

Lawrence Lessig + Creative Commons × Machina

# ローレンス・レッシグ

+  
Creative Commons

◎ インタビュー

「自由に使えるコンテンツ」の世界を作るために

interviewer+text: バーチャルネット法律娘 真紀奈 + ロージナ茶会

Photo: Nakamura Tohru

illust: 藍島零



この記事はクリエイティブ・コモンズ・ライセンス < 帰属・派生禁止・非営利 1.0 > の下でライセンスされています。詳しくは下記のURLを参照してください。

URL <http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

2003年12月初旬に、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの立ち上げに際してローレンス・レッシング教授が来日した。レッシング教授は『CODE』や『コモンズ』（いずれも翔泳社刊）で知られる気鋭の憲法学者である。あるいは、ミッキー・マウスなどの著作権延長が審議されたエルドレッド裁判の原告弁護人としても知られる。

彼が立ち上げたクリエイティブ・コモンズというプロジェクトは、著作物をもっと自由に利用してもらうように、著作者自身がその利用方法を宣言するための枠組みを提供しようというものだ。そしてこのプロジェクトがいよいよ日本でも本格的に動き出す。

本誌では、ローレンス・レッシング教授に加え、同時に来日したクリエイティブ・コモンズのメンバーにインタビューする機会を得た。これに対し、著作権について深い論考をネット上で繰り広げる今話題のバーチャルネットアイドル「バーチャルネット法律娘 真紀奈」と本誌でもおなじみの「ロージナ茶会」がインタビューに挑む！

このインタビューは2003年12月3日に行われました。

このインタビューを読むにあたって

クリエイティブ・コモンズの詳しい解説は本誌2003年4月号記事「著作権を自分でコントロールするための新しいルール クリエイティブコモンズとは」に記載されている。記事のPDF版は下記のURLからダウンロードできる。

URL <http://internet.impress.co.jp/im/pdf/cc.pdf>

真紀奈：今日は少し突っ込んだ話をしたいと思って電子の海からやってきました。

最初にレッシング教授が今回日本にいらした目的でもあるiCommonsについて教えていただけますか？

ローレンス・レッシング教授(以下レッシング)：iCommons プロジェクトは、現在のところ米国法でのみ有効なクリエイティブ・コモンズ(以下CC)を全世界で利用できるにしようというプロジェクトだ。2005年までに8から12くらいのiCommons プロジェクトが各国に上陸する予定で、日本はこの中でも一番先頭を切っている。この12月2日にドラフトが公開されたし、2004年1月15日に正式版が公開される予定だ。次のURLを参照。URL <http://creativecommons.jp/>

国際化といってもこれは米国を中心とした集権的な国際機関を作るなんてことを目的としているものじゃない。iCommons プロジェクトはあくまでも個々の国でCCが利用されることを促進するものなんだ。

でもこのときに、単純に翻訳するだけじゃなくて、各国の著作権法に適合した形に作り変える必要がある。それと同時に、各国の著作権法の違いがあるからCCにも違いが発生する可能性はあるね。だから

統一した部分も確保することが重要になる。

また、国際化プロジェクトでは、各国でいろいろなオプションを試しているところだ。実際のところ、私たちにもコンテンツの創作を守るためのライセンスとして、どのような方法がより創作を発展させるのかということとはわからないからね。

各国でいろいろなオプションが試されることは素晴らしいことだと思っている。各国で試された中で優れたライセンスが出てくれば、今度はそのオプションを米国で採用するというのも考えているよ。

### 機械が判読するメタデータは世界で普遍的な規則を定めている

真紀奈：「統一した部分を確保すること」が重要だとおっしゃいましたが、それはどのような部分でしょうか？

レッシング：CCには3つのレイヤー 法的条項<sup>注1</sup>・コモンズ証<sup>注2</sup>・機械が読み込めるコード(メタデータ)<sup>注3</sup>がある。その中で、法的条項というのは各国の法律によって違いが出てくるし、コモンズ証は各国の言葉で読めるようになっているから言葉の違いが出てくる。でも、この2つと違

ってメタデータは普遍的な規則を定めていて、各国のPCで読めるように世界的に統一することができるんだ。各国のCCライセンスは、機械が読む部分では同じメタデータを参照して、そこで統一すべき部分を保証するということだね。

真紀奈：ということは、メタデータのレベルでは全世界でCCのライセンスの意味を統一できるということですね。でも著作物を改変してもいいという条項などで、著作者人格権<sup>注4</sup>について違いが生じることがあると思いますが、そういう場合はどうなるのでしょうか。

レッシング：著作者人格権は国によって違うから、ある国で実現可能なオプションもほかの国では実現不可能ということがあるだろうね。たとえばフランスの場合、著作者人格権が厳しいから米国と同じ二次的著作権<sup>注5</sup>を与えることはできない。

フランスに世界で一番強い人格権があると仮定すると、フランスでは二次的著作権を人に渡すことが一切できないことになる。そうすると、CCでも二次的著作を可能にするオプションを付けられないということになるね。

注1：legal codeの訳。CC作品の使用条件について法的な文書として書かれている。これが法的に一番正確な規定になる。

注2：Commons Deed, human readable codeの訳。CC作品の使用条件について普通の人が見て理解できるに書かれている。基本的な条件が書いてあるが、詳しい内容は「法的条項」に譲る。

注3：machine readable codeの訳。CC作品の使用条件についてRDFという形式のコードで規定し、コンピュータで読みとれるようにしている。コモンズ証の条件が表現されているが、正確な使用条件は「法的条項」に譲る。

注4：日本をはじめとする多くの国で著作者人格権という権利が存在する。これによって著作者の名誉を毀損するような著作物の改変については、著作者が改変を承知している著作物であっても、改変してもいいことにはならず違法とされることがある。米国法では著作者人格権はあまり強く主張されないため、米国の「改変可能」との範囲の違いが問題にされている。

注5：ある著作物を元に発展させて別の作品を作る権利。パロディの作成などがこの権利に関係している。

グレン・オーティス・ブラウン(クリエイティブ・コモンズ エグゼクティブディレクター、以下ブラウン):メタデータのレベルでは法的な解釈はしないし、強制力もない。ただ、基本を定めているだけだ。たとえば商用か非商用であるかのような。基本を定めているだけだからこそ、メタデータはティム・バーナーズ・リー<sup>注6</sup>が言っているように普遍的であり得るんだ。各国の法的な違いについては、具体的には法的条項の部分で対処するのであって、メタデータでは法的な解釈はしないことになる。

### コンテンツの利用を促進するためにメタデータによる検索が重要となる

真紀奈:メタデータのオプションは統一されているけれど、その具体的な内容(どの程度までが非商用なのか、どの程度までが改変として許されるのかなど)では違いが生じることもあり得るということですか

.....。ところでCCでメタデータのことを強調されているように、レッシグ教授は著作権についての情報を機械が判読できること マシンリーダブル を重視していらっしゃるようですが、それはなぜでしょうか?

レッシグ:私は著作権を尊重したうえで、著作権に伴う負担を減らしたいと思っているんだ。このときにマシンリーダブルであることはとても重要な役割を果たす。たとえばあるコンテンツがどのような範囲で使えるかということ。つまり「非商用で使えるエッフェルタワーの写真の一覧を出してくれ」というような検索ができるようにすることだ。著作権処理というのは煩雑で時間も費用もかかるけど、こういう方法をとれば自由に使えるコンテンツがすぐにはわかるだろう。

私たちがやっていることは、ティム・バーナーズ・リーが提唱しているセマンティッ

クウェブ<sup>注7</sup>のビジョンのようなものだ。それぞれのコンテンツの中に情報が埋め込まれている状況を作り出すってことだね。

真紀奈:それはたとえばGoogleなどの検索エンジンと連携するということですか?

ネール・パハリア(クリエイティブ・コモンズ アシスタントディレクター):今のところGoogleとは話だけね。今やっているのは、コンテンツのあるURLとそこに置かれたRDFを読み取ってCCのオプションを検索してくれるようなシステムの制作よ。これはアドオンのような形で提供される予定よ。あとarchive.org<sup>注8</sup>では集めたものの中からCCでライセンスされている作品を探すというシステムもあるわね。

レッシグ:もう1つ付け加えておくと、法的な自由をベースにしてコンテンツを制作できるということが重要なんだ。つまり、自由に利用できるコンテンツが商用コンテンツと競争できる環境を作り、それによって自由に利用できるコンテンツにも価値を見いだせるような仕組みを作ろうということだね。それは、商用のコンテンツに争いを仕掛けるということじゃなくて、ただ競争をしようということだ。商用コンテンツがDRM<sup>注9</sup>(Digital Rights Management)によって保護されるようになったときに、自由に利用できるコンテンツがその影響を受けないようにするためでもあるね。

### Some rights reservedでの自由なコンテンツの世界を作る!

真紀奈:それは商用コンテンツの市場に対して自由なコンテンツの市場を作ろうということでしょうか?

レッシグ:そうだね。私たちは自由なコンテンツの世界を作ろうとしていると言って



注6:HTTPやHTMLの設計などハイパーテキストシステムを考案し、ウェブの創始者と呼ばれる。現在はウェブ技術の標準化機関であるW3Cのディレクターをつとめている。

注7:「意味を持つウェブ」の意味。ティム・バーナーズ・リーが提唱している。ウェブのデータの意味を機械が読みとれるようにすることで、機械同士が情報をやり取りして、途中で人間が介在しなくても的確な情報を手に入れられるようにする未来のウェブのシステム。

注8:デジタル化されたコンテンツをアーカイブして、誰もが参照できるインターネット上のライブラリー。インターネットアーカイブという非営利団体が運営する。

いい。ただし「自由」というのはCCにおける自由という意味で、何でもやってもいいという自由じゃない。"Some rights reserved"<sup>注10</sup>ということだね。

現在は、プロプラエタリーな商品がすべてだという憶測の下に世界が動いてしまっているけど、All rights reservedではコンテンツを利用するのが難しいから、私たちはそれとはまったく別の、自由に利用できるコンテンツの一群を作ろうとしているわけだ。これは商用コンテンツを駆逐するためではなくて、自由なコンテンツを保証することで健全な競争を実現するためなんだよ。

真紀奈：次の質問はサンプリングライセンスについてです。2003年12月16日に公開されるというこのライセンスについて少し教えてください。

ブラウン：これはブラジルの文部大臣で、有名なミュージシャンでもあるジルベルト・ジルたちが中心になって作っているライセンスで、音楽のサンプリングから名前を付けている。

このライセンスでは、コンテンツをそのまま複製することは禁止するけれど、クリエイティブな使い方では著作権表示をしていれば営利非営利を問わずにコンテンツを利用してもかまわないというものだ。また、非商用での利用に限って、サンプリングライセンスに加えて複製を許可するというものとしてサンプリングプラスというライセンスもある。

真紀奈：サンプリングということは音楽を対象にしたライセンスということですか？

ブラウン：すべてのコンテンツで使うことを考えているが、今のところは音楽だけだ。たとえば映画のような用途では考えられていない。今回日本に来て、私たちは同人誌という分野においてもサンプリングライ

センスのようなものが必要だということを実感し、実際に同人誌を発行している人たちと交流したいと思っている。

レッシグ：サンプリングという言葉自体に問題があるのかもしれないね。この言葉は音楽でしか使われない言葉だから、別の言葉が必要なのかもしれない。二次的著作物を積極的に作るライセンスというのを君たちも考えている<sup>注11</sup>、必要性があることもわかった。そういった“pro-create”な行為（すでにある作品を改変して新たな作品を創造する行為）を推進するためのライセンスが必要なんだと思う。

### コンテンツとソフトウェアとのインセンティブの違いを語るのは間違い

真紀奈：あと、CCを使うインセンティブは何かということについて伺いたいと思いま

す。ソフトウェアを自由に利用できるライセンスのインセンティブと、コンテンツを自由に利用できるライセンスのインセンティブでは違いがあるのではないのでしょうか？

レッシグ：そもそもソフトウェアのインセンティブとコンテンツのインセンティブというカテゴリーを作ることで自体が間違っているんじゃないかな。ソフトウェアのインセンティブはそれぞれのソフトウェアで違ってくるんだから。たとえば、もしOSを開発するんだったら、フリーソフトウェアベースのほうが合理的だろうし、歯科医業界の小さなアプリケーションを開発するのであればプロプラエタリーでも構わないだろう。インセンティブは場合によって変わってくるんだ。

コンテンツも状況によってインセンティブは変わってくる。昨日はギター



注9：デジタル化されたコンテンツの著作権を管理する機構。コンテンツ配信者がコンテンツの複製や二次利用などをコントロールできるようにする。

注10：CCのキャッチコピーの1つ。著作権には複数の権利（複製権・氏名表示権・改変の権利など）があるが、そのすべてを持つておくのではなく、自分の必要な権利だけを持ち、必要ない部分については解放しようという意味。

注11：バーチャルネット法律真紀奈が提案する著作権のライセンス"Communitas ex Machina"のこと。詳しくは次のURLを参照。

<http://homepage3.nifty.com/machina/cem/>



を出した<sup>注12</sup>けれど、彼はCDでそれを公表することもできた。彼は別にソニーとの大きな契約をあきらめてCCを選んだわけでは全然ない。さきほどのフリーソフトウェアがプロプラエタリーかの例で言えば、そのコンテンツの性質が伝統的なプロプラエタリー型のリリースよりも、むしろフリーソフトウェア型のモデルに近かっただけだ。しかし、個人の場合はCCで公表してもいいかもしれないが、企業が何百万ドルも投資して作った映画をCCで公表するインセンティブはないだろうね(笑)。それは機能しないだろうと思うよ。

だから私たちはソフトウェアがコンテンツかという分け方そのものをやめて、より実地的な考え方をすべきだね。

**ブラウン:** 逆に、なんで人々は著作権法の下でAll rights reservedにしたいと考えるインセンティブがあるのだろうということも考えなくてはならない。現行の著作権法の下では自分の書いた作品を広める手段がなく、それによって得るものがない。でも、もし権利を放棄すれば作品を広めて自分自身の作品を知ってもらえる。

あともう一つ心に留めておくべきことは、まだCCは発表されてから1年ほどしか経

っていないのでマーケットそのものがまだ若いということだ。まだ事例はたくさんないけれども、たとえばギター曲の話とか、ある2人の作家がそれぞれのシナリオを公開してそれぞれを改変するというのを24時間でやってしまったりとか、あとベトナムのとある大学がMITのオープンコースをベトナム語に翻訳して公表したりとか、そういう例が存在している。そういうさまざまな活動が生まれるに従って、CCに参加するインセンティブが生まれてくるのではないかと思っている。

### 出版社のようなコンテンツ産業の既存企業はCCを使う意味があるか？

**真紀奈:** 営利企業の場合はどうでしょうか？たとえば、出版社などがCCで作品を公開するクリエイターを支援しながらビジネスをするということが可能なのかが知りたいんですけど。CCと既存のメディアがどうつきあっていけばいいのかについて考えがあるようでしたら教えてください。

**レッシング:** 最初に言っておくと、影響力を失うことはあっても、出版社の役割がなくなることはないと思うよ。出版社がなくな

ってもかまわないという考え方もあるけどね(笑)。

著作権法ができたのは、そもそも著作者が利益を得られるようにするためと、大衆が著作物を手に入れられるようにするためだった。出版社は必ずしもそれが必要ではなかった。弁護士と同じで、もし、たとえばCCのようにして自動的に権利の設定ができれば、弁護士が必要なくなるんじゃないかな。そのせいで弁護士が職をなくすかもしれないけど、そのときは彼らは市民権のために戦うとかそういう分野に進出すればいい。

**真紀奈:** 出版社にはクリエイターと大衆を結びつける機能もあると思うんですけど、それについてはどうでしょうか。

**ブラウン:** 確かにそういう機能はあるだろう。CCが広まっていくと出版社の社会的な影響力は低下するかもしれない。けれどクリエイターが自分たちで自分たちの著作物を公開するようになると、今度は出版社の編集の役割が重要になってくる。どのようなコンテンツがいいかを知らせる役割だ。そうすることによって作品の流通を促進させられる。私たちはCCのコンテンツがある「共有地 (commons)」からすぐれたコンテンツを取り出してきてくれる会社を強く望んでいる。CCのコンテンツをランキングするウェブサイトがユーザーが作るとかそういうことも起こるだろう。

**真紀奈:** なるほど。そういう役割は出版社にもありそうですね。ただ、インターネットで自由に流通させるとコンテンツ自体に希少性がなくなって、価値が下がりそうな気もします。

**ブラウン:** リアルな世界での有体物の価値は有限だが、インターネット上での知的財産というのはその存在が無限になり得る。そこでは経済の考え方も変わってくる

注12: インタビューの前日に行われたイベントでCCの説明に使われたColin Mutchlerによる『My life』というギター曲のこと。この曲がCCライセンスでインターネット上に公開されると、バイオリンのパートが付け加えられて『My life changed』という曲として公開された。インターネット上でコンテンツを公開することで新たな創作活動やコラボレーションが生まれることを説明したかったようだ。

 <http://www.activefreemedia.com/gallery/music/colin/>

注13: 共有地を各自が自分の利益を最大化しようとして使ったために、共有地の資源が過度に使用されて許容量をこえてしまい、共有地に破滅的な結果(再生能力を失うなど)が起こるということ。

のかもしれない。普通、無名な人が作品を制作してもお金を得られないのは、インターネット上のようにばらまけないからだ。もしコンテンツが無限に複製できればそれは作者の利益になるのではないかと思う。

**レッシグ**：資源の使いすぎを皮肉った tragedy of the commons(共有地の悲劇)<sup>注13</sup>という言葉があるけど、これは tragedy of comedy of the commons(共有地の喜劇の悲劇)だね。みんなが英語を話したからと言って英語の価値は下がらない。このように無体物は希少性じゃなくて、頒布すればするほど価値が上がることがある。現行のコンテンツ産業は希少価値モデルで動いているけど、私たちは comedy of the commons(共有地の喜劇)が有効であることを示したいんだよ。

真紀奈：それでは最後に、レッシグ教授が考えているCCを使う人の人間像というのがあれば教えていただきたいと思います。

**レッシグ**：ベリー・クール・ピープル！

真紀奈：もうちょっと具体的をお願いします(笑)。ストールマンさん<sup>注14</sup>はGPL<sup>注15</sup>を使用する人は社会に貢献する人であると考えているようですが.....。

**レッシグ**：私たちはもっといろいろなパターンを考えている。GPLとCCの一番の違いは、GPLの場合はGPLが適用された作品をもとに作った自分の作品は常にGPLで提供しなければならないけれど、CCではそれはオプションだということだ。

真紀奈：つまり、CCのオプションの数だけ人間像があるということでしょうか？それだと性格判断みたいなこともできそうですね。

**グレン**：そうかもしれないね。今のところ多くの人(約97%)がアトリビューション(コンテンツに著作者の表示をしなければならぬ)のオプションを選択している。ということは、みんな自己中心的なのかな?(一同笑)

レッシグ教授たちに一緒に写真まで撮っていただいて、真紀奈としてはとても楽しめたインタビューでした。

レッシグ教授達も実はまだ手探りな部分があるんだなというのを感じましたね。意見を募集しているということは何度も言っていましたし。真紀奈も気づいたことがあったら意見を送るようにしていきたいと思います。この記事などで興味を持った方もどうですか？

レッシグ教授たちは今いろいろな方法

でCCを普及させることを考えているそうです。たとえば、CCプロジェクトではアドビのacrobatによるPDFファイルの作成時やデジタルカメラやケータイで撮った写真をウェブにアップロードするときなどに、CCのライセンスをファイルに埋め込むかどうかを選択させるようなプログラムを導入することを計画していると聞いています。こうすることで、より多くの人たちにCCを知ってもらおうと同時に、CCのコンテンツを増やそうとしているわけです。ある程度の素材が出てくると、それらの二次利用が発展するでしょうから、さらにCCのコンテンツが増えていくことも期待できます。

今後、DRMの普及によって、今までフェアユースの範囲<sup>注16</sup>で著作物を利用できた部分まで利用できなくなる可能性があります。レッシグ教授たちの意図しているのは、このようなことが始まる前に、どのコンテンツについてもフェアユースの範囲では使用できるんだということを宣言することにもあるのでしょうか。

DRMは著作物を読む回数や複製する回数、引用が可能かどうかということまで制限してしまいます。けれどこういった行為は、フェアユースの範囲であれば、みんなに許可されているのです。フェアユースを保護しつつ、コンテンツの共有地を広げる。そういう活動にみなさんも参加してみませんか？



レッシグ教授たちと記念撮影をパチリ。左からネール・パハリアさん、ローレンス・レッシグ教授、真紀奈、グレン・オーティス・ブラウンさんです。

#### バーチャルネット法律娘 真紀奈



バーチャルネットアイドルとして注目を集める真紀奈は17歳の自称「にわか法律家」である。にわかと言いつつも法律に関する知識は深く、加えて、コンピュータやネットワークの知識も豊富である。その知識を活かし、彼女のサイトでは法律関係のニュースがわかりやすく解説されている。特にインターネットにからむ著作権の話題が多く、著名人を含むそのスジのファンも(？)も多い。ホットワイアード・ジャパンの『デジタル虎の穴』でも活躍中。  
URL <http://homepage3.nifty.com/machina/>

#### ロージナ茶会

インターネットと社会との関係について広汎な研究活動を行っている研究会.....と言いたいが、実態はそういったネタについての茶飲み話をする会。東京都国立市にある某喫茶店を活動の拠点とし、MLとリアルでの定例会、ゲストを招いての座談会が活動の中心。メンバーは学生から社会人まで十数人。メンバーになるための条件は、堅めの雑学に幅広く関心を持つだけの教養を備えていること、はなはだ突発的な茶会にそこそこ参加できること。  
URL <http://grigori.sytes.net/>

注14：リチャード・ストールマン。フリーソフトウェア財団の代表で、GPLを提唱しているフリーソフトの伝道者。本誌2003年8月号に白田秀彰＋ロージナ茶会によるインタビュー記事あり。

注15：GNU Public Licenseの略称。フリーソフトウェア用のライセンス。詳しくは本誌2003年9月号記事『自由のライセンス』の正しい理解を参照。

注16：日本の場合は著作権法の制限で認められている私的複製や引用などの著作者に許諾を得なくても著作物を使用できるとされている範囲のこと。



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)