

00 : 00 : 00

A：著作権法は古い法律です。法律というのは、往々にしてその時代時代に作られ、時代の状況が変わってきてもなかなか変わるのが遅いものです。著作権法はインターネットというものができるはるか前にできたルールです。そういうルールの中でネットがどんどん進化して、ネット時代の著作権のルールというものはどういうものであろうかと考えると、みんなが使える仕組みとしてクリエイティブ・コモンズがあると思います。

今日は渡辺さんに、クリエイティブ・コモンズとオープンイノベーションという二つのキーワードでお話をいただきたいとお願いをしています。前半、渡辺さんのこれまでご研究なさってきたこと、また国の委員会など、こういったライツに関するルールを検討したりする取組にも参画なさっているので、日本の国内もしくは海外での利用も含めてお話をいただきます。後半、来場者、参加の皆さんも含めてオープンにディスカッションをしていきたいと思っています。

渡辺：今日はどうもありがとうございます。最初にお伺いしてみたいのですけれど、オープンデータに既になじみがあるという方はどのくらいなのでしょう。では逆に全然よく分かっていないという自覚がある方。分からぬ方にも分かるようにということでしたので、オープンイノベーションとクリエイティブ・コモンズという少し広い話から始めて、オープンデータのことも含めてお話ししたいと思います。

ちなみに著作権法について勉強したことがある方はいらっしゃいますか。なくても大丈夫です。そういう認識でやっていきたいと思います。

トピックはクリエイティブ・コモンズ・ライセンスがなぜそもそも考えだされたのかということと、実際にそれがどういう工夫をしているものなのかということと、どんなところで使われているのかという大体3本立てくらいかなと考えています。

最初に自己紹介をします。私は、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの人間としてここに呼んでいただいています。これはコモンズフィアというNPO法人のやっているプロジェクトということになっており、私はそこの常務理事という立場です。これは、ボランティア第1号みたいなもので、特に他人に命令をして手下がいるような世界ではありません。

何をやっているかというと、これから紹介するライセンスに関する開発やサポートをやっています。私が特にかかわることが多いのは、こういう場に出て行って皆様に話をするみたいなアウトリーチであるとか、調査研究です。私が、グローコムと言われる、国際大学グローバル・コミュニケーション・センターというところで研究員をしていることもあって、クリエイティブ・コモンズの関係で調査研究を行っています。あとは今日のメインの話題になるかと思いますが、ライセンスの世界が私は非常に好きなので、ライセンスにかかわる議論や研究をやります。

それから、英語がほかの人よりできる傾向があるので、国際リエゾンみたいな仕事をや

ったり、その他雑務などいろいろなことをやったりしています。

このグローコムというのは大学の研究所なのですけれど、ICT の政策とか情報社会論を扱っています。情報社会論というのは、IT と社会変動を考えるくらいの意味で理解していただければと思います。

そのほかにオープンデータを推進する団体を最近作りました。オープン・ナレッジ・ファンデーション・ジャパンというものです。これは任意団体としては 2 歳くらい。一応、コ・ファウンダーで副理事長ということになっています。

それから、そもそもこういう世界に足を踏み入れたきっかけが、実はウィキペディア日本語版です。これが立ち上がったころに、私はたまたまウィキペディア日本語版にかかわっていて、首までどっぷり浸かっていた時期がありました。そのときに、こんなに面白い世界があるということを、いろいろな意味で思うところがありました。今はほとんどやっているのですが。

実は、最初はウィキペディア日本語版に人がいなかったこともあって、私もやりたいことは何でもやっていたのですけれど、そのうち得意なことをいっぱい持っている人がいっぱい入ってきて、私がやれることが少なくなって、残った数少ない仕事の一つが著作権とかライセンス周りだったのです。

そういうことがきっかけで著作権法を学び、判例を読み、ライセンスを読みということをやり始めました。そしてこの難しいけれど面白い世界というのに、何となく惹かれていたら、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンにもかかわるようになり、今、オープンデータの世界にもかかわるようになっています。

先ほど、政府の委員をやっているというお話をありました。それもこうすることをやっているからだと思うのですが、政府のほうで今、政府のデータを民間に提供してどんどん使ってもらいましょうというプロジェクト、政策のイニシアチブがあり、それをオープンデータと呼んでいます。そういうものを進めるにあたって、どうやって進めたらいいかということを議論する場に委員として呼んでいただいている。その中で重要なことの一つは、政府の持っているデータが著作物である場合もあるので、その場合には、著作物に関してはライセンスと呼ばれるもの導入しないとそれは法律的にうまくないので、どういうライセンスをどういうふうに使ったらいいかという、そんな議論をしています。

最初に情報社会のオープン化という大げさなタイトルをつけましたが、こんなことを考えています。オープン化というのはいろいろな文脈で使われます。オープン化と呼ばれる変化の一種です。広くは大体こんな意味で使っていると思います。私はこんなふうに使うといいなど、私なりの定式化もあります。従来よりも多くの人や多様な人の参加や影響力行使を受け入れる仕組みになるということです。

オープン化するというのは、政府や何かの仕組み、プロセスのことを指すこともあります。それから、著作物についてよく言われるオープン化は、そこにいろいろな人が加わってそこに一つのコンテンツを作るということだったり、あるいはそれをいろいろな人が

勝手に使って別のものに仕立て上げたり、ということがあります。そのときにいちいち許諾を取ったりしなくてもいい。そういう意味で、使うほうで一回出来上がったものをほかのものに変えていくところで、従来よりも多くの人が入り込むような、あるいは実際に入り込むことはないかもしれないけれど、入れるような仕組みをつくる。そういうことをオープン化と呼んでいます。これは広い意味でのオープン化だと思います。

もう一つ狭い意味では、国際的に定式化をしようという努力はいろいろなところであるのですけれど、一番典型例というか、アーキタイプ（原型）に相当するのはオープンソースの世界だと思います。オープンソースでいうところのオープンというのは、かなり厳密な意味が込められています。あるライセンスを取り上げて、これがオープンソースのライセンスであるかどうかということを判断する国際的な団体まであります。その判定基準も決まっています。そういう意味で国際的な定式化の努力はあります。オープンデータについても、今、進行中です。最近、ちょうど、定義のバージョン2というドラフトが出ていましたが、オープン・デフィニションと呼ばれるようなものをやっているグループがあります。

ここでは情報財について扱っているのですが、コンテンツのようなものに関して利用目的を限らないとか、利用者を差別しないという形で、商業利用にし、改編してもいいよというかなり広い範囲の利用を許諾すること。そういう許諾を導入することをオープン化と言っています。その際に制約条件をあまりつけないということも、暗に、あるいは明文的に言われます。そのように一定範囲の条件しかついていないし、かなり広い利用が許諾されているということに対して何かがオープンになっている——これは知財関連が特に多いのですけれど——ということが言われます。知財の中でも著作権が特に圧倒的に多いです。

オープンソース・ソフトウェアの世界がまさにそうで、それをコンテンツ全般に、今、適用しつつあるということが社会的なトレンドです。オープン化のムーブメントのトレンドというのがあります。

その背景にあるのが、著作権法の持っている何とも言えない性質だと思います。これは簡単に言うと著作権法の大原則というのは、許諾なしに他人の著作物を使ってはいけないというルールです。だから、例えばこのスライド1枚とっても、これは私の著作物ですけれど、これを誰かほかの人が写真をとれば複製行為にあたり、許諾なしにやってもいいのかなというのはグレーになるわけです。これをネットに上げようものなら、それは公衆送信と著作権法上は言われるのではないかと。そういうものが著作権法であって、窮屈に解釈しようとするとできるし、だいぶ窮屈な社会になってしまうわけです。特に情報社会と呼ばれるような社会では、デジカメが普及してネットが普及していますから、ボタンをいくつか押すだけで簡単にこういうスライドだってシェアできるのに、法律的にはそれをやっちゃだめよという法律があるというのが、私たちの生きている社会というか、法制度がそうなっているのです。ちなみに、写真は撮っていただいてかまいません。

技術が持っているポテンシャルと法律的に許されていることというか、法律の原則とい

うのはかなり違うベクトルを向いているというのが出発点です。別に歴史分析をしたわけではないのですけれど、そういうふうに整理するとすごく分かりやすいと思っています。

典型的な著作権に関する言葉で言うと、オール・ライツ・リザーブド。すべての権利は留保されていますというものです。あとは無方式主義という言葉が使われることがあります。これは、著作物を作ると、その途端にその著作物は法律的な保護の対象になって、ほかの人は勝手に使ってはいけないものになります。これが、例えば商標とか特許であれば、一定の登録手続きや審査を経て、これは商標として使ってよろしいとか、ほかのものとどれも似ていないから、新しいから特許としての価値を持ちますという、一定のプロセスを経たものだけが守られて、ほかの人はそういうものは勝手に使ってはいけないということになるわけですけれど、著作物についてはその様な手続きが何もなくて、誰かが作った途端に、それはその人のクリエイトしたものだから自動的に権利が発生して、ほかの人は勝手に使っちゃいけないことになります。そういう世界です。

これは一見、クリエイターに優しい制度のようにも見えます。そういうところはもちろんあるのですけれども、同時にそういう意味ではクリエイター以外のユーザー、最初にそれを作った人以外のユーザーが、技術的にはいろいろな形で他人のものを活用できるという社会になってきたときに、その技術が持っているポテンシャルを生かし切れない、というところに問題意識があります。

具体的に言うと、ブロードバンド網もできたり、ネットの上で考えてもブログとかウィキみたいなものがあるというのはすごいことです。ホームページを自分でサーバーから立ち上げていた時代を知っている方が、ここには当然いると思うのですけれど、私はまだそういう時代だったら自分で何かを発信するということはやっていないと思います。ツイッターからだったら、誰でもできるなという、そういう社会がきているわけです。CDやDVDを使って流通させたり、複製したりということも簡単にできる。

その様なことを考えると、コンテンツを複製するのも共有するのも加工するのも、すごく簡単。簡単ということは、それまでこういう事業をやってきた事業者さんやプロフェッショナルな人にとってみると、従来とは違うプレイヤーが参入してくる余地ができているということなのです。そういうふうに私は捉えています。

もう一つ違うのは、それだけではなくて、集まってみんなで何かをやるというのも簡単になっています。お互いに連絡を取り合うコーディネーションのコストというのは、当然、郵便や電話くらいしかない時代に比べれば、ネットでいろいろなことができるし、コンテンツのやりとりができるし、履歴も追えるのですごく便利なのです。

それに加えて、スタートアップのコストもすごく減りました。企業を一つ立ち上げてウェブサービスを作りたいと思ったときに、今だったらクラウドの環境ですぐアマゾン等からスペースも借りられるし、オープンソースのソフトウェアを使ってデータベースとかウェブサーバーとかもすぐに組み上げられるというような環境もできて、コストが下がっていろいろな人がいろいろなことをできるような環境ができている。

一人で小説を書くことはできないとか、一人で百科事典を書くことはできないという人はほとんどですけれど、百科事典のページ半分くらいだったら書けるかなという人を考えてみると、それはものすごい数の、広い層になるわけです。そういう形で様々なハードルが下がって、参入障壁が下がって、コンテンツの市場——これは必ずしも経済的な市場に限らないと思います——に参入ができるようになっている世界というものがあると思っています。

それをセクター別に考えてみると、今度、実際にそういうところに入っていって、自分で何かを作ったものを著作権の原則に従わないで、むしろほかの人に自由に使っていいよとか自由に見ていいよという形で放出したい、提供したい人というのがいろんなセクターにいるということもあると思っています。

先ほどまでの部分は技術関係の変化と言っていましたけれど、ここから先はサプライヤー側の事情というのを考えてみましょう。例えば市民セクターを考えてみると、アマチュアとかボランティアと呼ばれるような人たちの活躍する余地というのが、参入障壁が減ったおかげで増えているわけです。けれども、その人たちの中には別にそれで飯を食いたいわけじやないからお金を取らなくてもいいとか、むしろ無料にしていろんな人に楽しんでもらえるのなら無料にしたいという人など、いろいろな人がいるわけです。あるいはほかの人とコラボレーションするのが楽しいので、そういう場に参画できるなら自分のコンテンツは無料で提供して、コラボレーションを通じてできたものは無料で提供していくというような、今までの普通のクリエイターとして生計を立てていこうという人とはベクトルがずれた人がたくさん入ってくることがあります。

それから公共セクターの中にはもともと情報データの普及をミッションとする組織が結構あります。最近よく GLAM という言葉を聞きます。これはガバメント・ライブラリー・アーカイブ・ミュージアムの頭文字をとったものです。ミュージアムは日本語で博物館と美術館の両方があります。こういったセクターというのは情報を大量に抱えていて、かつ、その情報を——図書館の場合は特に自分の情報というわけではないのですけれど——世の中に広める、知らせるということが重要なミッションになっています。政府も自分たちの持っている情報を広げて、国の状況とか社会の状況とか産業の状況を広めることが仕事の一部になっています。

そういう仕事をミッションとしている機関の中には当然ながら、自分たちが持っている情報をオール・ライツ・リザーブドで抱え込むというだけでなく、むしろそれをある程度まで——どの程度かは様々ですが——いろいろな人に提供したり活用してもらったりしてこそ、自分たちのミッションがよりよく達成できると考えているところが出てきます。

それから、もちろん企業セクターにもそういうことがあるわけです。別に技術が変わったからこういうことが起きたということでは必ずしもなくて、もともとそういう人たちというのはどこかにはいたのですが、技術が発展したことでこういう人たちの活躍の場ができたとか、活躍がしやすくなったというところがあると思います。企業セクターも、やは

り戦略として自分の持っているコンテンツを無料で提供することで実は別のところでお金が稼げるとか、競合他社との競争戦略上そのほうが有効だとかいったことがあります。昔からある例で言えば、テレビは無料で当たり前にみんな見ています。それは広告があって広告収入で成り立つからなわけです。

それも含めて、コンテンツ自体を無料で提供することができる。それから、先ほど、アマチュアが活躍する場が増えたということと対になっていることだと思うのですが、自分では大量のコンテンツを抱えていなくとも、いろんなユーザーがコンテンツを提供できる場をつくればそこにコンテンツは自然と集まつくるので、その場を売り物にするとか、別のところにアクセスを売ってお金を儲けるとか、あるいはそこに広告をつけるという形で、コンテンツを持たずに情報を集める事業というのもネットできるようになっています。

グーグルの検索エンジンもそうやって作っているわけですけれど、今はユーザーやネットの各所から集めてきている。センサーとかオープンデータみたいなデータもそういう形で活用して、何か新しい情報をプロセスしてバリューを生み出すことができる可能性というのは、いろいろなところにあると思います。

それからもう一つ、こういった競争戦略やウェブならではのビジネスのやり方、コンテンツを持たないのにコンテンツ事業者のように振る舞うというプラットホーム戦略以外にも、最近特に新聞・テレビ・ラジオの変化があると思います。ネットはやはり地域ごとの市場分割というのは、あまり通用しない世界です。

私はアメリカをフィールドにして研究することが多いのですが、アメリカの新聞業界などはその典型だと思います。アメリカだと一つの町に一つ新聞があるような社会なのですが、そうするとオンラインに出たときに自分の地元の新聞と、住んでいる州の新聞と、それから全国紙みたいな新聞や地域紙みたいなものと、いろんなものが読める世界になる。そのときに本当に自分の町の新聞を読み続けるのか、それとも「ニューヨークタイムズ」とか「ウォールストリートジャーナル」とか、「USAトゥデイ」みたいなメジャー紙にいくのかという選択肢はものすごく簡単に出てきてしまうし、地域間競争もより激しくなる。そのときに、本当に今までと同じ地域に閉じたモデルが成り立つかとなり、当然、厳しい状況になるメディア事業者さんが出てくるのではないかと思うのです。

あとはこれと似たような事情が、おそらく小売業者にも出てくると思います。ビデオレンタルがオンラインにいくとどうなるかというのも、おそらく同じ事情だと思います。今まででは地域ごとに歩いていける範囲や、あるいは物流・流通網を作るときの物理的制約によって空間的に分割されていた市場が、そのような制約がなくなったことによって、全国レベルの競争が生じるところもあるのではないかと思います。

そういった事業戦略上、やはり無料でコンテンツを提供することを考える必要があります。それは閲覧だけの場合もあるし、閲覧だけじゃなくて複製してよかつたり、ほかのサイトに埋め込みしてもよかつたり、そのグラデーションはいろいろあって、いろいろな戦

略があると思います。そんな形で、コンテンツの閲覧なりコピーなりにいちいちお金を課金しないというモデルがいろいろなところで出てきています。

一方ではやはり、法律的には著作権者がコンテンツを独占する。つまり、その著作権者の許諾なしには、ほかの人はコンテンツを使ってはいけませんという原則があるわけです。それに対して、別にそこまで保護してくれなくてもいいよと思っている事業者さんとか公共機関とか市民とかがいて、それをどうしたらいいのかという問い合わせの一つの解決方法として出てくるのが、このライセンスというツールだと考えていいと思います。

もっとラディカルなやり方は、著作権法 자체を変えてしまえというものです。それ自体は運動としてもあるし、学者の中にもいろいろな議論があります。これは言ってみればルールを変えて、これからは誰でもコンテンツは自由に使えるようにしましょうというアプローチで、コンテンツの売上げで飯を食っていた人とかそれを事業にしていた人にとっては甚大な影響が出かねないアプローチです。そのようなことを、国民的に合意を取るということは大変なことになります。

それに比べると、多少、コンテンツのライセンシングというスキーム、ツールを使うというのは、被害が少ない、あるいは転轍が少なくて進められる方法と言えます。

それからもう一つ、社会的な変化ということでついでに言うと、先ほど技術環境が変わったという話と、コンテンツのクリエイターなどのサプライヤー側の事情が変わったという話を話しました。もう一つは、受け手の側、コンシューマーと言ってもいいのかわかりませんが、受け手の側の変化もあると思います。

象徴的な言い方だと、一億総クリエイターという言い方です。それは先ほど言ったアマチュアとかボランティアがクリエイターとして出てきているし、そこが産業を圧迫している部分もある。例えば、写真の世界はそうだということを聞いています。雑誌とか新聞とか広告とかに使うための写真について、大量にライセンスを売っているストックフォトという業界があります。ストックフォトの業界というのは、昔は1枚何万円とか、高いものは何十万円という形で写真の利用権を販売していたそうです。それによってプロの写真家のサイドビジネスというか、収入源として成り立っていたのです。普段は取材で海外に旅行に行くカメラマンが、その合間にそういう写真を撮って収入を得て、それで生計を立てられた世界があったと聞きます。しかしデジカメとネットワークが普及したことで、普通に1日数時間ぐらい時間のある自営業の人や主婦、年金生活をしている人なんかが、デジカメでちょっといい写真を撮れるようになった。プロに比べるとクオリティが落ちるのだけれど、使えないことはないこういう写真を集めてストックフォトとして提供する事業者が出てきている。それで価格が2桁くらい下がったそうです。これはマイクロストックフォトと言われています。そういったものが様々な業界で出てきているし、これからも出てくるのだと思います。そういうアマチュアやボランティアが参入して、これまでのビジネスモデルを圧迫している部分はあると思います。

経済学者に聞くと比較的その辺はドライでシンプルな答えが返ってきます。コストが下

がって安くなるというのは基本的にはいいことで、それを既得権益にしている人をいつまでもそこで食わせているのは経済の効率が悪い、ほかのところにその資源を配分するのはよろしい、と。今までそのコストに使っていたお金はほかのところにいくし、そこに今までつぎ込まれていた才能もほかのところで発揮されるのが、経済全体としては資源配分の最適な配分になりますという原理原則だと思います。

それからもちろん、クリエイションだけではなくて、流通の部分もそういうところが言えます。というのは、いわゆる口コミみたいなものが、それが映画であっても本であってもレストランであっても、いろいろなところで情報として意味を持つ。それ故に広報的な部分を普通の人が担う。ソーシャルメディアの利用者とかレビューサイトの利用者みたいな人が担うとか、コンテンツだったら配信自体もそういう人たちがやってしまうということもあります。

これは少し違う文脈ですけれど、違法コピーというのがあります、これは要するに配信の部分を勝手に許諾なく違法にやってしまうというものです。それも一部の産業の圧迫を加速していると言われています。

こういうところを考えると、やはり、クリエイションとかディストリビューションのところが、受け手がどんどんそこに入っているということが言えるのではないかと思います。それから、その中には先ほどとちょっと似たような話ですけれども、一人ひとりは大したことはない、才能を持っているわけでもない、大きな資本を持っているわけでもない、大きなオペレーションができるわけではないのだけれど、そういうものを集めてランキングしたりレコメンテーションエンジンに解析させたりすると、途端にそれがいい情報に化ける、使える情報に化けるというようなこともできる場合があるわけです。

あるいはアルゴリズムではなくて、人間の手を使って、ウィキペディアもそうですけれども、いろいろな人が少しづつ知恵を出し合って、それを積み重ねていくことで最終的にはいいものになっていく、みたいな世界を作ることもできるわけです。そのためのツールみたいなものもできている。

そういう形で、アマチュアとかボランティアが作ったものの中からも、クオリティもまあまあいいものも出てくる。もちろん、価格が無料だったり、利用がしやすかったりするので、そのベネフィットも相まってというところがあると思います。

実は、オープンデータもこういう文脈の中で捉えています。オープンデータというとき、主に政府データのことを指しますが、それだけを指すかというとそうではなくて、厳密には企業なども含めて言われます。特に政府のことのみを意味したい場合には、オープン・ガバメント・データという言葉を使うこともあります。政府が持っているデータというのは、別に政府としてはそれを必ずしも隠しておきたいというわけではなくて、それが国益に叶うのであれば当然国民や事業者に提供したいわけです。

実際にそういうことをすれば、例えば経済効果が出ます。いろいろな国で試算があるのですけれども、大きく見積もると日本で考えれば数兆円規模の経済効果があるのではない

かといわれています。

それから、経済効果以外にも透明性の向上が期待できます。政府の働きとかプロセスがよく分かると、それによって政府に対する信頼が生まれるとか、もっといいタイミングで関係者が「いや、その政策はまずいからこういうふうにしたほうがいいですよ」と言って参加・働きかけができるという形のベネフィットももちろんあり得る。そういう透明性の向上も追求できるという点で、データを提供するといいことがあるだろうといえます。しかも政府としてはそういうデータを持っているわけです。

他方で、抵抗する動機ももちろんあります。例えば、日本よりも腐敗した国などを考えれば、当然透明性向上などはしたくないと思う人がたくさんいるわけです。そういうことも含めて、抵抗する動機はもちろんあるのですけれども、国益に叶うというオープン化する動機ももちろんあるわけです。なので、いろいろなデータが使いやすいようにしましょうというわけです。ここでいうオープン化というのは、最初のほうで言った、主に狭い意味でのオープン化です。

利用目的や利用者の別なく商業利用や改編も含めた広範な利用を認めちゃいましょうということが、データに関して世界中で今行われています。世界中と言っても大げさでなくなってきたと思います。ヨーロッパでもアメリカでもアジア諸国でも、アフリカでも南米でもやっています。

クリエイティブ・コモンズはそういう社会の状況を踏まえたツールとして理解しています。ライセンスというのは、日本語で許諾とか許諾書と言われることもあります。著作権法上の原則というのは、著作者の許諾なしには他人の著作物を利用してはいけないというものですが、その許諾に当たるのがライセンスです。オープン化の分野で特に話題になるのは、パブリックライセンスと呼ばれるものなのです。

ライセンスという言葉にパブリックという言葉がついていますが、これは誰でも使っていいですよということです。みんなに対して許諾を与えるのがパブリックライセンスです。例えば音楽の権利を持っているレコード会社と、その音楽をアーティストさんがどこかのコンサートで歌いたいというときの権利処理の関係は、相対契約で1対1の関係になります。そうではなくて、1対多というか、不特定多数に対して許諾を与えるためにパブリックライセンスを使います。そうすることによって、誰でもこのコンテンツは使っていいですよとするのが、ここでの文脈で言われるところのオープン化です。そのためにクリエイティブ・コモンズのツールが使われるということが実質上のグローバル・デフォルト・スタンダードのような状態になっています。

クリエイティブ・コモンズは、言い方を変えると、万人が従うべき法律を定めているわけではなくて、クリエイターがこのコンテンツは自分としてはみんなに使ってほしいと思ったときに、このライセンスに従えば使っていいですよと宣言することでそのコンテンツの利用を可能にするという、法律のシステムからオプトアウトするようなツールなのです。

なので、万人に対して強制しようというような話に比べると、ずっとみんなの賛同を得

やすいし、それによってその一部のコンテンツに関しては流通や利用が非常になめらかになっていく、そういったことを狙ったものになっています。

小まとめです。著作権制度は著作者が何もしなくても創作物を保護することになります。でも、ネット上では従来よりも広い人々が創作とか複製とか流通に関与するようになっていて、その中には自分の作った著作物や自分が貢献した分を自由に活用してくれていいよと思っている人がいるわけです。そのように思っている方々のためのツールというのが、クリエイティブ・コモンズのライセンスというように位置づけられます。

Q&A

ちょっと半分を過ぎたくらいなのですけれど、ご質問などはありますか？

Q：最初のほうの、オープン・ナレッジ・ファンデーションのことですけれど、オープンデータとは違うのですか。

ワタナベ：オープン・ナレッジ・ファンデーションは確かにオープン・データ・ファンデーションではありません。オープンデータを避けているわけではなく、むしろオープンデータの世界で、特にヨーロッパにおいて市民団体のメジャーどころとして目されていると思います。実際にメンバーは国際的に見てもオープンデータを推進したいという人が多いのですが、活動の範囲を定義するにあたって、それよりも広いことを目標にしましょうということになっています。

それはいわゆるデータと言われるもの以外の情報も含めて、人に役に立つような情報一般を広くオープン化していくことをミッションにしましょうというふうに自分たちで考えている人がいるということです。

Q：現状はかなりオープンデータと重複をしていると考えてよろしいですか。

ワタナベ：現状のフォーカスはオープンデータにあると言って全く差し支えありません。

Q：またいいですか。

ワタナベ：どうぞ。

Q：図書館が写真を、「図書館で使ってください」と言って預かりました。それはパブリックライセンスを与えたわけではないですね。図書館はそれを広くパブリックライセンス化することは、原則論で言えばできないと考えてよろしいですね。

ワタナベ：おっしゃるとおりです。例えばものすごく古い写真ならば著作権が切れている場合があってパブリックライセンス化に近いことができるわけですけれど、作家さんがまだ生きているような場合を考えれば到底できません。それは作家さんから新たに許諾をもらわないとだめなのです。

Q：作家が死んでしまってもできないですよね。

ワタナベ：死後 50 年はできません。

Q：ですよね。だから、そのような文脈でグレーな著作物というのは存在するわけですね。

ワタナベ：著作者の生死は、有名な作家さんはともかく、普通は分からぬわけです。特

に写真だと、今の時代、ネット上のものも含めてどこの人が撮ったか分からないものが多くあるわけです。かつ、その人が仮に死んでいたとしても、その人の遺族がどこにいるか分からないとか、死んだ時点がいつかが分からないということも、当然あるわけです。

実際に、国立国会図書館で明治期の著作物をオンラインで公開しようと思って権利者探しをしたときに、圧倒的に多くの作品が「分かりませんでした」というものだったそうです。

今の著作権制度では登録制度もないで誰が権利を持っているか分からないし、いつ作られたかも分からない。このような制度は、時代が下ってそれを活用したいなと思ったときには大変不都合が多い。のために、例えば昔撮られた映画でフィルムが物理的に劣化していて、もうこれは複製しないとフィルムが永遠に失われてしまうのに、それを持っているアーカイブの人がそれを複製する許諾をもらうことができずにフィルムが失われてしまうといったようなことがあると聞いています。

Q：それはCCLではちょっと……。

ワタナベ：どうにもならない。それは国際的にはオーファンワークスとか、日本では孤児著作物と訳されることが多いのですが、権利者不明の著作物といわれるものです。そういったものの扱いをどうするかというのは、著作物の利活用という大きな政策課題の一つです。アメリカもヨーロッパもそこを非常に大きく利用者寄りに変えようという動きがあります。ただ、もちろん抵抗もあるので、すんなりいくかどうかはよく分かりません。ヨーロッパはいったような感じがするというのは聞いています。

Q：それに付随して、明らかに著作者が死んでいるものをスキャンしたりして良いのかというものもありますね。

ワタナベ：明らかに死んでいる人が著作者の古文書みたいなものを、誰かがスキャンしてオンラインで公開したという事例ですか。

Q：そうです。

ワタナベ：悩ましいですね。

Q：言おうと思えば助けられると思います。例えば、写真はどういうふうに撮るかによって撮った人の著作権が発生するわけで。

ワタナベ：おっしゃりたいことはよく分かります。まずお答えの前に、私は法律家でも弁護士でもないので、そういうものとしてお受け止めください。その上で私が知っていることとか私の考えを言わせていただくと、まず典型的によく言われるのは、平面的な美術作品を真正面からそのまま複製するために撮ったような写真は、それは写真家の著作権はありませんとよく言われます。これはアメリカでも日本でもよく聞く議論です。

ただ、それを決定づけるような訴訟もないのです。決定的な訴訟も判決もないから、本当に法廷で争ったら、どちらに倒れるのかは分かりません。ただ、著作権はないという学説は、割とよく聞くものです。それはリーズナブルな理論だと思います。

古文書も単にスキャンしただけだったら、そこに著作物性はないのではないかなどい

ます。ところがそれを例えれば、漢文を読み下し文にするとか、スキャンのOCRをかけて間違っているところを訂正するとかすると、そこに読み手の解釈や高度な知的な作業も入ります。そこまでいったときに、誰がやっても同じになるようなものでもないし、知的な何かだということで、著作物に近いものになってくるかもしれないなというのが、お話を伺って考えたことです。

あと、訴訟が起こっていない理由としてこのようなことが考えられます。例えばアメリカの西海岸、ロサンゼルスにあるJ・ポール・ゲティミュージアムさんは、所蔵している美術品の写真を大量にオンラインで無料公開して、最近話題になりました。それをやはり、美術館側はためらう理由があります。人が来なくなったらどうしようとか、美術館に権利がないと言われた場合、スキャンして投資したのにどうやって回収したらいいのだろうとか、そういうジレンマに立たされるわけです。

自分が公開したものを勝手に絵はがきにされても文句は言えないとなると、スキャンするのもやめようかとか、スキャンしても一部の人だけに有料で見せようかと、そういう話がどうしても出てきてしまいます。これをどうしたらしいのかというのは、ちょっと難しい。そこを法的に手当するべきだという説も聞いたことがあるし、そういう考え方もあるだろうなと思います。

ただ、やればやったでまた難しい事情は発生します。いろんな人の権利が錯綜するような状況を作ってしまうと、例えばテレビは日本でもオンデマンドのテレビで昔のテレビを見られたらいいなと思うのだけれど、なかなか出てこないということがあると思います。映画もそうです。映画は多少良い状況にありますけれども、テレビには様々な人の権利がかかわっています。出演者の権利もあるし、脚本を書いた人の権利もあるし、もちろん、監督、プロデュースした制作者の権利もあるというなかで、全部許諾を取らないと公開できないとなると、権利者の数が多くなるほどコンテンツの再利用というのは難しくなってしまう。そこでスキャンした人にまで権利を与えててしまうとすると、なかなかそれは、文化全体にとってはよくないのではないかというのも一理あるのです。

出版社の業界でも激しく争っていました。電子出版の出版社に権利を持たせないと、出版社側に電子出版化のインセンティブはないということが一方でありつつ、現状出版社は権利を持っていないはずです。そうすると、作家さんだけに許諾をもらえば電子出版どんどんできるのだから、そっちのほうが簡単でいいじゃないですかという人も一方にいます。それをどう裁くかというのはすごく難しい。

更に、著作権が及ばない領域についての研究というのが、ここ10年くらいいろいろなところに少しづつ出てきています。英語でゼロスペースと呼ばれているものです。例えば、手品のトリックやアメフトのフォーメーションみたいなスポーツの技、それからファッショングデザインみたいなところはそういうものがあると言われています。

例えばファッショングデザインについては、極端な両説があります。一方では、ファッシ

ヨンデザインは保護がされていないからこそトップデザイナーがトレンドを作り、それを格下のブランドの人たちが真似て、しまいにはその辺のスーパーのようなところまで降りてきてみんなが真似するものだから「これイケないよね」という感じになって次のシーズンにはまた新しいトレンドをトップの人が生み出す、という創造のサイクルが回る状態になっている。つまり、ファッション業界に著作権がないことで、みんなが真似るから、結局、トップの人は次々クリエイションするということがあります。他方で、そこに著作権みたいなものを入れたほうがいいという議論もあります。しかし、そのような制度を入れるとイノベーションのサイクルが明らかに遅くなるはずだという説もあるのです。やつてみるとよく分かりませんし、やってみても分からぬかも知れません。

それから、スポーツのフォーメーションみたいな技も考えてみましょう。アメフトのフォーメーションなどは、良いフォーメーションが編み出されると徹底的に研究されてほかのチームが真似ることができる。だからこそゲームのレベルが高くなるのであって、それを一々保護してしまうと、逆につまらなくなってしまうかもしれません。そこをどうするか。やっぱり難しいところがあるのです。

手品のトリックについては、むしろこれは社会学的な研究かと思いますが、手品師のコミュニティのようなものがあって、勝手にトリックをばらしてしまうと村八分にされてしまうようです。そのような不文律があるので、オフィシャルな法律が何もなくとも、業界秩序が保たれているということを聞いたことがあります。

そういう秩序をオーバーライドする形で著作権みたいなものを持ち込むのがいいかというと、研究者の中には「それはまずい」と言う人もいました。

では著作権制度を業界ごとに最適化すれば良いかというと、ただでさえ百何十条あって大変なのが何倍にも膨れ上がってしまうので、それはそれでエレガントすることはないと思います。そうは言いつついろいろな領域ごとに事情が違うので不便もある。

著作権が最初に導入された頃、『レ・ミゼラブル』を書いた小説家ビクトル・ユーゴーが、自分の小説が勝手に翻訳されたり出版されたりして困っているということで、作家さんとして声をあげて、ベルヌ条約みたいな国際条約のスキーム作りに影響力を与えたということを聞きます。

やはり小説の世界と映画制作や音楽制作の世界は全然違うので、著作権というのは少しずつ、日本によく言われるメタファーでいうと古い旅館が増改築を重ねているように、古い地層の上に新しいものを重ねたものになっています。結果として、何となく全体として整合性がとれているようないないような、複雑な世界になってしまっています。本当はもっとシンプルなものにするべきだという著作権改革の議論もあります。それは一理あります。これだけみんなが著作物に接して著作権法につきあわなければいけなくなった時代に、百何十条もあるというのはいいかというと、いいはずはないと思います。

Q：写真について気になったのですが、被写体が人物の場合、写真を撮った人の著作物だか

らといって何でも使っていいというわけではないですよね。この点、クリエイティブ・コモンズでは整理されているのでしょうか。

ワタナベ：ありがとうございます。こういうふうに考えるといいと思います。私が例えればどなたかの写真を撮ったとします。写真を撮影した人はクリエイターですから著作権を持ちます。被写体の人はクリエイターではないですから、著作権は持ちません。ところが被写体の人は被写体の人格を持っていますから、その人格を保護してもらう別の権利——それが肖像権と言われます——を持っているわけです。あるいは有名人については有名人としての勝手に商業利用されない権利として、パブリシティ権というものを持っています。

そういう権利というのは、私が撮影者として持っているクリエイターとしての権利とは別の権利なのです。クリエイティブ・コモンズは著作権のライセンスなので、ご指摘のとおり、被写体が持っている権利というのは範囲外なのです。著作者として私が撮った写真をクリエイティブ・コモンズで提供するということをしたいときには、私は自分の権利のことだけ考えれば、一応、オープンにすることはできます。

ただし、例えばそれをネットに上げようと思ったら、杉浦さんに「ネットにこの写真を上げてもいいですか」という許諾は取らないといけません。それをほかの人が利用しようと思ったときに、被写体の権利とクリエイターの権利のうちクリエイターの権利はクリエイティブ・コモンズがついているから複製してもいいなということは分かるのですけれども、被写体の権利についてクリエイティブ・コモンズは何も言っていないので、被写体の方に確認しなければなりません。

そういう意味では権利処理を簡単にするというクリエイティブ・コモンズの目的に照らすと、それだけでは解決できていないところがあります。

オープン化というと、技術環境の変化もあるので、ある程度必然的に起こるムーブメントというか、社会変化だとは思っています。同じような技術変化とかITの発展普及の中から全然違う、オープン化とはベクトルの違う変化も起こると思います。例えば無人化や集中化など、いろいろなことがあります。

第2部は、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについてお話ししようと思います。これは使いたい人が使ってくれればいいツールとして、しかも普及とか流通とかコラボレーションがやりやすいようなということを目指しているライセンスとして、いろいろ工夫があります。

例えば、クリエイティブ・コモンズは基本的には6種類あります。BY（表示）NC（非営利）SA（継承）ND（改変禁止）の4種類の要素を組み合わせてあります。クリエイティブ・コモンズの表示継承2.1日本とありますが、この部分というのがメインのライセンスの内容を示す部分です。

これは何がいいかというと、クリエイティブ・コモンズを1回か2回読んで分かった人から見ると、「ああ、あれね」というのが名前を見ただけで分かるのです。1回1回、利用

規約を新しいウェブサイトに新しいアカウントを作るために読まなければいけないという世界に比べると、便利な仕組みになっていると言つていいと思います。

それから、ライセンスの文面を読みやすくしたり、FAQを用意したりするみたいなこともやっています。

それから、サマリーのページというのをクリエイティブ・コモンズは作つていて、サマリーのページで、このライセンスはこういう特徴がありますということが書かれています。また、内容に紐づいた名前もつけています。

このように、あのコンテンツとこのコンテンツは同じライセンスだなということが、ぱッと見て分かるということが非常に重要だと思います。日本政府もそういうことをたぶんやってくれると思いますし、政府に「こういうライセンスを作るときは必ず名前をつけましょう」ということを言つたりしています。

ライセンスが多くあると大変なので、クリエイティブ・コモンズはそれでも6種類提供しているのですが、4つの要素を組み合わせて全部理解できるようにしている。単に6種類別のものを作るよりもスマートに6種類を実現しています。

それによって実際、文面を読んでみるとその組み合わせになつてはいるので、1回か2回読んだ人はそれ以降の負担が軽くなるというところもあります。

ライセンスにたくさん種類があると、一方でクリエイターにとっては、自分はこういう条件だったらこのコンテンツを提供したいという要望に合致するライセンスがあるので、いろいろなコンテンツが出てきやすいという、サプライサイドにとって望ましいことがあります。もちろん、選ぶのが大変ですけれど。

他方で、利用者からすると、例えば3種類のコンテンツを組み合わせてある一つのものを作りたいときに、3種別々の全く違うライセンスがついていたりすると、それを同時に満たすには何をしてよくて何をしてはいけないのかを考えなくてはいけない。それは、すごく大変なことです。

大体、ライセンスというのは、法律家が頭を突き合わせて解釈をしないと分からぬとか、それでも複数の解釈があつてよく分からないということが当たり前です。こういうのは、普通のユーザーさんがインターネットのおかげでいろいろなことができるようになった世界に持っていくには、ちょっと大変過ぎるということがあります。

したがつて、コモンズみたいなものができて、それで共有資源をみんなで活用して、もっと新しい創造ができる、新しいイノベーションが生まれるということが起こりにくくなる。むしろそういうコンテンツのプールが小さくなつてしまつて、いろいろなものを組み合わせて新しいものを作るということができにくくなつてしまうということが、ライセンスの種類が多い場合の問題と言えると思います。

何とかそういうデメリットを押さえつつ、いろいろなチョイスを実現するためにクリエイティブ・コモンズは複数の要素を組み合わせてライセンスを作るということをやつています。

二つのクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを見比べて、違いは要するにここだなということがすぐに分かるし、ライセンスの中身を読んでいくとどこに気をつければいいかが分かってくる、ということに気をつけています。なかなかパーフェクトにはできていないと思うし、できにくいと思うのですが。

それから、ユーザー側の普通の感覚として、ライセンスの種類が少なくて、例えば再利用できるコンテンツというのはクリエイティブ・コモンズ・ホニヤホニヤ・ライセンスしかり得ないという世界だと、1種類のライセンスのことだけ分かっていればいいので、すごく楽です。

オープンソースの世界は、G P LとB S Dさえ知っていればほとんどのことが分かるとよく聞きます。そのくらい、2種類くらいに限られていれば、いいことはいろいろあります。

それに対して、コンテンツの世界にはまだまだライセンスがたくさんあって、その意味ではユーザーにとってはいい環境ではないと思います。ただ、逆に少ないといろいろな著作物が出てくる可能性というのは減ってしまうので、そこはトレードオフになっています。完璧な世界みたいなものはなかなか作りにくいです。

クリエイティブ・コモンズは、そういう工夫をしているほかに、ライセンスをマシンリーダブルにしましょうということをやっています。このライセンスはこういう特徴を持っていますというコードを決めておいて、具体的にはグーグルのコード検索のような機能を使って検索できるようにする。例えば商業利用ができる画像を検索できるような仕組みを、ライセンスの側でサポートする。そのための技術仕様を決めてあるという、そんな工夫もしています。

以上まとめると、クリエイターにも分かりやすい、利用者にも分かりやすい、そういう使いやすいようなツールを目指して、ネットの強みをもっと生かそうというのがクリエイティブ・コモンズの工夫の仕方です。

検索エンジンなどでも扱えるように、データを定義してつけてあります。なので、そもそも個別に交渉したり、連絡先を突き止めるのがそもそも不可能な作業があると先ほど言いましたけれど、そういうことがなくても大丈夫な世界というのを作っていく。取引費用という言葉を使いましたけれど、簡便にいろいろな著作物が作れる、流通もできるし再利用もできる、加工もできるみたいな世界を作って、ネットとか今のデジタルテクノロジーの環境が提供している技術的なポテンシャルに、法律的な仕組みを近づけていく。それをうまく活用できるような世界を立ち上げようという、そういうツールとしてクリエイティブ・コモンズというのがあります。

これで、第2部の終わりです。もう今日はテクニカルな話はいいかなと思うのですが、ちなみに使い方の例もご紹介しようかなと思います実際にクリエイティブ・コモンズの画像を見つけて、それをクリエイティブ・コモンズのライセンスの条件に従って利用しようと

思うと、こんなプロセスを踏んでこんな形でやることになるというのを、シミュレーションした。そういう実例です。(スライド30-34)

では、活用分野の広がりについて簡単にお話しします。クリエイティブ・コモンズは国際組織で国際的な取組だというのは、ご存じの方も多いと思います。私は日本チームにかかわっていますが、本部はアメリカです。アメリカの本部も最近は、「結局、クリエイティブ・コモンズってアメリカの陰謀でしょう」とか「アメリカ中心主義でしょ」と言われるのを気にしていると言っていまして、各国の人たちを盛り立てて、様々なことを決めてもらうし積極的に参加してもらうようにしていると言われました。以前から別に、軽視されている感じはなかったのですけれど。そんな国際組織です。

本部はアメリカにありますけれど、世界中に人たちがいます。たまに国際会合に行くと、本当にいろんな地域の人と会います。アジアも南米も北欧もいます。

今、最新のバージョン番号が4.0となっています。ライセンスの改訂というのがたまに行われます。それは、今のライセンスではこういう部分がまずいなということが、何年か使ってくると見えてくるわけです。その時その時は頑張ってパーフェクトに近いものを作りますけれど、やはりライセンスくらい複雑なものになると、そういう事情が出てくるのです。それでそれを直していくとか、新しく出てきたニーズに対応するとかいうことをやります。

その新しいライセンスのバージョン4.0は今までのものとはちょっと違います。3.0まででは、各国の法制度に合わせてCCライセンスというものを、移植するという作業をやっていたのです。でもこの4.0、最新版はそうではなくて、各国に適応させる際に言語的な翻訳だけ行って、各国の著作権法に合わせて内容を変える必要がないように、あらかじめグローバルに通用するライセンスを作るという方針で作られています。

どちらも大変難しい作業で、どちらが望ましいかという点についてまだ迷いはありますが、これはこれでいいチャレンジです。GPLなどはずつとこういう方針でやっているわけです。それに近いところを、クリエイティブ・コモンズでも今やっています。

このようにシフトしたのは、今まで3.0の時とか2.0の時は国際的な齟齬を来し、こういうふうにソリューションを持ってきたなということが積み重なって、4.0はもうこれで世界統一ができるというところを踏んだのだろうなと思います。それが本当にどうなっていくかは、まだ今後の調査を待つところもあるだろうと思います。

著名な組織採用例を三つだけ紹介しましょう。まずホワイトハウス。アメリカでは政府の著作物はそもそも著作権のつかないパブリック・ドメインのものになるので、ここではサイトの利用者が投稿するものについてCCバイ・ライセンス付けますと、利用規約に書いてあります。

それから、MITです。これはMITだけではなくて世界中でやっていることで、日本では東工大が特に大規模な取組をしているのですけれど、オープン・コース・ウェアと呼ばれるような授業、教材のオープン化をやっています。MITだと2000以上の授業についてシラ

バスとか講義資料とか講義動画を公開しています。

それから、これは皆さんよく知っているのではないかと思いますけれど、TED・トークは入場料が有料のイベントなのですから、トーク自体は無料でユーチューブで配信してしまっています。

実は無料で配信したからこそ、あれだけ熱気のあるイベントになったという話を、TEDのCEOが言っています。

それからアーティストの採用例で、これが一番面白いかなと思ったのですが、ナイン・インチ・ネイルズというバンドがメジャーレベルとの契約が切れたときに、やりたい放題の Ghost というアルバムを作りました。これを、自分たちで BitTorrent というファイル共有のネットワークに「これ、どんどんコピーして」と撒いたのです。撒いただけではなくて、CC ライセンスを付けて、コピーをしても合法的なコンテンツとして撒いたわけです

でも他方で、300 ドルのデラックス盤の化粧箱入りのものをオンラインで売ったら、百何十個限定だったのですが、30 時間で全部売り切れてしまいました。しかもその年か翌年のアマゾンの MP 3 ストアのランキングでアルバム部門トップだったのです。これはたぶん、無料とかでなければ聞かなかつたような人が聞いたということがあったからだと思います。

そういう、自分のファン層を増やすとか、自分の名前を売り込むのにクリエイティブ・コモンズを使うということが、一つの典型です。これは特に分かりやすいサクセスストーリーとして挙げてみました。

ほかには、よく知っている方もいると多いと思いますが、フリッカーは本当にすごいと思います。こういう場では、大体フリッckerの話をします。昨日数えたら、クリエイティブ・コモンズのライセンスのいずれかで利用可能が画像が全部合わせて 3 億枚あるようです。クリエイティブ・コモンズの 6 種類のライセンスが全部選べるようになっています。相当いろんなものがあります。

フリッckerについては、こんなことがありました。思い出の風景ということで、フリッckerからクリエイティブ・コモンズ・ライセンスが付いている写真を探して、それについて語ってもらって、語っている風景のビデオとフリッckerで見つけた画像を重ね合わせた映像作品を作るというワークショップが、バンクアートのあるイベントがありました。

その担当の人に話を聞いたら、あまりも写真が多いので、みんなついつい最適な写真があるのではないかと思ってずっと検索してしまって、行列待ちが長くなってしまうと言つていました。それくらい、2 億数千万枚の時点で相当種類がありましたし、これからもこれは伸びると思うのです。すごい数だなと思います。

クリエイティブ・コモンズへのお問い合わせの中には、結構、メディア系とか広告系とか、事業者さんの方からよせられるものがあります。フリッckerとかフリッckerから派生している、転載可能な写真を集めている GATAG というサイトがあります。そこで写真を見て使いたいという方からの「これをぜひ使いたいのですけれどどうやつたらいいですか」といったお問い合わせも結構あります。だから、結構あちこちで利用されているのではな

いかなと思います。

このようなプラットホーム系でも利用されているものもあるし、公共機関というとちょっと重なるところもありますけれど、報道機関などでも自分たちのものを無料で配信して、それにライセンスをついている例もあります。

それから、リミックス系というものがあります。ここが一番、どのくらい伸びるかというのは、研究者としてすごく興味があるところです。ウィキペディアとか初音ミクなどです。（初音ミクにも 2012 年の末に CC ライセンスが採用されました。）このように、リミックスを前提としたコンテンツに採用するということがあります。

オープンデータだと、アメリカはそもそもライセンスを導入する余地もない、法律的には誰でも何でも使ってくださいというような状態になっていますが、オーストラリアとかニュージーランドは CC BY ライセンスを採用しています。それから、イギリスとかフランスは独自のライセンスを作ったのですけれど、クリエイティブ・コモンズの BY ライセンスと似ているものです。これは、自由に使っていいのだけれど、クレジットを表示してくださいねというようなライセンスです。それらのライセンスには、CC BY ライセンスの互換性を担保するという仕組みが組み込まれていて、この CC BY というのはオープンデータの領域でもスタンダードになりつつあるかなという感じがします。

日本も昨年 12 月下旬にオープンデータポータル、日本の政府の用語では試行版オープンデータカタログと言われている、β 版のオープンデータポータルを作りました。その時にも、日本も CC BY ライセンスを使いました。

先ほどのナイン・インチ・ネイルズもそうですけれど、収益事業と組み合わせて使う方も結構あるなとは思います。それはコンテンツを無料配信するのだけれど、ライブとかプレミアムグッズを収益源にしている。音楽業界はこちらの方向に行くのではないかという予想をしている人もいます。そういうものにクリエイティブ・コモンズをかませるということもあります。

それから、非営利利用は自由なのだけれど、営利利用を収益源にするというようなケースもあります。ビジネス的な意思決定としては、広告宣伝から得られるような増収と、直接売上の減少というバランスがどういうところにあるかというのが、導入をするかしないかというもののが判断のしどころになるのかなと思います。

ちなみに、著作権を研究している経済学者の中には違法コピーの流通でアーティストがどのくらい割を食うかということを、実証データを使って研究している人たちがいます。大体、音楽業界に関しては、トップアーティストは損をするのだけれど、そのほかのアーティストさんは売上に影響がないかちょっと得をするというのが、データとしては出ます。

これはおそらく分野によって違うとは思いますが、本当に有名な人はやっぱり売上が落ちてしまうと思います。他方で、それ以外の人というのは、むしろ多くの人に知られることになる。さっきのナイン・インチ・ネイルズは、ではトップアーティストじゃないのかと言われると、ちょっと疑問ではありますが。トップアーティストでない人々はファン

層が増えたりすることで、むしろプラスに働く。それもグッズ収入とかイベント収入とかでなくて、CDや配信の売上だけを考えてもそうなるという研究が、複数出てきています。

リミックスや再利用の盛んな分野としては、ウィキペディアがあり、初音ミクがあります。このあたりは固有名詞がかかわっているところだと思います。そのほかに先ほど言ったような、画像、写真は結構使われている感触があります。音楽はどのくらいなのかというのはよく分かりません。

それから、教材。さきほどMITのことを紹介しましたけれど、教材はあまり目立ったりミックス例というのではないのですが、何度か海外でインタビュー調査などをやっていて分かったのは、自分たちで教材を開発するときにまずはオープン教材を探してきて、あるものは使いつつないものを作る、という形で利用しているケースが結構ありました。

それから、データも恐らく今後はそうなるのではないかと思います。日本政府も、そちらの方向に持っていくこうと頑張っているところなので、そのようになるのではないかなど思います。

素材が充実すると、写真程度なら別ですが、教材やデータとなると何にでも使えるものというではなくて特定の用途にしか使えないものなので、それをどうやって整理して探しやすいようにニーズやユーザーとマッチングさせるかというところが課題になります。そのメタデータの整理とか標準化とか、データベース作りとか、レポジトリ作りみたいなところが、教材分野でもデータ分野でも課題となっています。この課題が未解決であることも一因で、まだリミックスが爆発しているという感じはしないのです。ただ、教材分野に関しては、目立たないけれど結構事例はあるなという実感があります。

(終了)