

■S1 群 (情報環境とメディア) - 4 編 (Web 環境と社会・生活)**4 章 クリエイティブ・コモンズ**

(執筆者：林紘一郎) [2010年8月 受領]

■概要■

著作権制度はグーテンベルクの印刷術と共に、複製物が大量に配布される事態に対処するために考案されたもので、ベルヌ条約（1896年）から数えても100年以上の歴史がある。

しかし、現在のデジタル技術による著作物の創造・流通・消費（場合によっては再創造）の流れは、現行法の想定をはるかに超えるものである。そこでデジタル技術と法の建前との間に矛盾や緊張が生ずることになる。

本来ならこうした欠陥は条約や国内法の改正などによって補正すべきであろうが、技術の変化があまりに早いために、法的措置が追いつけないのが実状である。そこで、契約という仕組みによって、この間隙を埋める方法が考案されている。その代表格がクリエイティブ・コモンズであるので、ここではその仕組みを解説する。

【本章の構成】

まずクリエイティブ・コモンズというアイデアが生まれた経緯をたどり（4-1節）、許諾条件（4-2節）と表示例（4-3節）を見た後、フリー・カルチャーとの関係（4-4節）、機能と限界（4-5節）について述べる。

■S1 群 - 4 編 - 4 章

4-1 成立の経緯

(執筆者：林紘一郎) [2010年8月受領]

ウェブ上で簡単に著作物を公表できることは、従来マス・メディアを介して行われてきた表現活動を万人に開放するものであり、画期的な意義をもっている。しかし残念ながら、世界中のすべての人が善人であるとの保証はない。現にインターネットでは、名誉毀損、ブログやウィキペディアに対する「荒らし」(Vandalism) など、インターネットの匿名的性格(必ずしも、すべてが匿名であるわけではないが)を悪用した行為が頻発している。このような弊害は、著作物についてより顕著で、音楽や映画を許諾を得ずにアップロードする違法行為が後を絶たない。

そこで、「自由に使ってもらいたい」という意思表示と共に、「この線だけは守って欲しい」という要望を伝えることができないか、という検討が始まった。もともと著作権制度は、著作者に対して創作のインセンティブを与えると同時に、利用者の利用の自由との調和を図るための制度である。しかし、前者に対して「権利を付与する」という仕組み(我が国では「物権的構成」)を取らざるを得ないため、後者の利用者の自由は「権利の制限」というかたちで担保するしかなかった。例えば権利の中心ともいえる「複製権」の規定が、「著作者は、その著作物を複製する権利を専有する」(著作権法 21 条)となっているのに対して、30 条～50 条に定められた利用の自由の部分は、「権利の制限」という呼び名が与えられている。

「All Rights Reserved」という表記は、権利者が付与された権利のすべてを保有し続けるとの意思表示であり、前述の「専有する」と符合している。一方、利用者が自由に利用できるのは、公的記録などともとも著作物性がないものや、保護期間の満了などでパブリック・ドメインに入ったものを除けば、「権利の制限」に該当する場合に限られる。これらを権利者の側から表記すれば、「No Rights Reserved」となる。つまりアナログの時代でありながら、著作権については 0 か 1 かの「離散的」処理しかできなかったのである。これでは複雑な現代には適応できない。

そこで著作者の意思に基づいて、「ある権利は留保するが、ある権利は放棄して自由利用を認める」といった処理の可能性が検討された。つまり先の表記に従えば、「Some Rights Reserved」という訳である。具体的には、「氏名表示権は留保したいが、改変や商業利用も含めて自由に使ってもらってよい」とか、「氏名を表示したうえで、非商業利用だけに使ってもらいたい」というような対応を、可能にしようというものである。

このようなアイデアを具体化したものとして、代表的なものがクリエイティブ・コモンズである(Lessig[1999][2001])が、いささか口幅つたいが、実は執筆者自身の「@マーク」が、このような発想の先駆者である。上述のような考え方を先取りした執筆者は、ウェブ上で発表する著作物については、現行著作権法をベースにしながらも、全く新しい発想を採り入れるべきだと考え、1999 年春には「デジタル創作権」という大胆な私案を提案したのである(林[1999a][1999b])。

@マークは、©マークに触発されたものである。アメリカ系のサイトでは、ウェブ上に©マークを表示する傾向があるが、これは著作権法による保護の要件ではない。日本をはじめとするベルヌ条約加盟国では、著作権は単に創作するだけで創作者が自動的に取得するもの

(無方式主義)だからである。©マークは、かつてアメリカなどの方式主義の国と無方式主義の国の、調整を要していたころの名残で、今日ではアメリカもこの条約に加盟しているので、その意味では歴史的役割を終えた。しかし、ベルヌ条約に加盟していない国に対する関係では、今日でも意味があり、また法的な意味はともかく実際上の観点からは、著作権の対象であることの注意を促すという意味で、これをつけておくことが得策と思われる。

上記のような発想は、同時多発的に各国で展開された。ソフトウェアの世界では GPL (General Public License) が代表格である。しかしソフトウェアに限らず、著作物全体をカバーするものとして考案された中で有力なのが、ローレンス・レッシングたちが始めた cc マークである。彼は、ハーバードからスタンフォードに移ると同時に、cc=counter copyright という否定的な活動から転じて cc=creative commons ととらえ直したプロジェクトを国際展開している (彼の発想の背景については、参考文献 3, 4) を参照のこと)。

■S1 群 - 4 編 - 4 章

4-2 許諾条件

(執筆者：林紘一郎) [2010年8月受領]

そこで提案されている許諾条件は、さしむき Attribution (氏名表示), Noncommercial (非商用利用), No Derivative Works (改変禁止), Share Alike (相互主義) の四つであるが (なお氏名表示などの邦訳は、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの訳とは異なるので、注意のこと), クリエイティブ・コモンズでは、当初この4要素の組合せによって12通りのライセンス・パターンを創出した (両立できない要素もあるので、 4×4 や $4!$ は不可能)。

しかし実証実験を経た結果, Attribution (氏名表示) が必須であることが判明したため, 現在では他の三つの条件との組合せによって6種のライセンスになる。これは④マークで「氏名表示権は留保する」という前提をデフォルト設定にしていたことと符合するものであった。

なお④マークでは、「氏名表示権を留保する」ことをデフォルトとすると同時に、「権利保護期間を選択できる」というアイデアも提案していた。レッシング個人は、このアイデアに賛意を表していたが、クリエイティブ・コモンズの理事会に提案したところ否決され、今日では実現が困難だとして顧みられなくなっている (レッシングほか[2005]などを参照)。

クリエイティブ・コモンズが重要なのは、早くから国際化の試みを開始し、なるべく多くの国で使えるようにしている点だろう。クリエイティブ・コモンズの国際版を「i コモンズ」(iCommons : i は international の意) と呼んでいる。日本は i コモンズのプロジェクトの中でも世界の先頭を切ってローカル法に準拠したライセンスを出した。こうした国際的な運動によって、各国語とのライセンスなどが整備され、ウェブを使った表現活動の際の「権利表明」(Digital Rights Expression=DRE) のデファクト標準になりつつある (田中・林[2008])。

■S1 群 - 4 編 - 4 章

4-3 具体的表示と利用条件

(執筆者：林紘一郎) [2010年8月 受領]

六つの条件を表示すれば、以下のとおりである。

表 4・1 クリエイティブ・コモンズによる利用条件

表示	表示の意味	利用者の自由度
	氏名表示, 商業利用禁止, 改変禁止	改変せず(原作品のまま), 著者の氏名を付けて, 非商用に使うことができる
	氏名表示, 改変禁止	改変せず(原作品のまま), 著者の氏名を付ければ, 自由に使える
	氏名表示, 商用利用禁止, 同一条件で再利用を認める	著者の氏名を付けた非商用利用ができるが, 改変した新しい作品も, 同一条件での再利用を認めなければならない
	氏名表示, 同一条件で再利用を認める	上記に加え, 商用利用もできるが, 改変した新しい作品も, 同一条件での再利用を認めなければならない
	氏名表示, 非商用利用	著者の氏名を付けた, 非商用利用は自由
	氏名表示のみ	著者の氏名を付ければ, いかなる利用も自由

賢明な読者なら、この表の下に行くほど「利用者の自由度」が上がって、パブリック・ドメインに近づいていることがお分かりであろう。クリエイティブ・コモンズ自身もこのことを意識していて、左端に著作権マークを、右端にパブリック・ドメイン・マークを配置して、上記の6パターンの位置づけを表記している。



図 4・1 4 マーク, 6 パターン

■S1 群 - 4 編 - 4 章

4-4 フリー・カルチャーとの関係

(執筆著者：林紘一郎) [2010年8月 受領]

インターネットをここまで育て上げてきたのは、(仮に法律上は違法な行為が含まれていたとしても) コンテンツに自由にアクセスし、他人のコンテンツに自分のクリエイティビティを加えて新しいものを創り出す環境、つまり「フリー・カルチャー」だった。しかし、コンテンツに商業的な利害を持つ企業は、著作権を盾に規制を強めたいと考えるのが一般的である。そうした規制が過剰に適用され、必要以上にコンテンツを縛り付ければ、インターネットは窒息してしまうかもしれない。現にグーグルのような検索エンジンも、クロールする過程で許諾を得ないまま「複製」としていることに着目する限り、著作権侵害の疑いがゼロではない。これを「安全サイド」で対応しようとする、検索エンジンという折角の新技術を殺してしまうかもしれない。

ここで最も悩みが多いのが法律家である。法学の世界では古代以来「悪法は法にあらず」とする見方と、「悪法も法なり」とする見解が対立してきた。しかし前者の立場をとったとしても、悪法か否かの判断が裁判所に委ねられる以上、法律違反のサンクションを覚悟して行動せざるを得ない。そこでレッギングも当初は、著作権そのものに反対する立場(前述の counter-copyright)を採っていたが、やがて次のように立場を変化させた。

つまり、本来なら新しい技術に合わせて法律を変えるべきかもしれないが、ひとまずは法律の許す範囲内でインターネットの自由を保つ工夫をしてみよう、ということである。それには、著作権を持つ人にいちいち「コピーしてもいいですか。使ってもいいですか」と許可をとらないで済むようにすればよい。そこで、当たり前のように使われている「全ての権利は留保されています (All Rights Reserved)」を、「いくつかの権利は留保されています (Some rights Reserved)」や、更には「なんの権利も留保されていません (No rights Reserved)」にも変えられるようにし、その条件をあらかじめ誰にでも分かるようにしておけばよい。そして、この条件づけを各国の著作権法の下でできるだけ共通にしてみよう、と考えるようになったのである。

そして、NPO 活動が一般化しているアメリカ社会の風土と、特に弁護士 の NPO 活動である pro bono (無料奉仕) に支えられて、あっという間に前節で述べたマークと、その html プログラムと、それを契約書のかたちにした deed の 3 点セットを揃えて、国際的な大運動として展開していった。そして意外なことに、権利者の側も一枚岩ではなく、著作権制度をリジットに守るよりも、フリー・カルチャーの波に乗ってビジネスを拡大したいという。現実主義者が相当数存在することも判明した。法学者でありながら tolerated use (著作権侵害の疑いがあるが黙認する) という概念を唱えた、ティモシー・ウーの考え方は、グーグルのユーチューブ買収などで現実のものになり、アメリカの新しいビジネス・モデルとしての「フリー商売」を生みつつある (Wu[2007])。

クリエイティブ・コモンズでは上記の条件づけを「ライセンス」というかたちで可能にする。仮にこのライセンスをめぐる訴訟が起きた場合にも、それに堪えうるものでなくてはならない。つまり、クリエイティブ・コモンズは現行著作権法の想定外の事態に対応すべく作られているが、最後にそれを強制しようとするれば、結局著作権法を頼りにするしかないの

である。したがって、この運動が全面的に「フリー・カルチャー」だと言うこともできず、また現行法の一部補正に留まっていると言い切ることもできないのである。

■S1 群 - 4 編 - 4 章

4-5 機能と限界

(執筆者：林紘一郎) [2010年8月受領]

クリエイティブ・コモンズの機能と限界を改めてまとめてみると、以下のようになる。

(1) ライセンス契約のひな形

著作権のライセンス契約は個別に設定されており、標準化がなされていない。とりわけ、権利者が権利を放棄したり、権利を自主的に制限したりする契約が明示的に行われることは稀であった。クリエイティブ・コモンズは、これらを含めたライセンス契約のひな形として機能する。

(2) 現行著作権法の枠内

契約であるから法を破ることはできないし、最終的なエンフォースメントも法に依存せざるを得ない。合法スレスレ（あるいは違法スレスレ）の例として、©マークの場合は、©-0、©-5、©-10、©-15、©-20 というように、権利保護期間自体を著作権者が選択できる（5年刻みで5パターン）こととしている。クリエイティブ・コモンズでもレッシングが同種の提案をしたが、理事会で否決されたとのことである。ここから読み取れるように、現在のクリエイティブ・コモンズは、現行著作権法の枠内に収まったものである（各国別に deed を整備しているので、日本版は日本法の枠内に留まるものである）。

(3) 著作権登録の機能

著作権は知的財産の中では例外的に無方式主義をとっている。このため、どこに著作物があるかも、誰が権利者であるかも、許諾を得たい側がコストをかけて探さなければならない。死後 50 年の長期にわたって権利が存続するため、このコストに耐えられない作品（孤児作品）は再利用が著しく困難である。クリエイティブ・コモンズなどの権利表明の仕組みは、一種の登録制度となって、この困難を中和することができるかもしれない。

■参考文献

- 1) 林[1999a]: 林紘一郎, “デジタル創作権の構想・序説—著作権をアンバンドルし、限りなく債権化する,” メディア・コミュニケーション, no. 49, March 1999.
- 2) 林[1999b]: 林紘一郎, “d マークの提唱—著作権に代わる『デジタル創作権』の構想,” *Glocom Review*, vol.4, no.4, April 1999.
- 3) Lessig[1999]: Lessig, Lawrence, “CODE and Other Laws of Cyberspace,” Basic Books, 1999. (山形浩生・柏木亮二 (訳), “インターネットの合法・違法・プライバシー,” 翔泳社, 2001.
- 4) Lessig [2001]: Lessig, Lawrence, “The Future of Ideas—The Fate of the Commons in a Connected World,” Random House, 2001. (山形浩生 (訳), “コモンズ,” 翔泳社, 2002.)
- 5) レッシングほか[2005]: ローレンス・レッシング, 林紘一郎, 相山敬士, 若槻絵美, 上村圭介, 土屋大洋, “クリエイティブ・コモンズ: デジタル時代の知的財産権,” NTT 出版, 2005.
- 6) Wu [2007]: Wu, Timothy, “Tolerated Use,” 31 Colum. J. L. & Arts 617, 2007