権利制限規定」が設けられている。権利制限の適用範囲の一応の目安として「個人的（特定少数）利用」「公益」「非営利・無料・無報酬」があげられてきた。特に「個人的（特定少数）利用」において、情報技術・機器の発達により、意図するしないにかかわら

ず誰でもが不特定多数への情報発信が可能になった現代では、著作物の利用に一層の配慮が求められることとなっている。

### 2.3 情報化社会と著作権

現代の情報化社会においては、コンピュータとインターネットを利用することにより、著作物の「コピー・提示・提供」に関わる行為を誰もが簡単に行えるようになった。これは、著作者の経済的利益に対して打撃を与えることに繋がるため、著作権法の改正や著作権の啓蒙・教育によって対策がなされてきた。例えば、著作者の経済的利益に対して打撃を与える恐れのある複製行為に対しては、表2に示すような法改正によって随時対処している。

表2. 著作権法の改正によって規制された主な複製行為

年	内容
1970	著作権法成立
1984	音楽コピー業者の利用禁止
1992	デジタル録音・録画の有料化 ※テープやCDなどの料金に加算
1999	コピーガード解除の禁止
2009	インターネット上に違法にアップロードされたものと知りながら、対象の著作物をダウンロードする行為の違法化
2012	上記の2009年に違法化された行為の刑事罰化

一方で、コンピュータとインターネットは、誰もが著作物やその批評の発信を自由に行えることを可能にした。これは喜ばしいことである反面、意図しない盗作を行ってしまうリスクや不当な盗作批判を行ってしまうリスクも抱えることとなった。これらリスクは国民一人ひとりの創作意欲を委縮させることに繋がることから、文化の発展のためには、これらのリスクを軽減するための教育も必要であるものの、これらの教育は十分に行われていない現状がある。

コンピュータとインターネットが普及する前は、著作物を社会に対して広く発信できるのは極一部の極めて有能なプロの著作者に限られており、彼ら彼女らならびにその著作物の「コピー・提示・提供」に関わる人々の経済的利益を保護することが、著作物の創作活動を促進させることにつながっていた。このため、著作者の経済的利益への打撃に対しては、法改正や教育などで対策が早急になされているのである。一方で、国民一人ひとりが行う創作活動や批評活動については、社会に対して広く行えるようになったのは新しいことであるから、その価値やリスクは社会の中で十分に浸透していない。

一部の者に利益が集中する方向で政策が決定されることについて、田村（2018）は Mancur Olson が唱えた公共選択論における集合行為論 [2] を参照しつつ、次のように述べている [3]。

「政策形成過程には少数の者に集中した組織化されやすい利益は反映されやすい反面、多数の者に拡散された組織化されにくい利益は反映されづらいという問題があります。なぜかと言うと、人は経済合理的に行動する限りは、活動するほどの便益がない限りロビイング等の政策形成過程に影響を与える活動をしないので、拡散した個別的

な小さな利益は、もしかしたら集合的に全て通算すると大きな利益なのかもしれないですけれども、政策形成過程に反映されにくいからです。」

ある問題に対してロビイング等の政策形成過程に影響を与える活動が行われないことは、その問題に対して重要性を声高に叫ぶ者がいないことでもあるため、その問題は社会の中で埋没しやすい。このため、その問題についての教育は十分に行われないのである。

本稿で扱う問題は、自由な表現活動への注意喚起を促すものである。自由な表現活動への注意喚起という点においては、炎上とも通じる点がある。本稿で扱う問題と異なり、炎上は被害（損なわれる利益）が分かりやすくまた深刻になる危険性も高いため、社会問題として取り上げられやすく、学校教育も行われているのである。

### 3. 盗作の線引きと盗作批判の危うさ

#### 3.1 著作権法上の盗作

先行作品に類似する後発作品に対する表現として、「パクリ」という言葉がある。この言葉は、明らかに盗作であると認められるものから、盗作というニュアンスはあまり含まずにちょっとした類似が認められるものまで、幅広く使われている言葉である。

著作権法における盗作とは、同一性保持権もしくは翻案権を侵害することを指すことが多い。同一性保持権と翻案権の侵害は同時に成立するものであるが、どの権利の侵害で訴えるのかは著作者によって異なる。

例えば、同一性保持権の侵害を訴えた事件には「記念樹事件」がある。これは「どこまでも行こう」の作曲者である小林亜星氏側が、「記念樹」の作曲者である服部克久氏に対して、「記念樹」は「どこまでも行こう」を無断で編曲したものであると訴えた事件である。この事件では、楽曲の表現上の本質的な特徴の同一性は数値のみによって計り得えないと断りを入れた上でメロディーが約72%一致するなどの理由により、同一性保持権（と氏名表示権）の侵害は認められた [4]。ちなみに、「表現上の本質的な特徴」とは、創作性を認められる表現のことを指す。また、氏名表示権の侵害が認められたのは、無断で作成された翻案の著作物に無断で氏名を表示したためである。

翻案権の侵害を訴えた事件には「追分江差事件」がある。これは「北の波濤に唄う」の書籍の著作者である木内宏氏が、「ほっかいどうスペシャル・遙かなるユーラシアの歌声－江差追分のルーツを求めて」の番組を放映したNHK側に対して、番組のプロローグは自身の書籍を無断で翻案したものであると訴えた事件である。この事件では、木内氏が無断で翻案されたと訴える箇所には表現上の本質的な特徴は認められないとして、翻案権の侵害は認められなかった [5]。

#### 3.2 「鬼滅の刃」と「ダイの大冒険」の類似点

近年、大ヒットとなった作品に「鬼滅の刃」がある。特に、2020年に公開された「劇場版「鬼滅の刃」無限列車編（以下、無限列車編）」の興行収入は400億円を超え、

2001年に公開された「千と千尋の神隠し」の持つ日本映画歴代1位の308億円を抜く記録的な大ヒットとなった[6]。「鬼滅の刃」は集英社の週刊少年ジャンプに連載されていたマンガで、無限列車編の公開時点でその3分の1程度がテレビアニメ化されていた。無限列車編は、テレビアニメの続編を描いたものである。

「鬼滅の刃」のストーリーの骨子は、妹を鬼にされた10代の少年が妹を人間に戻すことを目的に鬼退治を行うというものである。主人公の武器は剣で、作中には剣の修行の一環として岩を切るシーンがあり、このシーンは2019年にテレビアニメ化もなされている（図1参照）。

2020年10月にテレビアニメが放映開始された「ドラゴンクエスト ダイの大冒険（以下、ダイの大冒険）」という作品がある。こちらも主人公は剣を武器に戦う少年で、作中には剣の修行の一環として岩を切るシーンがあった（図2参照）。

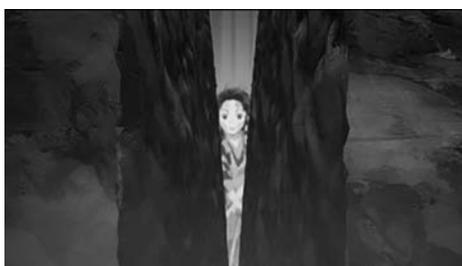


図1. 「鬼滅の刃」の岩を切るシーン

© 2019 吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable



図2. 「ダイの大冒険」の岩を切るシーン

© 2020 三条陸、稲田浩司／集英社・ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京 © SQUARE ENIX CO., LTD.

「鬼滅の刃」と「ダイの大冒険」では、「鬼滅の刃」が先行作品であったことから、「ダイの大冒険」が「鬼滅の刃」をパクったとの声がTwitter上などで挙げられた[7]。

では、この類似点は翻案権侵害に該当するのだろうか。同一性保持権と翻案権の侵害は同時に成立するものであることから、ここからは説明を簡略化するために翻案権の侵害に絞って言及する。3.1で挙げた「江差追分事件」においては、翻案行為について次のように言及されており、これが翻案権侵害の指針となっている[5]。

「既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為」

これを簡単に言えば、翻案とは「既存の著作物を参考にし、その創作的な表現を真似ていることが分かる範囲で別の著作物を創作する行為」のことである。このことと著作権の保護期間を踏まえると、翻案権の侵害は、次の条件を全て満たす行為を著作権者に無断で行うことで成立する。

- ①保護期間の終了していない著作物に似ている著作物を創作する。
- ②似ているのは、対象の著作物を参考にしているためである。
- ③似ているのは、対象の著作物の「創作的な表現」の部分である。

先の二作品の比較では、①には該当すると判断することは可能であり、ここから「ダイの大冒険」に対してパクリ作品と主張することは可能である。一方で、②と③については該当すると判断することは相当に困難であるため、「ダイの大冒険」を「鬼滅の刃」の翻案権侵害にあたる作品とみなすことはできない。

まず、②について確認する。実は、2020年に放映開始された「ダイの大冒険」はリメイク版であり、オリジナル版のテレビアニメは1991年から1992年にかけて放映されている。つまり、「ダイの大冒険」の作品そのものは「鬼滅の刃」よりも前につくられた作品であり、この観点からは「鬼滅の刃」の方が「ダイの大冒険」を参考にして作った（パクった）と主張することが可能である。実際、「ダイの大冒険」を「鬼滅の刃」のパクリ作品と主張する声に対しては、この観点からの反論が多かった〔7〕。では、「鬼滅の刃」を「ダイの大冒険」のパクリ作品とみなすことはできるのだろうか。

図3に示す石は、奈良県に存在する柳生一刀石である。この石には「柳生石舟斎が剣の修行中に天狗と試合を行い、一刀両断に断ち切ったところ二つに割れた岩が残った」という伝説がある〔8〕。「鬼滅の刃」の剣の修行シーンは、「剣で岩を切る修行中の主人公の前に狐のお面を被った幻が表れ、幻から剣術の指南を受けている中で最後に幻を切ったところ、岩も切れていた」というものであった。従って、柳生一刀石の伝説に酷似しているため、こちらを参考にした可能性が相当に高いと判断できる。このことから、「鬼滅の刃」の剣の修行シーンは「ダイの大冒険」を参考にせずとも描けるシーンであるため、「ダイの大冒険」をパクったと判断することは難しいと言える。ちなみに、「鬼滅の刃」との類似性の高さから、柳生一刀石は「鬼滅の刃」のファンが訪れる“聖地”となっている〔9〕。



図3. 柳生一刀石〔8〕

次に③について確認する。まず、柳生一刀石の伝説はかなり昔のものであり、仮にこの伝説が著作物であったとしても保護期間は終了している。このため、「鬼滅の刃」や「ダイの大冒険」に対して、柳生一刀石の伝説をパクったと主張することはできても、翻案権侵害だと主張することはできない。

そして、何より重要な点は、「剣で岩を切る」行為そのものに対して、創作性を認めることができるのかという点である。先行作品と後発作品に類似性を確認することができても、類似性の原因が両者ともに「ありふれた表現を使っていること」や「同じアイデアを参照していること」によるものであれば、翻案権侵害は成立しない。翻案権侵害は、先行作品の「創作的な表現」に類似しているかどうかで判断されるためである。このように判断している根拠は、2.2で引用した中山（2020）の論の通りである。

そもそも、剣にまつわる神秘的・驚異的な力を示すために、岩や石またはこれらに類するものを持ち出すことは古くから頻繁に行われている。例えば、「アーサー王伝説」に登場する石にささった聖剣エクスカリバー、聖剣エクスカリバーを参考にしたと思われる「ゼルダの伝説」に登場する台座にささったマスターソード、「三国志」における共通の敵を倒すことを念じて岩を切ったとされる十字紋石（試剣石）のエピソード

ソード、「ルパン三世」に登場する石川五ェ門の“この世に切れぬものはない”斬鉄剣などである。これらからわかるように、剣にまつわる神秘的・驚異的な力を示す際に岩や石またこれらに類するものの関係性を利用することは、多くの人が思いつような「アイデア」もしくは「ありふれた表現」と判断することができる。つまり、単に「剣で岩を切る」シーンを描いたという点だけをもって、参考にしたと思われる作品の翻案権を侵害した盗作だと判断することはできないのである。重要なのは、「剣で岩を切る」シーンをどのような表現で描いているのかであり、後発作品の表現上の特徴が先行作品の「創作的な表現」に類似していると判断できる場合に、翻案権侵害が成立する可能性が発生する。

これらのことから、リメイク版「ダイの大冒険」を「鬼滅の刃」のパクリ作品と判断することは間違った考えなのである。

### 3.3 パクリ（盗作）と安易に批判することの危うさ

前節までで翻案権侵害についての確認を行ってきたが、実は翻案権侵害かどうかを判断することは相当に難しい。これは、アイデアと表現、そして、ありふれた表現と創作的な表現の間に明確な線引きができないことに起因する。このため、翻案権侵害を訴えられたものは、「表現に類似点が見られるのは、原告の創作的な表現を参考にしたためではなく、同じアイデアに基づいた結果またはありふれた表現を利用した結果である」と反論することが多い。

アイデアまたはありふれた表現と創作的な表現の間には、明確な線引きがなくまた評価の基準も定まっていないため、境界的な事例の判断においては司法の評価が分かれることもある。例えば、3.1で紹介した「江差追分事件」においては、原告が争点とした箇所について、第一審は創作的な表現と判断したものの、控訴審はアイデアまたはありふれた表現と判断した [5]。

愛着を持っている作品に類似点の見られる作品が創作された際に、自身の愛着を踏みにじられる不快感などから後発作品を「パクリ作品」と評したくなる気持ちについては理解ができるものの、先行作品に類似点の見られる作品に対して、「パクリ作品」と声を挙げることは望ましいことであろうか。著作権法の究極的な目的は、文化の発展（情報の豊富化）に寄与することであるため、「パクリ作品」と声を挙げることの正当性は、その声が情報の豊富化に寄与するかどうかで判断することが妥当であると考えられる。

著作権は、著作物の利用について著作者に与えられる排他的利用権であり、これによって著作者は著作物を利用する者から収益を得る機会を保障されている。この著作者の経済的利益の保障が著作者の創作意欲を喚起し、その結果、著作物の創作が促進され、情報の豊富化が達成されると考えられている。

当然のことながら、排他的利用権は翻案権にも及んでいる。これは、先行作品の著作者に表現の独占を認めることであり、創作的な表現の対象範囲を広げすぎてしまえば、この世のあらゆる表現は誰かに独占的な利用が認められた表現ということになり、後進の創作者の表現の幅は著しく狭めされることとなる。これでは、後進の創作者は自由な創作活動が行えなくなり、著作物の創作活動は委縮されることとなる。著作権は表現の自由との間に緊張関係を持っており、著作権が優勢になると表現の自由

が損なわれるのである。従って、後進の創作活動を促進するために、引いては表現の自由を保障するために、著作物性を認めるのは創作的な表現だけに留め、アイデアやありふれた表現には著作物性を認めず誰もが自由に利用できるようにしているのである。

アイデアやありふれた表現は誰もが自由に利用できる、アイデアやありふれた表現と創作的な表現の境界は明確ではない。これらの点を理解せずに、先行作品に類似点の見られる作品に対して、「パクリ作品」との声を安易に挙げることは、盗作にあたらぬものを盗作だと非難するリスクを抱えており好ましくない。この不当なリスクへの恐れや回避が、創作活動の委縮に繋がるためである。

後発作品は先行作品の盗作であるかどうか、つまり、両者の間に翻案権の侵害が認められるかどうかは、本来、先行作品と後発作品の著作者の間で判断すべきものであり（両者の判断が対立した場合は司法に判断をゆだねる）、ファンを含めた外野の声は関係ない。ところが現在は、盗作だと判断する外野の声はWebによって可視化されている。しかも、同一志向性を持つユーザ同士が繋がるSNS(特にTwitter)では、同じような意見だけが共鳴する効果（エコーチェンバーという）によって、盗作だと判断する声が増幅されやすいリスクも抱えている。

例えば、著作物ではないが、当事者同士の判断による決着を迎えることなく、外野の声によって表現を撤回した例に東京2020オリンピック競技大会の最初のエンブレムが挙げられる。2015年に公表された佐野研二郎氏がデザインしたエンブレムに対して、ベルギーのリエージュ劇場が当劇場のロゴに類似しているとして、劇場がロゴのデザイナーとともに法的措置を講じる姿勢を見せた騒動である。この騒動において多くの国民は、エンブレムの類似性をパクリ（盗作）と捉え、その不快感から、佐野氏ならびにそのスタッフや家族に対して誹謗中傷が発生する事態となった。これはまさに不満の声が増幅された例であろう。このため、佐野氏が「連日の誹謗中傷からスタッフや家族を守る」ためにエンブレムを取り下げたいと申し出ることとなり、これを受けたオリンピック実行委員会は「国民の理解が得られない」との理由も合わせ、エンブレムを取り下げることとした [10]。この騒動において注目すべき点は、佐野氏とオリンピック実行委員会は「パクリ（盗作）を理由にエンブレムを取り下げたわけではない」という点である。

外野の声によって後発作品の著作者側が謝罪した例には、白泉社のマンガ雑誌「花とゆめ」の2019年の第14号に掲載された読み切り作品「ロマンスとバトル」や、KADOKAWAのマンガ雑誌「ドラゴンエイジ」の2021年7月号に掲載された「異世界転生者殺し-チートスレイヤー-」が挙げられる。両作品の謝罪文（一部抜粋）は次の通りである。

花とゆめ14号の読みきり作品に関して、多くの読者の皆様から、主人公の女性キャラクターが既存の先生の絵柄に非常に似ているとのご指摘を頂戴しました。

該当作品の絵柄は、編集部が率先して先生の絵柄に近い方向へと誘導した結果のものであり、本来なら掲載を中止しなければならぬ程、酷似していたにも関わらず、雑誌に掲載するという過ちをおかしてしまいました。

（花とゆめ14号よみきり作品に関するお詫び

<https://www.hanayume.com/topics/?id=119>）

当該作品につきましては、他作品の特定のキャラクターを想起させるような登場人物を悪役として描いていることについて、読者の皆様より多数のご指摘を賜りました。

ご指摘を受け、編集部としてあらためて検証いたしましたところ、キャラクターの意匠、設定等が他作品との類似性をもって表現されていること、特定の作品を貶める意図があると認められるだけの行き過ぎた展開、描写があること、またそれらに対する反響への予見と配慮を欠いていたことなど、編集部での掲載判断に問題があることを認識し、連載中止の決定に至りました。

（『異世界転生者殺しーチートスレイヤーー』連載中止のお知らせ

<https://dragonage-comic.com/news/editor/entry-10698.html>）

両作品ともに、先行作品の著作者から訴えられたから謝罪したのではなく、読者（外野）の声を受けて謝罪したことが分かる。両作品ともに謝罪に至ったのは、読者の声を受けて行った調査で自身に瑕疵があることを認めたからであり、仮に読者の声を無視していれば、先行作品の著作者から訴えを受けた可能性は高いと考えられる。

外野の批判の声の影響力が大きいという点は、炎上とも通じる点がある。炎上を起こさないための有効な対策は、不注意なことを表現しないことや無難な表現にとどめることである。では、著作物を創作しようとする者が、パクリ批判の声を恐れるあまり、不注意なことを表現しないことや無難な表現にとどめることを努めるとどのようになるだろうか。これを突き詰めていくと、創作者は表現の幅を狭められ、創作活動が委縮してしまうのは明らかである。

著作物に対する批評活動や、盗作の抑止のために外野が声を挙げることは、文化を発展させていく上で必要なものである。しかしながら、これらの活動が間違った知識や不十分な知識の上に行われてしまえば、文化の発展を阻害することに繋がるのである。

本節の最後に、「鬼滅の刃」と「ダイの大冒険」のパクリ問題について、反論する外野の声から導かれる問題についての指摘を行う。リメイク版「ダイの大冒険」は「鬼滅の刃」のパクリだという声に対する、オリジナル版「ダイの大冒険」が「鬼滅の刃」よりも前の作品だから「鬼滅の刃」こそパクリ作品だとする反論は間違いであるという問題である。3.2で述べたように、「鬼滅の刃」は柳生一刀石の伝説を参考にしている可能性が高い。このことから、リメイク版「ダイの大冒険」は「鬼滅の刃」のパクリという声を否定することはできても、「鬼滅の刃」はオリジナル版「ダイの大冒険」のパクリと主張することはできないのである。

どちらが先に手を出したのかという点で違いはあるものの、リメイク版「ダイの大冒険」は「鬼滅の刃」のパクリだとする判断も、「鬼滅の刃」はオリジナル版「ダイの大冒険」のパクリだとする判断も、当該二作品よりも前に作られた作品の存在を知らずに行ったという点では共通している。つまり、両者ともに十分な知識を持ち合わせていない中で行われた判断と言う点で共通しているのである。ここで特に注視しなければならないのは、後者の判断である。何故なら、リメイク版「ダイの大冒険」は

パクリ作品という声に対して、オリジナル版「ダイの大冒険」を知らない無知を批判しておきながら、自身は柳生一刀石を知らない無知に気付いてない可能性があるためである。

著作物が作られた時系列に従ってパクリと判断することを間違いなく行っていこうとするのであれば、全ての先行作品について知っておくことが求められる。しかしながら、個々人が全ての先行作品について知りえておくことは不可能である。このため、ある著作物に対して〇〇のパクリとの声を挙げたいのであれば、アイデアやありふれた表現と創作的な表現の境界についての理解を深めておくことが肝要なのである。

## 4. 学校における著作権教育

### 4.1 新学習指導要領（及び解説）の記述の概観

学校における著作権教育を取り上げるにあたって、先ず「新学習指導要領」（小学校・中学校平成29年告示、高等学校は平成30年告示）における関係指導項目の記述を概観する。

小学校・中学校・高等学校での共通の前提として、総則「教育課程の編成」の「2 教科等横断的な視点に立った資質・能力の育成」において、学習の基盤となる資質・能力の情報活用能力に情報モラルを含めて、各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとしている。

知的財産、情報モラルについて指導項目として直接的に取り上げられている教科としては、小学校・中学校「道徳」、中学校「技術・家庭（技術分野）」、高等学校「情報」があげられる。

小学校・中学校「道徳」では指導にあたっての配慮事項として「児童・生徒の発達の段階や特性等を考慮し、第2に示す内容との関連を踏まえつつ、情報モラルに関する指導を充実すること」とし、解説にて「情報モラルに関する指導」に関して詳細に記述している。

ア「情報モラルと道徳科の内容」では情報モラルを「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と捉え「内容としては、情報社会の倫理、法の理解と遵守、安全への知恵、情報セキュリティ、公共的なネットワークがあるが、道徳科においては、第2に示す内容との関連を踏まえて、特に、情報社会の倫理、法の理解と遵守といった内容を中心に取り扱うことが考えられる」としている。一方ではイ「情報モラルへの配慮と道徳科」で「道徳科は、道徳的価値の理解を基に自己を見つめる時間であるとの特質を踏まえ、例えば、情報機器の使い方やインターネットの操作、危機回避の方法やその際の行動の具体的な練習を行うことにその主眼を置くのではないことに留意する必要がある」ともしている。

中学校「技術・家庭（技術分野）」では内容「D情報の技術」に「情報モラルの必要性」「個人情報の保護の必要性」「知的財産を創造、保護及び活用しようとする態度」「技術に関わる倫理観」があげられている。解説では、「情報のデジタル化の方法と情報の量、著作権を含めた知的財産権、発信した情報に対する責任、及び社会におけるサイバーセキュリティが重要であることについても扱うこと」「生活や社会で利用されている情報の技術に込められた工夫や創造性及びそれに関わる知的財産のすばらし

さと、それらがどのように普及してきたかを改めて振り返らせ、知的財産を保護し、活用を図ることが新たな知的財産の創造につながることに気付かせるなど、知的財産を創造、保護及び活用しようとする態度の育成を目指すようにする」と記述している。

高等学校「情報」については、共通必修科目である「情報Ⅰ」を対象に「知的財産に関する法律」「情報モラル」を取り上げている記述をみていく。1. 目標の「情報社会と人との関わりについて理解を深める」「情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う」に対するそれぞれの解説として「人との関わりについては、情報に関する法規や制度及びマナー、個人が果たす役割や責任等について、情報と情報技術の理解と併せて身に付けるようにする」「情報と情報技術を適切に活用することを通して、法規や制度及びマナーを守ろうとする態度、情報セキュリティを確保しようとする態度などの情報モラルを養い、これらを踏まえて情報と情報技術を活用することで情報社会に主体的に参画する態度を養うこと」と記述している。2. 内容では（1）情報社会の問題解決において身に付けるべき知識・技能として「情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解」、身に付けるべき思考力、判断力、表現力等として「情報に関する法規や制度及びマナーの意義、情報社会において個人の果たす役割や責任、情報モラルなどについて、それらの背景を科学的に捉え、考察すること」があげられている。解説では情報セキュリティに関する記述が多いが、単に法の理解・遵守だけでなく「大量かつ多様な情報の発信・公開・利用に対応した法規や制度の必要性が増していること」の理解、「科学的な根拠に基づいた判断ができるようにし、法規や制度が改正されたり、マナーが変わったりしても、科学的な根拠や、法規や制度及びマナーの意義に基づいて正しい対応ができるようにする」といった背景の理解に関しても取り上げている。

「国語」においても、小学校中学年以降（高等学校では「現代の国語」）で「引用・出典」に関する事項があり、そのルール（仕方・示し方）、必要性等の指導とともに著作権の尊重・留意に関する記述がある。

著作権法における「著作物の範囲」に直接関係するとともに創作活動にも関わる教科である小学校「音楽」「図画工作」、中学校「音楽」「美術」、高等学校の「芸術」（「音楽」「美術」「工芸」「書道」）においては、「創造することの価値の理解」「著作者・著作物の創造性を尊重する態度の育成」、中学校以降では、必要に応じて「知的財産権」や「肖像権」などについて触れるようにすることが記述されている。また、こうした態度の形成が「文化の継承、発展、創造を支えていることへの理解」につながるよう配慮が求められている。

他に高等学校「歴史地理」「公民」で「情報モラルの指導にも留意・配慮」の記述がある。また直接「情報モラル」「知的財産権」の記述は無いが、著作権教育と関連性が高い記述として次の教科もあげられる。小学校「社会」第5学年の「産業と情報との関わり」での取扱いにおける「情報を有効に活用することについて、情報の送り手と受け手の立場から多角的に考え、受け手として正しく判断することや送り手として責任をもつことが大切であることに気付くようにすること」。中学校「社会（公民的分野）」の「現代社会における文化の意義や影響について理解すること」「文化の継承と創造の意義について多面的・多角的に考察し、表現すること」。「総合的な学習の時間」における「探究課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力」の取扱

いでの情報の収集・整理・発信等に関わる学習活動における指導項目・内容。

以上、著作権教育に関連する記述を概観してきたが著作権（記述では知的財産）についてはモラルからの視点での内容が圧倒的に多い。その意味では、学習指導要領における適正な活用は著作者の利益を保護する立場での活用と解釈できる。「法や制度の理解」の目的が自由で多様な創作活動のためというよりも「遵守（守ろうとする態度）」「責任」のためとの文脈で述べられている印象が強い。結果として、実際の著作権教育では「してはいけない」禁止事項の理解が中心となっているのではないか。中学校「技術分野」の学習指導要領解説で記述されている例示が保護優先を象徴している記述として最後にあげておく。

「例えば、映画や楽曲、プログラム等の違法な複製が社会にどのような影響を与えるのかを調べさせることで、制作者や販売企業の経済的な損害や、制作者の制作意欲の減退などの著作権侵害等による悪影響に気付かせたり、制作するコンテンツの中で他者の知的財産の適切な活用について考えさせたりすることも考えられる」

#### 4.2 山形県内の高校の教科「情報」の教科書に基づく著作権教育

次に、最も著作権教育に関わり、本稿で扱う「パクリ（盗作）に対するアンケート調査」に直結すると考えられる教科「情報」における著作権教育について、山形県内で使用されている「情報」の教科書での著作権（知的財産権）に関する記載内容の検討を通して考察する。なお、前項で取り上げた新学習指導要領での「情報Ⅰ」は2022年度からの施行となるので、検討対象の教科書は現行の学習指導要領による教科「社会と情報」となる。対象教科書は以下のものである。

- ・東京書籍『社会と情報』（2016年検定済）
- ・実務出版『最新社会と情報 新訂版』（2016年検定済）
- ・開隆堂『社会と情報』（2016年検定済）
- ・数研出版『社会と情報Next』（2016年検定済）
- ・日本文教出版『新・社会と情報』（2016年検定済）
- ・第一学習社『高等学校 改訂版 社会と情報』（2016年検定済）

各教科書の記述項目について一覧にしたものが表3である。山形市内の高等学校の一部で利用されている教科「情報」で用いられているテキストの内容を簡単にまとめたものである。表中の「○」は表を用いるなどしてその項目についての十分な記述がある、「△」は記述を簡易に済ませていることを表している。各テキストともに著作物、著作権、著作権侵害については概ね必要な内容が記述されていた。著作物の利用についての記述は、各テキストで取り上げる内容にバラツキが見受けられたが、内容のほとんどは、学習者が行う「コピー・提供・提示」についての注意喚起を促す、つまり「してはいけない」禁止事項の理解を深める内容であった。

表3. 山形市内の高等学校で利用されている教科「情報」で用いられているテキストの内容

出版社	教科書名	著作物		著作権			著作権侵害	著作物の利用
		定義	種類	著作者 人格権	著作権 (財産権)	著作 隣接権		
東京書籍	社会と情報	○	△	○	○	△	○	ライセンス、引用、国際条約、クリエイティブ・コモンズ
実務出版	最新 社会と情報 新訂版	○	○	○	○	○	○	例外規定、著作物の利用と創作活動、クリエイティブ・コモンズ
開隆堂	社会と情報	○	○	○	○	△	○	著作物の利用、引用と参照、学校における例外規定
数研出版	社会と情報 Next	○	△	○	○	△	○	引用、私的使用のための複製
日本文教出版	新・社会と情報	○	○	○	△	△	△	著作権法の目的、例外規定、著作権管理団体、DRM、容認
第一学習者	高等学校 改訂版 社会と情報	○	△	○	○	△	○	私的使用、引用、転載、クリエイティブ・コモンズ

各教科書の記述について具体的にみていく。著作権について取り扱っている項目見出しを並べてみると「情報社会の課題を見つける／法律と個人の責任」（東京書籍）、「情報社会と私たち／情報モラルと社会のルール」（実務出版）、「情報社会における法」（開隆堂）、「情報社会と情報モラル／法とのかかわり」（数研出版）、「情報化社会に生きるわたしたち／知的財産とその保護」（日本文教出版）、「情報社会のしくみと安全性／情報社会の法と個人の責任」（第一学習社）となる。「個人の責任」「社会のルール」「情報モラル」「保護」と著作権の保護を主とし、そのために必要な知識としての「著作権の内容」を中心とした記述が多い。6社中5社で著作権法について著作権を保護する法律と解説している。日本文教出版を除く5社は著作権侵害例を掲載している。もっとも日本文教出版でも「著作権侵害例」の調査をテーマ例としてあげている。著作権の基本理解においては利用上の「ルール」や「禁止事項」の記述が多くなることは当然のことといえる。

その上で、本稿2章でも取り上げた著作物の公正・適切な利用に関わる「著作権の目的」「著作物」「制限規定」についての記述に着目する。資料として「著作権法」の関係部分を巻末に掲載しているものが2社（東京書籍、数研出版）あったが、ここでは本文記述分を対象としてみていく。著作権の目的については、巻末資料掲載の2社は本文中に記述なし、開隆堂は欄外に小さく条文を掲載しているのみである。実務出版、第一学習社は例外（制限）規定の解説において「文化の発展」についてふれ、権利の保護だけでなく公正な利用についても記述している。日本文教出版は目的について「①著作者や実演の権利を定めて保護する」「②著作物や実演を利用しやすくする」「①と②のバランスをとって文化の発展を目指す」と明確に記述している。「著作物」の解説については6社中5社が条文にそった定義と類型が示されている程度である。「著作物」の条件まで詳細に記述していたのは日本文教出版のみであった。「制限規定」について「文化の発展」に関連付けて記述しているのは前述の2社で見られただけで、他は単に「制限規定」の例を示す形での記述であった。ただし、引用については学習活動における適切な著作物の活用に関わる基本知識として、国語科等でも学習指導要領中に具体的に指導項目と記述されているためか6社全てで取り上げられていた。また身近な例として「私的利用」「学校教育」が多く紹介されていた。

これら教科書の記述から見てとれるのは、著作権法の目的が著作権の保護であることを前提とした著作権教育へとつながる懸念である。野口、佐藤（2016）による「トラブル対策や道徳、モラルなどの他の概念に置き換えられて著作権教育が行われている実態」の指摘は現状でもそう変わらないことが教科書の内容からも窺える [11]。新学習指導要領の「情報」に関する「科学的な根拠に基づいた判断ができるようにし、法規や制度が改正されたり、マナーが変わったりしても、科学的な根拠や、法規や制

度及びマナーの意義に基づいて正しい対応ができるようにする」ためにも、「文化の発展」を目的とする著作権法の意義を理解した上で著作物の適正な利用に関する知識を習得することが求められる。それが実現できてこそより多様な創作活動と法的根拠に基づく批評活動の展開を通してのさらなる文化の発展へとつなげていくこととなる。専修学校における就職活動での利用や公開を前提とした作品制作に特化した著作権教育上としてしているが湯下、江見（2019）の「著作権法を深く理解することが自由な創作作品の実現につながるというメッセージを伝えたい」との目的は、著作権教育に携わる者の共通項として捉えられるべきものであろう [12]。

## 5. パクリに対する意識のアンケート調査

### 5.1 アンケートの概要

第1筆者は人間関係学科1年次必修科目である「情報倫理」を担当しており、当科目では著作権や肖像権、炎上などの情報化社会における諸問題を扱っている。2021年度の授業では、授業の一環として、パクリに対する意識のアンケート調査を行った。アンケートを実施するにあたり、回答は任意であること、回答の有無や内容は成績には一切関係ないこと、回答結果は授業の中で示すとともに、回答者に不利益が発生しないことに留意しつつ本稿において公開することを確認した。

アンケートは、パクリのことも含めた著作権についての講義を行う前と行った後の2回行い、パクリに対する意識が講義によってどの程度変化するかを確認した。アンケートは大きく、大学入学までに受けてきた著作権教育を確認する内容と、類似点のみられる二作品を紹介し後発作品がパクリにあたると思うのかを確認する内容の二つに分かれている。前者はアンケートの1回目のみ実施し、後者は1、2回目の両方で実施した。アンケートは無記名で実施したが、回答の変化を確認するために、1回目のアンケートでトランプを不作為に配布し、そこに示されたスートと数字を両方のアンケートで入力することを求めた。

### 5.2 アンケートの集計結果1 - 大学入学までに受けてきた著作権教育 -

最初に、著作権に対する理解度や意識などを含めた著作権教育の経験を表4に示す。1, 8, 9の質問は経験や意識を問う質問であるのに対し、2から7までの質問は正解が存在する質問である（「当てはまる」が正解）。

1, 8, 9の回答より、大半の学生は大学入学までに著作権教育を受けてきており、また日頃から著作権についての意識を持っていることが分かる。2, 3の回答より、著作権は著作者の権利を保護するという観点においては、大半の学生は著作権のことを理解していることが分かる。一方で、著作権は文化の発展のために存在するという点については、7の回答より、半分以上の学生が理解を示していたものの、4, 5の回答より、文化の発展の促進には楽しむ側への配慮も必要だという点については、理解が不十分だと思われるような結果となった。また、6の回答より、創作性にまで踏み込んだ著作物の理解についても、不十分だと思われる結果となった。

次に、高等学校における教科「情報」の学習経験を表5に示す。大半の学生が学んだのは「社会と情報」であった。

表4. 著作権に対する理解度や意識などを含めた著作権教育の経験（回答数：46）

番号	質問	当てはまる	当てはまらない	分からない
1	今までの学校生活の中で、著作権について学んだ経験がある。	38	3	5
2	著作権は、著作者の財産を守る(自分の作品を売ってお金を稼ぐ)ために存在する	35	6	5
3	著作権は、著作者の気持ちを守るために存在する。	34	7	5
4	著作権は、著作物(作品)の流通を促進するために存在する。	9	24	13
5	著作権は、利用者が著作物(作品)を楽しむことを促進するために存在する。	17	20	9
6	現在の日本では、子どもが書いた落書きも著作物として扱われる可能性が高い	18	15	13
7	著作権は、文化の発展のために存在する。	28	7	11
8	SNSなどネットで情報発信する際に、著作権について考えたことがある。	43	1	2
9	レポートや発表資料の作成において本やホームページを参考にする際に、著作権について考えたことがある。	39	5	2

表5. 高校時代に学んだ教科「情報」（回答数：46）

番号	学んだ内容	回答数
1	「社会と情報」を学んだ	34
2	「情報の科学」を学んだ	6
3	学んだ科目を覚えていない、または学んでいない	9

### 5.3 アンケートの集計結果2 –パクリに対する意識と授業による変化–

先述した「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の剣の修行シーンと、作品の類似が訴訟にまで発展したコンピュータゲームの「PUBG：BATTLEGROUNDS（以下、PUBG）」と「荒野行動－Knives Out－（以下、荒野行動）」のゲーム画面を見せ、「似ているか?」「パクリか?」「著作権侵害か?」の3点について回答を求めた。比較対象の詳細は表6の通りである。

PUBGと荒野行動の作品そのものは、PUBG、荒野行動の順にリリースされた。両者は最大100人が無人島を舞台に最後の一人になるまで戦い抜くバトルロイヤル形式のゲームであることから、荒野行動にはPUBGのテイストがあるとして注目を集めた[13]。また、シューティングゲームにおいて、ゲームプレイヤーが操作するキャラクターを第三者の視点からみるゲームのことをTPS（Third-person shooter）、操作するキャラクターの視点からみるゲームのことをFPS（First-person shooter）と呼んでいる。表6で示されているPUBGと荒野行動は全てTPSであり、ゲームの画面構成が似通っていることが確認できる。

両者の類似性について、PUBG側は「全体的な外観、雰囲気、スタイルが似ていることから表現を真似しているし、不正競争である」として荒野行動側を提訴した。これに対し、荒野行動側は「似ているのはゲームシステムやジャンルの部分であって、これらは独占できない」と反論した。この件は、バトルロイヤルという一つのゲームジャンルを独占できるかどうかという点で注目を集めたが、和解内容不明という形で両者は和解した[14]。

表6. パクリ判断で用いた比較作品

先行作品	後発作品
「鬼滅の刃」 竈門炭治郎 立志編 第3話 錆兎と真菰 (2019) 主人公が師匠から岩を切ることを求められるところから岩を切るところまで。ただし、授業時間の都合上、途中一部を割愛。	リメイク版「ドラゴンクエスト ダイの大冒険」 第3話 勇者の家庭教師 (2020) 主人公が師匠から岩を切ることを求められるところから岩を切るところまで。
 PUBG (PC版) 2017.3.23 リリース © 2017 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED	 荒野行動 (スマホ版) 2017.11.14 リリース © 2017 NetEase, Inc. All Rights Reserved
 荒野行動 (スマホ版) 2017.11.14 リリース © 2017 NetEase, Inc. All Rights Reserved	 PUBG (スマホ版) 2018.5.16 リリース © 2018 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED

表7. 比較作品は似ていると思うかどうかの回答数の変化状況 (回答数：34)

比較作品	1回目似ている 2回目似ている	1回目似ている 2回目似ていない	1回目似ていない 2回目似ている	1回目似ていない 2回目似ていない
鬼滅の刃 ダイの大冒険	9	3	5	17
PUBG (PC版) 荒野行動 (スマホ版)	29	2	2	1
荒野行動 (スマホ版) PUBG (スマホ版)	32	2	0	0

最初にリリースされたPUBGはパソコン版、荒野行動はスマートフォン版と対応デバイスが異なっていたため、画面上のアイコンの配置にも違いがあった。PUBGのスマートフォン版は荒野行動のスマートフォン版に遅れてリリースされたが、スマートフォン上での快適な操作性を求めたせいかアイコンの配置が荒野行動と似通ったものであった。

比較作品は似ていると思うかどうかの回答数の変化状況を表7に示す。表4ならびに表5に集計結果を示したアンケートよりも回答数が少ないのは、欠席などの発生により、1回目と2回目の両方に回答できなかった学生が発生したためである。

似ていると思うかどうかの比較では、授業を受けることにより、回答がどちらか一方に偏るという傾向は見られなかった。「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の比較では、授業を受けて回答が似ているから似ていないに変わった学生と似ていないから似ているに変わったが見受けられるものも、似ている、似ていないのどちらかが増えるという回答傾向は確認できない。

表8. 後発作品はパクリだと思うかどうかの回答数の変化状況（回答数：34）

比較作品	1回目思う 2回目思わない	1回目思う 2回目思わない	1回目思わない 2回目思う	1回目思わない 2回目思わない
鬼滅の刃 ダイの大冒険	0	5	1	28
PUBG (PC版) 荒野行動 (スマホ版)	13	7	3	11
荒野行動 (スマホ版) PUBG (スマホ版)	22	2	4	6

表9. リメイク版「ダイの大冒険」は「鬼滅の刃」の著作権を侵害していると思うかどうかの回答の変化状況（回答数：34）

	2回目 侵害と思う	2回目 侵害と思わない	2回目 分からない
1回目侵害と思う	0	2	0
1回目侵害と思わない	1	23	2
1回目分からない	0	5	1

表10. 荒野行動 (スマホ版) はPUBG (PC版) の著作権を侵害していると思うかどうかの回答の変化状況（回答数：34）

	2回目 侵害と思う	2回目 侵害と思わない	2回目 分からない
1回目侵害と思う	6	5	2
1回目侵害と思わない	1	10	1
1回目分からない	0	4	5

表11. PUBG (スマホ版) は荒野行動 (スマホ版) の著作権を侵害していると思うかどうかの回答の変化状況（回答数：34）

	2回目 侵害と思う	2回目 侵害と思わない	2回目 分からない
1回目侵害と思う	13	1	2
1回目侵害と思わない	5	3	0
1回目分からない	4	4	2

後発作品はパクリと思うかどうかの回答数の変化状況を表8に示す。「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の比較、「PUBG (PC版)」と「荒野行動 (スマホ版)」の比較では、パクリと思わないと判断する回答が増えたのに対し、「荒野行動 (スマホ版)」と「PUBG (スマホ版)」の比較では、パクリと思う回答が増えた結果となった。

後発作品は著作権侵害にあたると思うかどうかの回答数の変化状況を表9-11に示す。こちらの質問は、先の似ているか、パクリかという正解のない質問と異なり、判断は相当に難しいものの最終的に正解を出すことのできる質問であるため、回答の選択肢に「分からない」を設けた。「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の比較においては、侵害にあたらぬが正解であるものの、残りの2作品の比較において正解を求めることは筆者らの力量を超えるため本稿では行わない。こちら、先のパクリと思うかどうかの回答と同様、「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の比較、

「PUBG (PC版)」と「荒野行動 (スマホ版)」の比較では、パクリと思わないと判断する回答が増えたのに対し、「荒野行動 (スマホ版)」と「PUBG (スマホ版)」の比較では、パクリと思う回答が増えた結果となった。

#### 5.4 アンケート結果の考察

情報倫理の授業では、メルシス社のミッフィーとサンリオ社のキャシーの争い [15]、LECイラスト事件 [16]、廃墟写真事件 [17]などを題材に、創作的な表現や翻案に関する内容の詳細な講義を行った。このため、学生たちが著作物についての理解を深めた上で回答する2回目のアンケートでは、「似ていない」、「パクリではない」、「著作権侵害ではない」の回答が増えるのではないかと考えていた。

まず、「似ているかどうか」については、「似ていない」が明らかに増える結果とはならなかった。この理由については、本稿執筆時点で確たる意見を持ち合わせていない。

次に、「パクリかどうか」、「著作権侵害かどうか」については、最初の二つの比較は「似ていない」、「著作権侵害ではない」が増えたものの、三つ目の比較では予想に反して「似ている」「著作権侵害である」が増える結果となった。

「鬼滅の刃」とリメイク版「ダイの大冒険」の比較では、講義を受けることによって「剣で岩を切る」点そのものには類似性があるものの、「剣で岩を切る」過程や表現そのものには差異がある点をより認識できるようになり、この結果がアンケートに反映されたものと考えられる。

「PUBG (PC版)」と「荒野行動 (スマホ版)」の比較も同様に、バトルロイヤル形式やTPSという点では類似性が見られるものの、講義を受けることによって、これらはアイデアの範疇に収まることやアイコンの配置の差異をより認識できるようになり、この結果がアンケートに反映されたものと考えられる。

一方で、「荒野行動 (スマホ版)」と「PUBG (スマホ版)」の比較では、アイコンの配置や戦場の背景などの見た目の類似性、つまり“表現上の類似性”が、講義で学んだ「翻案権侵害は創作的な“表現の模倣”で発生する」という知識と繋がったために、「パクリである」、「著作権侵害である」という回答が増えたものと考えられる。

以上の点を踏まえると、授業を通して著作物についての理解を深めることは、翻案権侵害の境界にあたらぬ事例では侵害ではないことを適切に判断できるようにするが、境界に近づくような事例では判断を適切にできるようにするかどうかは分からないという結果になった。ただし、境界にあたる事例の判断については、先述したように司法でも判断が分かれることから、学生たちが“判断が分かれる点をより適切に判断できるようにした”という点においては、授業は効果があったものと考えられることができる。

## 6. まとめ

本稿では、著作権だけではなく、著作物についての理解を深めることが、文化の発展のためにも必要であることを論じてきた。著作物に接したときに得られる感動とオリジナリティの関係について、福井 (2020) は次のように述べている [18]。

「オリジナリティというものは決して分量だけで計れるものではありません。わずかな違いのなかに、決定的なオリジナルな工夫が隠されていることもあるでしょう。

…（中略）…

現代は、たしかに何がオリジナルであるか見えにくい時代ではあります。けれども注意深く眺めれば、私たちの社会のさまざまな表現活動のなかに、他の作品をもってはかえがたい独創性をあまた見出すことができるのではないのでしょうか。

それらは作家の才能と心血を注いだ努力の結晶であり、限られた人生を生きる私たちを永遠の時間へと結びつける糧となり、ときには世界を変える可能性すら秘めています。」

福井のこの指摘は、今後の情報化社会の中ではますます重要になるものと考えられる。現在の情報化社会の中核を担っているWebは、世界中の人々で情報を共有するための仕組みである。情報の共有、つまり表現の共有が進行する先に待ち構えているのは、世界中の誰にとっても完全にオリジナルだと感じられる表現がなくなっていく状況である。どんな表現であっても、世界のどこかにいる誰かにとっては、見た／聞いたような気がする表現になってしまうのである。このため、今後はオリジナリティを感じられない表現が増え、「パクリ」だと叫びたくなる状況が多くなることは想像に難くない。このような状況では、「パクリ」と叫ぶのではなく、独創性を見出すことが必要なのである。

行動経済学者のDaniel Kahnemanは、人間には「速い思考（反射的な判断）」と「遅い思考（熟慮的な判断）」の二つの情報処理システムがあると指摘している [19]。多くの場合において人々が優先させるのは速い思考であり、好きな作品を不当に真似されたという不快感に基づく批評は、なおさら前者が優先される。だからこそ、安易な「パクリ」批判によって文化の発展が阻害されないよう、著作物についての理解を深めることが今後の情報化社会では必要なのである。

著作物についての理解を深める上では、アイデアやありふれた表現と創作的な表現の境界について自分なりに判断を行ってみることが大切である。Web上での情報発信は大学生になるよりも前に始める者がほとんどである。このため、中学校や高等学校の総合学習の時間に、著作権の専門家を招いて、このような判断を体験してみることが今後の著作権教育には必要であると考えられる。

## 参考文献

- [1] 中山信弘, 著作権法 第3版, 有斐閣, 2020.
- [2] マンサー・オルソン (依田博=森脇俊雅訳), 集合行為論－公共財と集団理論－(新装版), ミネルヴァ書房, 1996.
- [3] 田村善之, 知的財産法学の課題: 旅の途中, 知的財産法政策学研究 (51), 北海道大学大学院法学研究科, 北海道大学情報法政策学研究センター, 2018. 10, p.1-46.
- [4] 控訴審判決 東京高裁平成12(ネ)1516, <https://www.courts.go.jp/app/files/>

- hanrei\_jp/656/011656\_hanrei.pdf (閲覧 2021/12/6).
- [5] 最高裁判所判決 (平成11 (受) 922), [https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/267/052267\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/267/052267_hanrei.pdf) (閲覧 2021/12/6).
- [6] 歴代興収ベスト100 | 映画大好き! CINEMA ランキング, <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/> (閲覧 2021/12/6).
- [7] 【悲報】ダイの大冒険というアニメが鬼滅の刃をパクリ大炎上【ええ・・・】, <https://dq10.news/17557> (閲覧 2021/12/6).
- [8] 一刀石 | 奈良県東部地域, <https://www.city.nara.lg.jp/sightseeing/naraharu/111494.html> (閲覧 2021/12/6).
- [9] 鬼滅の聖地「一刀石」PR 奈良市が動画、加藤雅也さん主演 | 毎日新聞, <https://mainichi.jp/articles/20211123/k00/00m/040/054000c> (閲覧 2021/12/6).
- [10] 【東京オリンピック】佐野研二郎氏デザインの公式エンブレムを正式撤回「国民の理解得られない」, [https://www.huffingtonpost.jp/2015/09/01/sano-embrem-dismissed\\_n\\_8069976.html](https://www.huffingtonpost.jp/2015/09/01/sano-embrem-dismissed_n_8069976.html) (閲覧 2021/12/6).
- [11] 野口真那樹・佐藤史人, 中等教育段階における普通教育としての著作権教育の内容および目的に関する研究, 和歌山大学教育学部紀要. 教育科学 第66集, 2016. 2, p.81-90.
- [12] 湯下秀樹・江見圭司, 授業での作品制作に特化した著作権教育について, 情報教育シンポジウム論文集 2019, 2019. 8, p.98-105.
- [13] 【DL数ランキング】11月は『どうぶつの森』『ドラクエライバルズ』『荒野行動』など新作アプリが軒並み好調, [https://app.famitsu.com/20171209\\_1193610/](https://app.famitsu.com/20171209_1193610/) (閲覧 2021/12/6).
- [14] 「PUBG」が「荒野行動」を訴えた裁判が, 両社の和解で終了するも和解内容については不明, <https://www.4gamer.net/games/348/G034868/20190326065/> (閲覧 2021/12/6).
- [15] メルシス社 (オランダ) と株式会社サンリオの係争和解合意について, <https://www.sanrio.co.jp/wp-content/uploads/2013/12/20110607.pdf> (閲覧 2021/12/6).
- [16] 平成15年 (ワ) 第4779号 損害賠償請求事件, [https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/235/010235\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/235/010235_hanrei.pdf) (閲覧 2021/12/6).
- [17] 平成23年 (ネ) 第10010号 損害賠償等請求控訴事件 (原審・東京地方裁判所平成21年 (ワ) 第451号), [https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei\\_jp/312/081312\\_hanrei.pdf](https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/312/081312_hanrei.pdf) (閲覧 2021/12/6).
- [18] 福井健策, 改訂版 著作権とは何か 文化と創造のゆくえ, 集英社新書, 2020.
- [19] ダニエル・カーネマン (村井章子訳), ファスト&スロー (上) あなたの意思はどのように決まるか? (ハヤカワ・ノンフィクション文庫), 早川書房, 2014.

## 謝辞

山形市内の一部の高等学校で利用されている教科「情報」のテキストの収集については、株式会社八文字屋の村岡国彦氏に協力を仰ぎました。ここに感謝の意を示します。また、本研究のアンケートにおけるPUBGと荒野行動の比較については、2018年

度総合文化学科情報メディアゼミの渡邊拓己氏が卒業研究で実施したアンケートを利用しました。アンケートの利用に許可を出していただいた渡邊拓己氏に感謝の意を示します。最後に、アンケートに協力してくださった人間関係学科の学生の皆さんにも感謝の意を示します。



この記事の著作権は著者に属します。この記事はCreative Commons 4.0に基づきライセンスされます (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)。出典を表示することを主な条件とし、複製、改変はもちろん、営利目的での二次利用も許可されています。