クリエイティブ・コモンズの理念と実践： Web2.0における権利表現という文化について

クリエイティブ・コモンズ・ジャパン事務局¹

著者抄録：昨今のWeb2.0と呼ばれるユーザーの参加性が高い情報サービスのネットワークの隆盛は、オープンソースとオープンコンテンツが交差することによって生じた結果であると考えられる。この稿では、オープンソースからいかにオープンコンテンツの概念が生まれ、そしてクリエイティブ・コモンズというシステムが開発され、展開しているかということについて、基礎的な紹介と解説を行う。

キーワード：オープンソース、オープンコンテンツ、デジタル著作権管理（DRM）、デジタル著作権表現（DRE）、共有材型協働制作

The ideals and practices of the Creative Commons:

On the right expression culture in Web2.0

Creative Commons Japan¹

Author Abstract: The recent proliferation of the so-called Web 2.0 information services can be considered the result of the convergence between the open-source and open-content phenomena. In this paper, we will describe basically how the open-content derived from the open-source movement, and how the Creative Commons is contributing to the spread of this free culture.

Key words: open-source, open-content, digital rights management (DRM), digital rights expression (DRE), commons-based peer-production

原稿受理 (2006-08-29)

(情報管理 49 (7): 387-391)

1. オープンソースという起源

近年、印刷媒体やネット上で「著作権」に関する記事が多く見られるようになってきている。その背景には、インターネットの普及によって、物理的な世界におけるそれまでのやり方とは違った方法による創造物の制作や流通が浸透し始め、そうした新しいネットワーク型の文化や経済が、ネットワークを前提としていない旧来の著作権法と乖離しているという事実がある。

そうした齟齬^{そご}に対して、現行の著作権法に則りながらも新しい契約形態を作ろうという活動が存在する。GNU/Linuxを代表とする90年代のオープンソース文化の発端には、80年代におけるフリーソフトウェア財団（FSF）の活動が挙げられるが、彼らの提示した一般公衆利用許諾契約書（General

Public License, GPL）¹⁾というライセンスは、既存のコピーライト（著作権）に対してコピーレフト（権利譲渡）という価値観の創出と普及を担うこととなった。そうしたソフトウェアの世界では、先述したGNU/Linuxという基本ソフトウェア（OS）のほかにも、今日のインターネット文化を形成する上で重要な位置を占める多くのソフトウェア—Webサーバやデータベース、プログラミング言語—が、コピーレフトとして蓄積された文化資本の中から生み出されていった。

その結果、著作物の構成要素（ソース）を開示する（オープン）ことが、ただ利他的であるだけでなく、他者が自分のプログラムを自発的に改良してくれたり、アクセスの容易さからより多くのユーザーが生まれたりするなど、原著作者にとっても十分に利己的な要件を満たす行為であること

¹E-mail: info@creativecommons.jp

図1 公共と私有の中間領域としてのライセンス

が、多くの事例を通して示されている。そして、それはオープンソース開発という、統制のない分散参加型の開発モデルを生み出し、知的活動の生産プロセスの革新の一角を担い始めているのである。

2. ソフトウェアからコンテンツへ

そのようにして、ソフトウェアの領域でオープンソースという力学が有効に機能することはかなり認知されてきた。では、いわゆるコンテンツ—楽曲、画像、映像や文章—の領域において、同様の現象が起きているのかと問われれば、2006年現在の段階でもまさに過渡期の最中にあると言えるだろう。

近年のインターネット上、特に米国においては、コンテンツの違法コピーや二次利用を技術的に困難にするために推進される、デジタル著作権管理(Digital Rights Management, DRM)の姿勢が多くの企業や政府機関によって強化されつつあり、それまで物理的な世界ではフェアユース(公正利用)の範囲内として許容されていた複製や引用、二次創作といった創造活動を支える行為全般が抑圧されている傾向が認められる。

もちろん、これは初期のオープンソース現象に対して、占有的なOSなどのビジネスモデルを展開していた企業などが反発したことで構造的に酷似している。ただし、機能や用途といった明確な目的を持つソフトウェアの領域の場合は、オープンソース的な開発や受容の形式が「より良い」結果を生み出すということ—占有的なソフトウェアに対して経済的に廉価であることや、セキュリティ的に優位であることなど—が、その普及に伴い実証されてきた。そうしたソフトウェアと違い、コンテンツに関して明確な「改良」という客観的な基準を設けることは難しく、オープンソース的な価値観を直接当てはめることは難しいだろう。

しかし、一人の「天才」的なアーティストによって芸術作品が創られる、という神話は既に、最も実験的な文化形態である現代美術の世界において

も放棄されており、今日のアーティストはむしろ、大規模な参加者との協働制作を通してコンセプトを表現するディレクターのような役割を果たしている。それはポップ・カルチャーにおいても同様の傾向が見られる。例えば音楽の世界では、リミックスという行為によって、ある特定の音楽家の世界観を第三者がさらに押し広げて拡張し、それによってリスナーがより多様な表現を享受できるという文化が90年代を通して広く普及した。同じことは映画、映像や漫画といった視覚芸術においても当てはまり、複数の作家の協働による「合作」や「ダブルネーム」、または同じ主題を基にして異なる作品を生み出す「競作」といった制作モデルが、受容者にとってより多様で広がりのある文化を形成している。つまりこの意味において、ソフトウェアとコンテンツの両者とも「多様性」という価値観を共有しており、独占的なエージェントの台頭を抑制する、よりフェアなプラットフォームを形成し、より多様なエージェントたちとその創作物の流通を可能にすることを目指していると言える。

このような、従来の文化価値をネット上で高めるための運動全般は、オープンソースと対比して、オープンコンテンツ²⁾やオープンデータと呼ばれている。そしてこのオープンソースとオープンコンテンツという両者の動的な組み合わせこそが、Web2.0と呼ばれる参加性の高いネットワークの根幹を成していると言えよう。

3. クリエイティブ・コモンズの取り組み

3.1 背景

まさにオープンソース運動およびその起源であるフリーソフトウェア運動に触発され、コンテンツの領域においても、同様に自由な共有に基づく文化が可能であるべきだとして、2001年にスタンフォード大学法学部のローレンス・レッシング教授ら(現在のボードメンバーには法学者のほかにもWikipediaの創作者やFSFのボードディレクター、起業家らが在籍する)によって、NPO「クリエイティ

ブ・コモンズ」が設立された³⁾。クリエイティブ・コモンズは、2002年以来、インターネット上での創造活動を支援するために、一般の人々と法律家、そしてコンピュータがそれぞれ判読することができる、著作権法に即したライセンス（Creative Commons Public License, CCPL）を、インターネット利用者一般に提供している。

2006年現在バージョン2.5がリリースされている同ライセンスは「表示」、「非営利」、「改変禁止」、「継承」というマークを使用しており（図2）、利用者がこれら4つの条件を目的に応じて組み合わせて自身の創作物に適用し、ライセンスの定義する条件に即した形での複製、頒布、展示、上演や公衆送信といった行為を、あらかじめ未知の第三者に対して許諾しておくことができる。また楽曲データに特化したライセンスとしては、楽曲のセグメント（一部分）を別の曲に再利用（サンプル）することを許諾するサンプリング・ライセンスを提供しており、同ライセンスを使った楽曲のソーシャル・ネットワーク・コミュニティも展開されている⁴⁾。

DRMの抑圧的な制御に対して、このようにデータの自由で高速な流通を支援するモデルはデジタル著作権表現（Digital Rights Expression, DRE）と呼ばれる。両者の間には「管理」と「表現」という二つの価値観の差異が見られることになるが、だからといって、この両者が「著作権擁護」と「著作権放棄」というような二項対立の関係に位置付けられるという観点は成立しない。なぜならば、DREは現行の著作権法に従う形で開発されたライセンスであり、こちらも著作権を擁護こそすれ、その「放棄」は行っていないからだ。換言すれば、

図2 ライセンスが定義する4つの条件とマーク

ここで言う「著作権表現」とは、「著作権管理」において「サービス提供者側」が一方的に権利管理を行うことに対して、「制作者や利用者」の側が、自ら関係する著作権を能動的に管理し、表現していくことにほかならない。

もちろん、それを実現するためには、制作者や利用者として創作行為に関与するすべての人々の著作権意識を向上させる、新たな文化制度を設計しなくてはならない。クリエイティブ・コモンズが提供するの、その制度設計のための「道具」としてのライセンス構造である。

3.2 三層構造のシステム

クリエイティブ・コモンズ・ライセンスは次に述べる三つの層によって構成されている（図3）。

- 1) コモンズ証：平易な言葉とマークで記された、ライセンス条項の要約
- 2) ライセンス：法的有効性を保持する、法律家のための利用許諾書
- 3) メタデータ：ソフトウェアが判読できるメタデータ

図3 ライセンス構造

1)は法律の専門用語を知らないライセンスの一般利用者のために、2)は弁護士や法廷などの法律家のために、3)は検索エンジンやP2Pネットワークといったソフトウェアのために、それぞれ存在している。また、このライセンスは、既に日本を含む50か国の言語に翻訳されており、Googleの検索エンジンを使用した推計によると、2006年6月の段階でWeb上で少なくとも1億4,000万個のデジタル・ファイルが、クリエイティブ・コモンズでライセンスされていることが分かっている。

3.3 採用事例

既に世界中の数多くの官・学・民のプロジェクトがクリエイティブ・コモンズを採用しており、それらをすべて列挙するのはこの場では不可能である。よって、最も象徴的な事例のみを抽出して簡単に紹介したい。

a. 国際動向

マイクロソフトOffice: Windows OSのディストリビューターが、次世代のOfficeパッケージでクリエイティブ・コモンズ・ライセンス付きのWordやPowerPointなどの文書を発行する機能を追加する事を発表した。

Google / Yahoo!⁵⁾: 検索エンジンの中でも最も大きなシェアを誇る両社は、クリエイティブ・コモンズのメタデータを利用して、ライセンス別のコンテンツを検索する機能を提供している。

Flickr⁶⁾: Yahoo!参加の世界最大の画像共有サイト。ユーザーが写真をアップロードする際にクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを選択できる機能を提供している。

MIT OpenCourseWare⁷⁾: マサチューセッツ工科大学 (MIT) が発起人となって、世界中に広がりつつある大学教材の共有プロジェクト。MITの教材が順次、すべてクリエイティブ・コモンズ・ライセンスで公開されている。

OneLaptopPerChild (OLPC)⁸⁾: MITと国連開発局が、主に世界中の発展途上国の子どもたちに超廉価なラップトップPCを配り、デジタル・デバイドを解消していく計画である。ここで配布する教材やカリキュラムの構築にクリエイティブ・コモンズが協力している。

BBC Creative Archive⁹⁾: 英国公共放送のBBCが、過去50年間の映像アーカイブをクリエイティブ・コモンズに則したライセンスで、英国民を対象にネット上で公開するというプロジェクトが進んで

いる。

Revver¹⁰⁾: 米国の動画共有ポータル・サービスで、映像の広告収入を管理会社と制作者、そして紹介者で分配するという画期的なモデルを実装している。

b. 日本の動向

Nifty NeoM re:public¹¹⁾: ニフティが手がける映像や楽曲のコンペを主催するポータルで、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス付きの素材を提供している。

ICC HIVE¹²⁾: NTT東日本が運営するメディアアート美術館Inter Communication Center (ICC) のビデオアーカイヴがクリエイティブ・コモンズ・ライセンスで公開されている。

フォト蔵¹³⁾: 画像共有サービスで、Flickrと同様のライセンス選択エンジンを提供している。

4. 展望

2006年現在、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの社会的な認知と利用は世界中に浸透しつつある。今後は、個々人による権利表現は常識となり、ライセンスの利用を前提とした、より二次創作を行いやすいインターフェイスを提供するWebアプリケーションや、二次創作の連鎖を可視化できる検索エンジンの開発が、共有文化をさらに発展していくための主眼となるだろう。また、ネット空間だけではなく、物理的空間をも巻き込んだ共有材型協働制作の形も検証されていくだろう。

いずれにせよ、オープンソースの誕生が示した経済文化モデルの刷新は、クリエイティブ・コモンズに代表されるオープンコンテンツの運動によって継承されている。次世代の社会の中で、個々人がより能動性を獲得していくことは、より活発でフェアな世界が切り開かれることを意味しているのだ。

2006年9月26日にクリエイティブ・コモンズ・ジャパンの第3回セミナーにおいて、クリエイティブ・コモンズ創立者のレッシング教授と、普及促進団体であるiCommonsのディレクターたちを迎えて、シンポジウムを開催する(詳しくは<http://www.creativecommons.jp> 参照)。その際の議論を踏まえ、今回の紹介解説に続き、次回(2007年1月号掲載予定)はクリエイティブ・コモンズの本質をより包括的にとらえる論考を提示したい。

参考文献

- 1) GNU GPL. (online), available from <<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>>, (accessed 2006-08-24).
- 2) “オープンコンテンツ”. Wikipedia. (オンライン), 入手先<<http://ja.wikipedia.org/wiki/オープンコンテンツ>>, (参照2006-08-24).
- 3) Creative Commons. (online), available from <<http://www.creativecommons.org>>, (accessed 2006-08-24).
- 4) CC Mixer. (online), available from <<http://ccmixter.org>>, (accessed 2006-08-24).
- 5) Google / Yahoo! 検索. (オンライン), 入手先<<http://www.creativecommons.jp/find/>>, (参照2006-08-24).
- 6) Flickr. (online), available from <www.flickr.com>, (accessed 2006-08-24).
- 7) OpenCourseWare. (online), available from <<http://ocw.mit.edu/>>, (accessed 2006-08-24).
- 8) OneLaptopPerChild. (online), available from <<http://www.laptop.org>>, (accessed 2006-08-24).
- 9) BBC Creative Archive. (online), available from <<http://creativearchive.bbc.co.uk/>>, (accessed 2006-08-24).
- 10) Revver. (online), available from <<http://www.revver.com>>, (accessed 2006-08-24).
- 11) NeoM. (online), available from <<http://neom.nifty.com>>, (accessed 2006-08-24).
- 12) HIVE Online. (online), available from <<http://hive.nttcc.or.jp/>>, (accessed 2006-08-24).
- 13) フォト蔵. (online), available from <http://photozou.jp/photo/cc_top>, (accessed 2006-08-24).