

令和 2 年 5 月 31 日現在

機関番号：32663

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2017～2019

課題番号：17K00730

研究課題名(和文) デザインにおける「パクリ」の発生要因とその抑止：「パクリ」と模倣・剽窃の差異

研究課題名(英文) A Study of Pakuri: Is "Pakuri" plagiarism, or idea engineering?

研究代表者

藤本 貴之 (Fujimoto, Takayuki)

東洋大学・総合情報学部・教授

研究者番号：20373053

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：盗作や剽窃などを総称した「パクリ」と呼ばれる現象・行為は、一般に広く知られている言葉である。しかしながら、その学術的な研究はほとんどなされていない。本研究は我が国のパクリ研究の嚆矢であり、その新規性は高い。研究成果は著書、論文、国際学会と幅広く出すことができた。特に、単行本「パクリの技法」はパクリの問題を学際的に研究した我が国の初の学術書である。また、パクリ問題は多様な分野、多様なアプローチが求められるため、関連する多くの英文論文を国際学会で公表した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

生活・社会の至る所にデザイン活動が不可欠である。インターネット時代、SNS時代と呼ばれる今日、それは言い換えれば、生活・社会の至る所にパクリ問題が潜んでいるといっても過言ではない。デザイン活動のデジタル化とインターネットの発展により、関連コンテンツへの検索や参照・利用が容易になった今日、私たちは誰もがパクリの加害者にも、被害者にもなりうる。本研究はそんな「パクリ」の実態を解明し、その発生要因と抑止方法について実証的に研究を行なった。また我が国に「パクリ研究」という新しい学術分野を切り開いた意義も大きい。

研究成果の概要(英文)：The phenomenon and action 'Pakuri' that we collectively refer to as plagiarism is a very familiar word in general. However, the academic research about 'Pakuri' is hardly done yet. This research is a key about it and has high novelty. The research result enables me to publish in such a wide various fields like personal books, academic papers and international conferences. Especially, a book 'Pakuri techniques' is the first book that is academically researched about 'Pakuri'. The issues on 'Pakuri' needs so various fields and many approaches that I took part in international conferences to have many presentations concerning 'Pakuri'.

研究分野：ネット炎上、メディア研究、情報デザイン、パクリ研究

キーワード：パクリ 剽窃 盗作 知的財産権 デザイン コピペ インターネット社会 著作権

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。

1. 研究開始当初の背景

近年、デザイン分野における剽窃や無断流用・過剰類似など、いわゆる「パクリ」が大きな問題となっている。例えば、2015年に発生した2020年東京オリンピック・パラリンピックにおける「公式エンブレム公募」でのパクリ騒動は世界的にも大きな注目を集めた事例として記憶に新しい。エンブレム騒動では、採択が決定した東京オリンピック・パラリンピックの公式エンブレム(以下、旧エンブレム)のデザイナーに対して、当該エンブレムを含めた過去のデザイン作品に対する盗作・剽窃・無断流用疑惑(=パクリ疑惑)が指摘されたことから、デザイン自体の不正疑惑だけでなく、採択過程の不透明さの指摘などへも発展し、戦後最大のデザイン・スキャンダルとなった。

この騒動は、エンブレムデザインのパクリ疑惑に端を発し、その選定過程や運営組織のあり方、あるいはデザイン業界の慣例の問題点など、デザイン業界全体の是非にまでその関心が広がっていった。最終的には、採択された旧エンブレムの白紙撤回と新たなエンブレムの再公募がなされることで収束したが、一流とされるデザイナーであっても、パクリの加害者になってしまう可能性やそれを疑われることもあること。また、インターネット時代の今日、無意識的にパクリの加害者、被害者に誰もがなってしまう可能性を露呈する契機となった事件である。

エンブレム騒動の現象が発生する背景にあるのは、いうまでもなくデザイン業務におけるインターネット利用の発展と、SNSやブログなどといった、手軽で拡散性の高いパーソナルメディアの急激な普及にある。

例えば、インターネット登場以前であれば、デザインをする際の参考となるものは、展覧会や書籍、あるいは現物のデザイン物を見るという、「実際に足を運ぶ」ということが求められてきた。しかしながら、近年では、まずはインターネットによる検索によって、参考コンテンツやインスピレーションの素材を探索することはプロのデザイナーであっても珍しくない。

フリー(無料あるいは条件付き無料など)で利用可能なデザイン素材も無数に存在している。細かい素材やパーツであれば、わざわざデザイナー自身が収集したり作成をしなくても、ネット上での素材からの再利用・二次利用によってまかなうことが可能になっている。

このような環境の醸造が、デザイナーの制作環境を向上させた一方で、手軽な環境の構築がプロのデザイナーの中でも一般化する過程で、デザイナーや作り手の「気の緩み」から、著作権が保持されている素材を、無許可で二次利用してしまったり、剽窃や盗作に近い利活用をしてしまう事件が多発している。

従来からもデザイン物への類似性や模倣疑惑が指摘されることはあった。しかしながら近年は、それが違法な二次利用や剽窃・盗用でもない場合であっても、悪意ある検証者、意図的な検索者によって、無実の「オリジナル」が、「パクリ」として指定されたり、断罪されるような場面も急増している。インターネット上に溢れる無数のコンテンツ、デザイン物を事細かにさがせば、難癖や言いがかりといった次元を超えた「パクリ」指摘を立証させることも決して難しくはないからだ。

悪意の有無を問わず、「パクリ」疑惑をもたれた場合、その是非や検証の有無とは無関係に、SNSを介して急速に拡散され、それが定説・世論として定着するというメカニズムもできつつある。SNS時代における「パクリ騒動」のメカニズムについて、筆者(藤本)は著書『だからデザイナーは炎上する』(中央公論新社・2016)において「エンブレム騒動」を始めとする過去の様々な事例を通して明らかにした。今後のさらなる研究が求められる分野であろう。

インターネット時代における知的財産権に関する関心はあらゆる分野で関心を持たれている。しかし、それは法律的な問題に終始しており、「パクリ」という言葉に代表されるインターネット時代の知的財産権、コンテンツの取り扱い方/扱われ方の問題については、学術的な研究はなされてこなかった。また、それら「パクリ」の問題は、単に法律的な議論で完了できるものではなく、あらゆる側面から学際的に検討する必要がある。

以上が、本研究の背景である。

2. 研究の目的

パクリとデザインは相補的な言葉であり、対になる概念である。今日、デザインという言葉は様々な場面で利用される。グラフィックデザインのようなものだけでなく、ソフトウェアデザインやキャリアデザインなど、設計・制作を伴う行為は全てデザインの対象であり、またそれはパクリ現象を発生させる可能性が有することを意味する。

本研究課題は「パクリ」という、今日あらゆる場面・業界において発生する現象をテーマとしているため、学際的な手法とアプローチによって取り組む必要がある。そのため、対象とする研究の目的は、グラフィックデザインなどを中心としたデザイン業界/デザイン活動を中核としつつも、その周辺的な対象、すなわちソフトウェアデザインやアプリケーション開発といったグラフィック分野だけにとどまらない幅広いクリエイティブ領域における「パクリ」現象の発生要因とその対処・抑止方法について明らかにする。

パクリとは、意図的な模倣・剽窃といったものだけでなく、インスパイアやモチーフ化はもとより、サンプリングやトレース、合法的複製・流用などといった様々な技法がフレキシブルに利用されることで表現力を高めている事例は少なくない。しかしながら、悪意や恣意性がないにも

かわらず、少しでも類似箇所があれば、それを「パクリ」とひとくくりにされ、批判の対象になってしまう事例も多い。

本研究では様々な領域に広がるデザイン活動の中で発生する「パクリ」現象の調査・分析を進め、模倣・剽窃の差異分析などによってその実態を解明し、「パクリ」現象の発生要因とその抑止手法について明らかにすることを目的とする。

なお、当初はグラフィックデザイン分野を主たる対象として想定していたが、研究を進めてゆく中で、ソフトウェアデザインのような「目に見えづらいデザイン」の部分も多く有するデザインの中にこそ、難しいパクリ問題が発生していることが明らかとなった。よって、グラフィックデザイン分野のような「目に見えるデザイン」だけではなく、「目に見えづらいデザイン」についての解明も目的とし、重点的に研究を進めた。

3. 研究の方法

本研究課題では、3年間の研究期間で効率的な研究を進めるために、各年を1段階とし3年間、計3段階で、具体的なミッションを定め、効率的に進める方法を用いた。また、単に調査・検討といったフローにとどまることなく、実証的且つ実用的な研究成果を出してゆくためにも、実際にコンテンツやソフトウェア、アプリケーションなどのデザインを行い、その実装と評価を通して、パクリ現象の発生要因やその解明、抑止にむけた「パクられづらいデザイン」の検討を進めた。

当初は視覚的なデザイン、とりわけ「目に見えるデザイン」に重点を置いていたが、研究を進める中で明らかとなった「目に見えづらいデザイン」についてもパクリ問題も対象とし、精力的に取り組んだ。

4. 研究成果

2017年度の1年目(第一段階)を「パクリ」に関する事例研究、情報収集を中心として行い、調査研究のフェーズとして取り組んだ。この段階での調査結果に基づき、デジタルデザイン、アプリケーションデザイン分野における「パクられづらいデザイン」のあり方を、実際のデザイン制作およびアプリケーション開発等を通して検討した。パクリ現象の実態を明らかにし、その発生要因を解明してゆくためには、第三者の事例を調査するだけでは十分ではない。そこで、実際のデザインや設計・制作作業も並行して行い、それ自身を研究素材として利用してゆくことで進める必要がある。

本研究課題で重要視していることは、パクリ現象・問題への批評・評論ではなく、製作者・開発者の側から、主体的に、実際のデザインや制作の作業を通して、実証的にパクリの発生要因を理解し、分析してゆくことである。

以下に、2017年度に公表した論文を示す。

*2017年度(1年目)公表論文

1. [雑誌論文] Proposal for a Font Changer Application Based on Results of an Impression Evaluation Experiment2018 (Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) International Journal of Computer Science & Network Security, Vol.18 No.6 ページ: 120-129
2. [国際会議] Proposal of a Design Method to Apply the Analog Features to Digital Media2018 (Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) ,The 2nd International Conference on Applied Cognitive Computing
3. [国際会議] Proposal for 9-Squares Shogi Application Utilizing 3D Hologram2018 (Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) The 2nd International Conference on Applied Cognitive Computing
4. [国際会議] Proposal of a Scheduling App Utilizing Time-Perception-Reality in Analog Clocks2018 (Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) 1st International Conference on Interaction Design and Digital Creation / Computing
5. [国際会議] A Design of Application to Turn a Smartphone into a Computer Mouse and Possibility of Preventing from Being Copied2018 (Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) 1st International Conference on Interaction Design and Digital Creation / Computing

2018年度の2年目(第二段階)は研究計画当初では、「パクリ騒動」の当事者・関係者へのヒアリング調査/インタビュー調査を行う段階として想定していた。しかしながら、1年目のフェーズでの調査・研究・検討が順調に進んだこともあり、2年目は、より実証的な研究のフェーズとして取り組むこととなった。

デジタルデザイン時代の今日、ツールの高度化と手法の簡易化に伴い、コピーアンドペーストやネット検索による模倣先の探索などによる「パクリ」が頻発し、それが今日のパクリ問題の検討課題の一つになっているが、パクリ問題・現象の惹起を誘発する要因はそれだけではないこと

が1年目の研究によって明らかとなった。なぜなら、同じようなコンテンツで、しかも、同様にコピーが容易なデジタルコンテンツやネット検索で探知が可能なコンテンツであっても、「パクられやすいコンテンツ」と「パクられづらいコンテンツ」の2つが存在しているためである。言い換えれば、これは「問題化するパクリ」と「問題化しないパクリ」が存在するということがある。



著書「パクリの技法」オーム社・2019

そこで本研究では、『『パクられづらいデザイン』とは、意匠の複雑さや難解なプログラム技術というよりも、むしろ利用者や享受者に対する『アナログ的な実感』の有無にあるのではないか』という仮説を立て、研究期間2年目ではこの点に着目した実証的研究を、様々な事例開発を通して行なった。

例えば、本研究では、そのような『アナログ的な実感』の有無に基づくデザインを「Analog in Digital : AoD」と名付け、パクられづらさを反映させた新しいデザイン手法の一つとして研究を進めた。

なお、それと並行して、パクリの歴史や様々な事例研究に基づき、知的財産権(2019年に改正された「著作権法」を含む)についての情報収集や分析も進め、その成果は単行本の著書「パクリの技法」(オーム

社)として2019年2月に公刊した。本書は2020年3月現在の段階で、第三刷の重版がなされており、本研究の取り組みが広く関心を集めているテーマであることがわかる。本書が科研費の成果の一部であることを巻末に付記している。

*2018年度(2年目)公表論文

1. [著書] パクリの技法(藤本貴之)オーム社(ISBN978-4274223389)2019
2. [国際会議] Proposal of the prevention mechanism and application design to check for plagiarism in research papers2019(Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) 3rd International Conference on Control Engineering and Artificial Intelligence
3. [国際会議] Proposal of Physical Control Interface for smartphones to Improve Readability2019(Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) 3rd International Conference on Control Engineering and Artificial Intelligence
4. [学会発表] 身体障害者のためのミスタップを防止するスマートフォンインタフェースの提案 2019(田中結, 藤本貴之) 学会等名電子情報通信学会・教育工学研究会
5. [学会発表] 実感を伴う操作性を考慮した集団将棋アプリケーションの開発 2019(田中結, 藤本貴之) 学会等名電子情報通信学会・情報ネットワーク研究会

3年目(第三段階)は2年目に引き続き、実証的な研究を進めつつ、合わせてそれまでの2年間の研究をまとめ、整理し、成果公開を中心として行う段階として進めた。

「目に見えづらいデザイン」を対象として、どのようにして「パクられづらいデザイン」の手法を構築するか、ということがパクリ抑止のためには重要であるということが明らかとなったため、多様なケースを想定して研究を進めた。

*2019年度(3年目)公表論文

1. [国際会議] A Method of Implementing the Sensation of Operating Analog Tool on Smartphone(Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) The 17th International conference on Scientific Computing
2. [国際会議] Definition of "Internet Flaming" and Prototype Case Database(Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) The 17th International conference on Scientific Computing
3. [国際会議] "Real Feel" that Accompanies the Use of Analog Devices(Yulana Watanabe, Takayuki Fujimoto) The 17th International conference on Scientific Computing
4. [国際会議] Design of the External Smartphone Interface to Prevent Users' Mistapping on Advertisements and Eliminate Difficulty of Reading(Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) 2nd International Conference on Interaction Design and Digital Creation / Computing
5. [国際会議] A Drawing Software that Changes User's Realistic Experience by Sounds Generated by the Combination of Tools and Materials(Yulana Watanabe, Takayuki Fujimoto) 2nd International Conference on Interaction Design

and Digital Creation / Computing

6. [国際会議] Optimization of Analog Representation in Digital Media for Book Apps (Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) IIAI-International Conference on Applied Informatics and Media Design
7. [国際会議] Design of an Interface Supporting “Reading” Function on Smartphones (Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto) IIAI-International Conference on Applied Informatics and Media Design
8. [国際会議] A Mechanism of Drawing Software that Provides a “Real Feel” (Yulana Watanabe, Ziran Fan, Takayuki Fujimoto) IIAI-International Conference on Applied Informatics and Media Design

なお、研究課題の特性上、研究の成果は学術貢献だけでなく、広く社会に還元させるべきであると考えます。そのため、研究期間の3年間を通じて、研究成果や情報は、積極的に書籍、記事、学会発表・国際会議などを通じて公表しました。本研究での取り組みの成果は、研究期間を終了した2020年以降も随時、国際会議を中心に論文公表を行なってゆく予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 4件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto	4. 巻 Vol.18 No.6
2. 論文標題 Proposal for a Font Changer Application Based on Results of an Impression Evaluation Experiment	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 International Journal of Computer Science & Network Security	6. 最初と最後の頁 120-129
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Risa Ogawa, Takayuki Fujimoto	4. 巻 7(3)
2. 論文標題 Feasibility and Application of 3D-ORIGAMI Modeling System Utilizing Mobile Device	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 International Journal of Software Innovation(IJSI)	6. 最初と最後の頁 pp.51-64
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.4018/IJSI.2019070103	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Yusuke Kanai, Takayuki Fujimoto	4. 巻 1
2. 論文標題 Proposal and Development of Artificial Personality(AP) application using the ""requesting"" mechanism	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Computational Science/Intelligence and Applied Informatics	6. 最初と最後の頁 pp.13-24
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） https://doi.org/10.1007/978-3-319-63618-4_2	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Ziran Fan, Takayuki Fujimoto	4. 巻 1
2. 論文標題 Implementation of Document Production Support System with Obsession Mechanism	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Computational Science/Intelligence and Applied Informatics	6. 最初と最後の頁 pp.51-64
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） https://doi.org/10.1007/978-3-319-63618-4_5	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

[学会発表] 計18件(うち招待講演 0件/うち国際学会 15件)

1. 発表者名 Ziran Fan, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of the prevention mechanism and application design to check for plagiarism in research papers
3. 学会等名 3rd International Conference on Control Engineering and Artificial Intelligence (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of Physical Control Interface for smartphones to Improve Readability
3. 学会等名 3rd International Conference on Control Engineering and Artificial Intelligence (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ziran Fan, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of a Design Method to Apply the Analog Features to Digital Media
3. 学会等名 The 2nd International Conference on Applied Cognitive Computing (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal for 9-Squares Shogi Application Utilizing 3D Hologram
3. 学会等名 The 2nd International Conference on Applied Cognitive Computing (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Ziran Fan, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of a Scheduling App Utilizing Time-Perception-Reality in Analog Clocks
3. 学会等名 1st International Conference on Interaction Design and Digital Creation / Computing (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 A Design of Application to Turn a Smartphone into a Computer Mouse and Possibility of Preventing from Being Copied
3. 学会等名 1st International Conference on Interaction Design and Digital Creation / Computing (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 田中結, 藤本貴之
2. 発表標題 身体障害者のためのミスタップを防止するスマートフォンインタフェースの提案
3. 学会等名 電子情報通信学会・教育工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 田中結, 藤本貴之
2. 発表標題 実感を伴う操作性を考慮した集団将棋アプリケーションの開発
3. 学会等名 電子情報通信学会・情報ネットワーク研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 田中結, 藤本貴之
2. 発表標題 スマートフォンのマウス化アプリケーションのデザインとそのパクリ抑止の可能性
3. 学会等名 情報処理学会 第130回情報基礎とアクセス技術・第108回ドキュメントコミュニケーション合同研究発表会(東京工業大学大岡山キャンパス)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 The problem of content design in the Internet age: How do theft and plagiarism happen?
3. 学会等名 7th International Conference on Innovative practices in Business, Social Sciences and Humanities research(UAE) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Risa Ogawa, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 The possibility of 3D-ORIGMI system as a tourism-promotion tool for Japan
3. 学会等名 7th International Conference on Innovative practices in Business, Social Sciences and Humanities research(UAE) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Koji Fujita, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of new type of text input system for smartphones
3. 学会等名 7th International Conference on Innovative practices in Business, Social Sciences and Humanities research(UAE) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Implementation of Font Change Application for SNS by Image Selection
3. 学会等名 7th International Conference on Innovative practices in Business, Social Sciences and Humanities research(UAE) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Ziran Fan, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Implementation and Evaluation of Document Production Support System “DLO-Editor” with Obsession Mechanism
3. 学会等名 25th International Conference on Systems Engineering(USA) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Taishi Nemoto, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 The Proposal of Educational Smartphone Applicationfor Kaleidoscope Experience
3. 学会等名 25th International Conference on Systems Engineering(USA) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Yui Tanaka, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 Proposal of Expressive SNS Application with Font Adjustment Function
3. 学会等名 25th International Conference on Systems Engineering(USA) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Risa Ogawa, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 The development and evaluation for Japanese “Origami” application with 3D expression
3. 学会等名 25th International Conference on Systems Engineering(USA) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Risa Ogawa, Takayuki Fujimoto
2. 発表標題 The realization of 3D modeling system for Japanese Origami
3. 学会等名 4th International Conference on Computational Science/ Intelligence & Applied Infomatics(JAPAN) (国際学会)
4. 発表年 2017年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 藤本貴之	4. 発行年 2019年
2. 出版社 オーム社	5. 総ページ数 213
3. 書名 バクリの技法	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----