

平成 23 年度文化庁委託事業

「著作物等のネットワーク流通促進のための意思表示システムの在り方に関する調査研究」

# 意思表示システムの在り方に関する調査研究 報告書

平成 24 年 3 月

株式会社野村総合研究所

はじめに

文化庁では、ネットワーク社会の進展に伴う著作物等の利用促進のために、著作権者があらかじめ一定の利用条件を付した意思表示を行うことにより、利用者が利用の都度、著作権者の了解を得る必要がない意思表示システムの構築を進めてきた。

文化庁は、最初の意思表示システムとなる「自由利用マーク」を平成 15 年 2 月に策定し、現在に至るまで運用している。しかし、同マークは、提供者の意思を全ては的確に表現できない等の課題があったため、ネットワーク流通を促進する新たな意思表示システムを構築することとし、平成 19 年度～21 年度において、有識者による研究会を実施するとともに、運用のための情報システムを整備してきた。

一方、この間に、アメリカの民間団体が運営する類似の意思表示システムであるクリエイティブ・コモンズ・ライセンスが急速に普及し、民間、公共を問わずグローバルに同ライセンスを付与したコンテンツが流通するようになった。また、調査開始当時から、ネットワーク社会も変化しており、現時点での意思表示システムをめぐる現状や必要性を正確に把握する必要があった。

このため、本調査研究では、著作物の利用許諾に関する意思表示システムの国内外の取組の状況を把握するとともに、意思表示システムという施策の有効性や位置づけを精査し、その費用対効果等の検証を行うことにより、コンテンツ流通政策における意思表示システムの在り方や有効活用のための方策を検討した。

## 目次

はじめに

第1 調査研究委員会の設置・運営等 .....	1
1. 委員構成 .....	2
2. 調査研究委員会開催概要 .....	3
第2 調査研究 .....	5
1. 既存の意思表示システムの事例 .....	5
1) 自由利用マーク .....	5
2) クリエイティブ・コモンズ・ライセンス .....	7
3) その他の意思表示システムの事例 .....	13
2. 現状の CLIP システムの位置づけ .....	17
1) 過去検討資料の整理 .....	17
2) 関係者オーラルヒストリー .....	21
3) 運用態勢 .....	26
3. あるべき意思表示システムの検討 .....	27
1) 関係者の意見 .....	27
2) あるべき意思表示システムの要件 .....	48
4. 政策評価の枠組みに沿った評価 .....	50
1) 評価の枠組み .....	50
2) 評価結果 .....	52
5. 結論 .....	60
1) CLIP システムの総合評価 .....	60
2) あるべき意思表示システム .....	66
おわりに .....	70

参考資料：議事要旨

## 第1 調査研究委員会の設置・運営等

本調査研究においては、著作権法、コンテンツ流通政策、政策評価を専門とする研究者・実務従事者などの有識者による「調査研究委員会」を立ち上げ、以下の内容の検討を行った。

### [検討内容]

- ・ 我が国及び諸外国における著作物等のネットワーク流通促進のための意思表示システムの取組の現状把握
- ・ 意思表示システムの想定される利用者の調査及び市場における必要性の検証
- ・ コンテンツ流通政策における意思表示システムの施策としての位置づけ及び目的等の整理
- ・ 意思表示システムにより得ることのできる成果及び波及効果等による費用対効果の検証
- ・ 意思表示システムの在り方や有効活用のための方策の検討

なお、本調査研究においては、下記のとおり用語を定義し、使い分けている。

### [用語の定義]

- ・ **CLIP システム**：平成19年度から21年度まで「著作物等のネットワーク流通促進のための意思表示システムの構築に関する調査研究」にて検討を行った新たな意思表示システム
- ・ **意思表示システム**：CLIP システム、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス等を含む、著作権者があらかじめ不特定多数の利用者に向けて、一定の利用条件を付して利用を許諾する意思表示を行うシステムのこと

## 1. 委員構成

調査研究委員会の構成員、開催概要等については以下のとおりである。

### (委員)

今子 さゆり	ヤフー株式会社 法務本部 知的財産マネージャー
○河島 伸子	同志社大学経済学研究科 教授
野口 祐子	弁護士（森・濱田松本法律事務所） クリエイティブ・コモンズ・ジャパン 常務理事
◎福井 健策	弁護士（骨董通り法律事務所） 日本大学芸術学部 客員教授

注) ◎は主査、○は主査代理

(五十音順、敬称略)

### (オブザーバー)

尾崎 史郎	放送大学 ICT 活用・遠隔教育センター 教授
-------	-------------------------

### (事務局)

山中 弘美	文化庁長官官房著作権課著作物流通推進室長
佐藤 敏明	文化庁長官官房著作権課 著作権電子取引専門官
内村 太一	文化庁長官官房著作権課著作物流通推進室管理係長
川瀬 真	文化庁長官官房著作権課 著作権調査員 横浜国立大学大学院国際社会学研究科 教授

小林 慎太郎	株式会社野村総合研究所 ICT・メディア産業コンサルティング部
中林 優介	株式会社野村総合研究所 ICT・メディア産業コンサルティング部
丸田 哲也	株式会社野村総合研究所 ICT・メディア産業コンサルティング部
齋藤 孝太	株式会社野村総合研究所 ICT・メディア産業コンサルティング部

## 2. 調査研究委員会開催概要

本調査研究においては、4回の調査研究委員会の開催を通じて意思表示システムの在り方について検討を行った。第3回委員会では実際のCLIPシステムの操作画面のデモを行うことによって、利用時のシミュレーションを行った。

図表：調査研究委員会開催概要

回	開催日と主な議題
第1回	開催日：平成23年11月10日（木曜） <ul style="list-style-type: none"><li>・本委員会の経緯・趣旨について</li><li>・検討内容について</li></ul>
第2回	開催日：平成23年12月15日（木曜） <ul style="list-style-type: none"><li>・国内外における意思表示システムの取組事例</li><li>・あるべき意思表示システムの検討</li><li>・CLIPシステムの検討経緯</li></ul>
第3回	開催日：平成24年2月2日（木曜） <ul style="list-style-type: none"><li>・CLIPシステムのデモ</li><li>・あるべき意思表示システムの検討（その2）</li><li>・政策評価の枠組みに沿った意思表示システムの評価（素案）</li></ul>
第4回	開催日：平成24年3月1日（木曜） <ul style="list-style-type: none"><li>・あるべき意思表示システムの検討</li><li>・各委員の意見集約結果</li><li>・報告書の骨子</li><li>・CLIPシステムの検討プロセスに係る考察</li></ul>

本委員会で取り上げた論点の概要と検討手法は下記のとおりである。

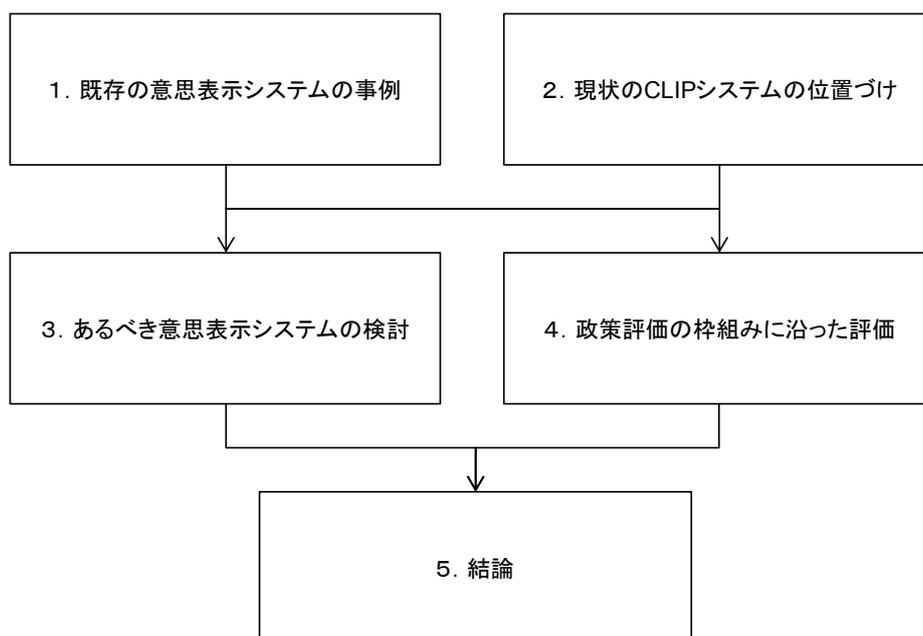
図表：意思表示マークの検討に関する論点

論点	概要	検討手法
1. あるべき意思表示システムとは	意思表示システムのあり方、有効活用のための方策の検討	想定ユーザーヒアリング、本委員会において議論
2. 現状の CLIP システムの位置づけ	現状の CLIP システムの必要性・適合性等の検証	過去検討資料の調査、関係者オーラルヒストリーによるファクトビルディング
3. 代替される意思表示システム	CLIP システム以外に代替手段として考えられる意思表示システムの検討	文献調査、有識者へのヒアリング
4. 意思表示システム評価の枠組	CLIP システムと、代替候補の意思表示システムの評価・検討	本委員会において議論

## 第2 調査研究

本調査研究では、下記の通りに「1. 既存の意思表示システムの事例」調査と並行して、「2. 現状の CLIP システムの位置づけ」調査を行い、その上で「3. あるべき意思表示システムの検討」、「4. 政策評価の枠組みに沿った評価」を行い、「5. 結論」をとりまとめた。

図表：本調査研究のフロー図



### 1. 既存の意思表示システムの事例

本章では既存の意思表示システムの事例について、マークなどにより意思表示が明確に行われている意思表示システムを対象に整理した結果をまとめている。

#### 1) 自由利用マーク

##### ○概要

- ・ 文化庁によって 2003 年 1 月に制定された。
- ・ 著作者が自分の著作物を他人に使ってもらってよいと考える場合に、「一定の範囲内であれば著作物を利用してもかまわない」という意思表示するためのマークであり、わかりやすさ、不正利用による影響等が勘案され、コピーOK、障害者 OK、学校教育 OK の 3 種類のマークを組み合わせ使用することとされた。

図表：自由利用マークの概要

	<p><b>「プリントアウト・コピー・無料配布」OKマーク</b>  「プリントアウト」「コピー」「無料配布」のみを認めるマーク</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 変更、改変、加工、切除、部分利用、要約、翻訳、変形、脚色、翻案などは含まれない。</li> <li>・ そのまま「プリントアウト」「コピー」「無料配布」をする場合に限られる。（*「送信」も含まれない）</li> <li>・ 会社のパンフレットに使用し配布するなど、営利目的の利用でも無料配布であれば可能</li> </ul>
	<p><b>「障害者のための非営利目的利用」OKマーク</b>  障害者が使うことを目的とする場合に限り、コピー、送信、配布など、あらゆる非営利目的の利用を認めるマーク（変更、改変、加工、切除、部分利用、要約、翻訳、変形、脚色、翻案なども含まれる）</p>
	<p><b>「学校教育のための非営利目的利用」OKマーク</b>  学校の様々な活動で使うことを目的とする場合に限り、コピー、送信、配布など、あらゆる非営利目的の利用を認めるマーク（変更、改変、加工、切除、部分利用、要約、翻訳、変形、脚色、翻案なども含まれる）</p>

出所) 文化庁ウェブサイト <http://www.bunka.go.jp/jivuriyo/>をもとに作成

#### ○運用実態

- ・ ユーザーは、ダウンロードページから組み合わせ済みのマーク画像を保存して使用することができる。詳細事項については、掲載されている文化庁ウェブサイトのトップページのURLをマークとあわせて画像内に記載することで対応することができる。
- ・ 動画や音楽は対象外、障害者・学校教育のための利用以外のウェブ転載（送信）は除外とするなど、対象範囲・許諾範囲が狭い。
- ・ 誤用による危険性回避のため、意図的に絞り込んでいる
- ・ 実際の運用負担に関しては、専任の担当者も置いておらず、問い合わせもほとんどない（年間数件程度）ことから、現状の普及程度であれば特にないと考えられる。

#### ○普及状況

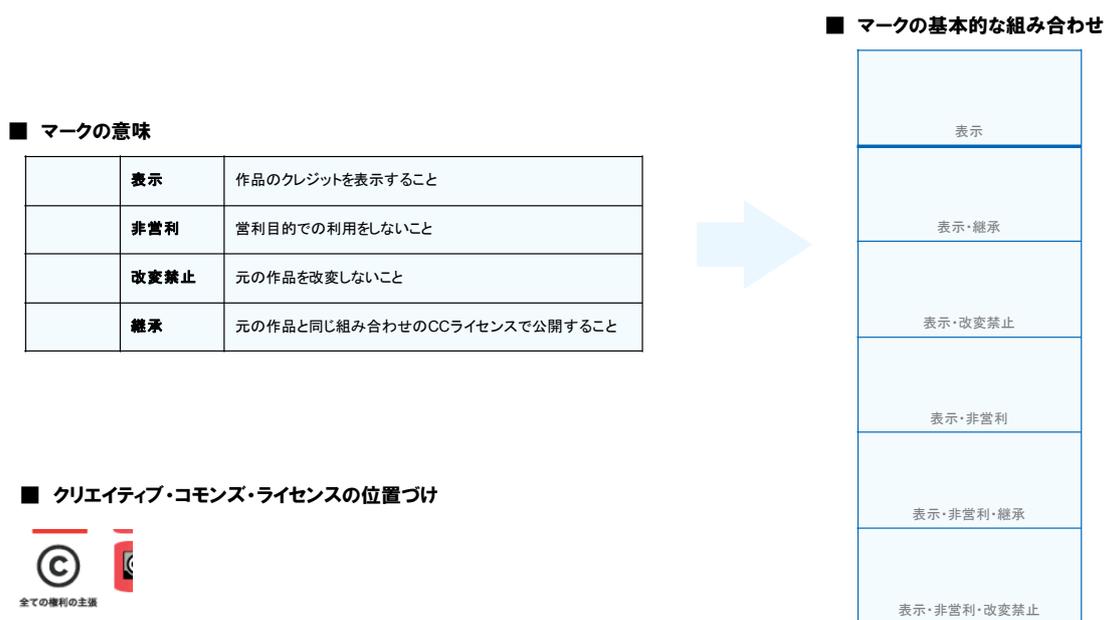
- ・ 第三者の著作物が含まれる場合に利用できない、提供者のメリットが伝わっていない、提供者の意思が的確に表現できない等の理由から、実体としてはほとんど利用されなかった。
- ・ 普及のための啓蒙活動としては、文化庁が全国各地で実施する著作権セミナー等においてパンフレットの配布を行うといった活動に留まり、自由利用マークの普及を意図とした特定の活動を実施しているわけではない。
- ・ 文化庁のホームページにおいて、利用方法等の紹介を行っている。

## 2) クリエイティブ・コモンズ・ライセンス

### ○概要

- ・ クリエイティブ・コモンズは 2001 年にアメリカで発足した NPO であり、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（以下「CC ライセンスという。」）はクリエイティブ・コモンズによって制定された、著作権を主張する All rights reserved と著作権による保護期間が終了または権利が放棄されたパブリックドメインの間に位置する、“Some rights reserved” のライセンス形式である。日本では 2004 年 3 月にアメリカに次いで世界で 2 番目にリリースされた。
- ・ CC ライセンスでは、「表示＝作品のクレジットを表示すること」、「非営利＝営利目的での使用をしないこと」、「改変禁止＝元の作品を改変しないこと」、「継承＝元の作品と同じ組み合わせの CC ライセンスで公開すること」の 4 つの条件を組み合わせる利用することができる。

図表：クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの概要



出所) クリエイティブ・コモンズ・ジャパンのウェブサイトから作成

### ○運用実態

(利用の方法)

- ・ 利用のためには、クリエイティブ・コモンズのホームページ等で提供されているライセンス選択エンジンにて選択した条件に基づき HTML コードを生成し、これをウェブサイト貼り付けることにより運用することができる。HTML コードには、選択したライセンスのタイプに応じて、ライセンスのタイプが一目でわかる画像のアイコン、コモ

ンズ証（ライセンスの主旨をわかりやすくまとめたページ）と、リーガルコード（法的に厳密に記述された利用許諾の本文）へのページリンクが付随する形となっている。

- 動画共有サイトの YouTube や、写真共有サイトの Flickr など一部のウェブサイトでは、ライセンス・エンジンの API が組み込まれており、動画や写真の投稿時に採用を希望する CC ライセンスを選択するだけで簡易に利用することもできる。

#### （普及啓発）

- 米国では、普及啓発のため、常勤 3 名、半常勤 1 名の法律家に加え、全体で数十人の常勤スタッフを抱えて活動している。また、世界各地の 70 カ国以上にクリエイティブ・コモンズ・プロジェクトを発足させており、そのクリエイティブ・コモンズ関係ネットワークから合計 60 人前後の法律家、及びほぼ同数のコミュニティ・ファシリテーターが、ライセンス管理、普及啓発に従事している。
- 具体的な普及啓発活動としては、採用の可能性のある利用者（潜在ユーザー）へ、CC の教材（冊子、オンライン版）、FAQ、特定ユーザー向け説明資料の整備・提供・打ち合わせ、セミナーの開催等に、多くの人的資源が費やされている。
- ライセンスのバージョンアップへの対応にも、利用者の意見集約やドラフティング、世界 70 カ国以上でのライセンスの各国法準拠プロセスなど、多くの時間と労力が費やされている。ただし、ライセンスのバージョンアップは、環境の変化に対応したり、より多くのユーザーへ普及を促すため、ライセンスの仕組みを運用する者として不可欠な責務と認識されている。

#### （情報システム）

- サーバー台数は、現在全世界で 9～10 台で運用しており、サーバー費用そのものは低廉化傾向にある。ただし、ライセンス・エンジンの改良や API の提供、ウェブサイトの改良等に要する技術系スタッフの人件費は大きい。
- 技術系スタッフの貢献の一例としては、Google をはじめとする検索エンジンや集約サイトが、CC ライセンスの著作物を検索・提供しやすいようにメタデータを表現する言語“Creative Commons Rights Expression Language”の開発を 2002 年に着手し、2008 年に公開。その後、言語のサポート、普及に多大な労力を継続的に投入している。

#### ○普及状況

- 2010 年において、世界中で 4 億件にのぼるコンテンツが CC ライセンスを採用し、そのうちの 40% が表示、表示・継承、パブリックドメイン<sup>1</sup>のいずれかの、よりオープンなライセンスを採用している<sup>2</sup>。

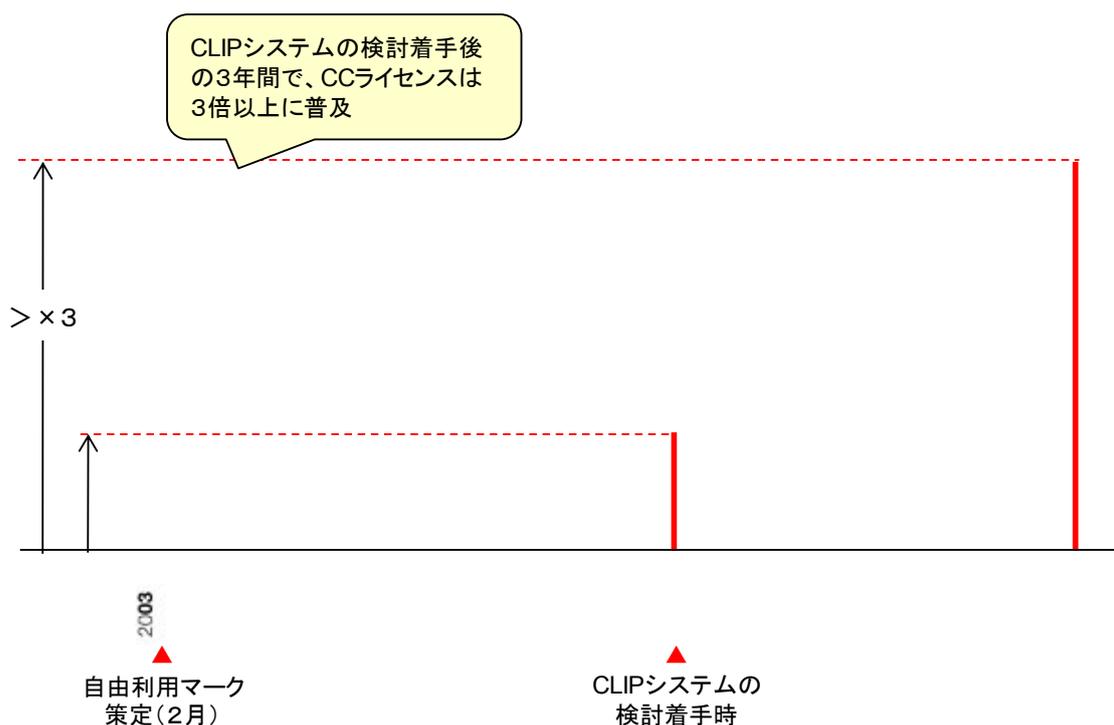
---

<sup>1</sup> ここでは CC ライセンス 3.0 で定義される“CC0”、全ての権利を放棄することを示す。

<sup>2</sup> Creative Commons “The Power of Open”（2011 年 6 月）

- また、CLIPシステムの検討が着手された2007年当時から、この2010年までの間に、世界中で三倍以上の利用が進んでいる。
- 近年は、国際的な利用を考慮に入れて、英語その他の多言語でライセンスが提供されていることを重視するユーザーが増加している。

図表：世界におけるクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの普及状況



出所) Creative Commons“*The Power of Open*” (2011年6月)をもとに作成

#### ○採用事例

(学術分野の導入例)

- ライフサイエンス総合データベースセンター (DBCLS) の生命科学系データベースアーカイブにおいては、CCライセンスの表示・継承ライセンスを標準利用許諾として採用している。
- データベース寄託者のクレジット確保、許諾の確認コストの軽減を目的としており、派生物を公開するときには、同様に自由に利用できるライセンスであるという考え方があった。

(ウェブサービスにおける導入例)

- 米 Google 傘下の動画投稿サイト YouTube では、2011年6月2日に投稿動画のライセ

ンスとして、YouTube ライセンスに加え、新たに CC ライセンスを選択できるようになった。

- ここでは「CC BY 3.0」を採用しており、指定の方法でクレジットを入れれば、第三者がコンテンツを流用・編集して商用コンテンツに利用できるようになった。利用の手順として、動画投稿ページにライセンスを選択する項目が追加され、ユーザーは過去に投稿した動画もここでライセンスを変更できる。
- 具体的には YouTube のオンライン動画編集ツールである YouTube Video Editor に新たに「CC (クリエイティブ・コモンズ)」というタブが追加され、ここで欲しい動画を検索できる。
- また、YouTube は Voice Of America や Al Jazeera といったメディアと協力しており、公開から開始 1 日の時点で既に 1 万以上の動画が CC ライセンスで公開されている。該当する動画を流用して作った動画のページには、自動的にオリジナルビデオへのリンクとクレジットリンクが表示される。

#### (美術館における導入例)

- 美術館における CC ライセンス導入の動きも広がりつつあり、来場者に写真撮影を許可するにあたって CC ライセンスを利用する試みが、森美術館、東京都現代美術館、広島市現代美術館、目黒区美術館などでも採用された。
- 作品の写真撮影、ウェブ等で公開する事が、ライセンス(CC BY-NC-ND 2.1)に基づき許可され、撮影のガイドラインはリーフレット等で配布されている。CC ライセンスの導入によって、今まであまり許諾されてこなかった美術館内での写真撮影を来場者に提供しやすくなるなど、来場者に対するサービスの一環として提供されている。

図表：CC ライセンスの採用事例（広島現代美術館）

「第8回ヒロシマ直受自記念 オノヨーコ展希望の路 YOKO ONO 2011」では、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスが適用されます。下記の条件の範囲内で作品の写真撮影が可能、ウェブ等で公開する事が出来ます。

<写真撮影に関して>

 フラッシュは使用しないでください

 三脚は使用しないでください

 作品にはお手を触れないでください

 他の鑑賞者の鑑賞を妨げないでください

 動画の撮影はしないでください

<撮影された写真の利用に関して>

- ・撮影された作品写真は、非営利目的の利用でお使いいただけます。営利目的には利用できませんのでご注意ください。
- ・撮影された作品写真に変更を加えることはできません。
- ・上記作品写真の使用条件はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの下で許諾されています。撮影した作品写真をブログや写真共有サービスなどに利用する場合は、下記のとおり表示ください。

**表記例**



作家：オノヨーコ  
CC: BY-NC-ND 2.1 日本

撮影された作品写真に来館者が写っている場合、その写真の公表にあたって写り込んだ方の肖像権に触れる場合がありますので、ご注意ください。また、作品展示の都合上、美術館の判断で写真撮影をご遠慮いただく場合がありますので、ご了承ください。

**クリエイティブ・コモンズについて**

クリエイティブ・コモンズとは  
<http://creativecommons.jp/>  
 クリエイティブ・コモンズの使用条件  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/jp/>



出所) 広島市現代美術館のウェブサイトをもとに作成

(その他の事例：sinsai.info / 東日本大震災：みんなで作る復興支援プラットフォーム)

- ・自由に利用・編集・再配布可能な地図の作成を目的とした、ワールドワイドなオープンソースプロジェクトである“OpenStreetMap (OSM)”では、地震発生後7時間から東北震災救済サイト“sinsai.info”を立ち上げ、地理情報をベースとした震災に関わる情報の集約、地理情報の作成や翻訳にあたる協力者の募集をおこなった。
- ・ウェブサイト上のコンテンツはクリエイティブ・コモンズの表示・継承でライセンスされており、自由に再利用可能であることから、必要に応じた地図の改変が可能であり、参加者が増えるほど迅速に修正更新される特徴がある。これらの特徴が、震災復興において、物資補給場所の確認や道路・鉄道の状態など、リアルタイムな情報の迅速な集積に役立った。

(諸外国における導入状況)

- ・いわゆるオープン・ガバメント運動（政府機関の保有する情報を公開する動き）に関連して、世界30カ国・地域の政府機関の一部において、情報公開の条件として、情報公開の条件としてCCライセンスが採用されている<sup>3</sup>。

<sup>3</sup> クリエイティブ・コモンズ・ウェブサイト

[http://wiki.creativecommons.org/Government\\_use\\_of\\_Creative\\_Commons](http://wiki.creativecommons.org/Government_use_of_Creative_Commons) (2011年12月)

- ・ 特に、アメリカ、オーストラリア、ニュージーランドにおいて積極的に採用されている。一方、イギリスでは、独自に“Open Government License (OGL)”を策定し、国内の著作権法制に適した著作物流通促進のためのライセンスを提供している。イギリス政府の見解では、CCライセンスとも相互運用は可能であるとしている一方で、クリエイティブ・コモンズ側は、個別最適な仕組みで、無用な混乱を誘引するものになるとして否定的な見解を示している<sup>4</sup>。

図表：CCライセンスの主な導入国

アルメニア、オーストラリア、オーストリア、ブラジル、ブルガリア、チリ、コロンビア、チェコ、エクアドル、グルジア、ギリシャ、ガテマラ、イスラエル、イタリア、韓国、マケドニア、メキシコ、オランダ、ニュージーランド、ポーランド、ポルトガル、ロシア、セルビア、スペイン、台湾、タイ、ウクライナ、イギリス、ベネズエラ、アメリカなど
--

出所) クリエイティブ・コモンズ・ウェブサイト “Government use of Creative Commons” をもとに作成

---

<sup>4</sup> Timothy Vollmer and Diane Peters ”Creative Commons and Public Sector Information: Flexible tools to support PSI creators and re-users”, Feb 11, 2011

### 3) その他の意思表示システムの事例

#### (1) EYE マーク

##### ○概要

- ・ EYE マーク・音声訳推進協議会により、1992年に発足した、目の不自由な人やその他の理由で活字のままでは本をはじめとする印刷媒体を読めない障害者のために、録音図書や拡大写本を作成してもよいことを著作者があらかじめ宣言しておくために書籍等につけておくマークであり、所定の許諾文とともに奥付に載せるものである。

図表：EYE マークの概要



「自由利用マーク」と同様に、10年に亘って読書障害者支援を行ってきた「EYE マーク」がありますので、併せてご利用ください。「EYE マーク」は、目の不自由な人やその他の理由で活字のままでは本をはじめとする印刷媒体を読めない障害者のために、本等が出版された段階で録音図書や拡大写本を作成してもよいことを著作者が予め宣言するものです。

出所) 国立国会図書館・文化庁ウェブページのアーカイブ<sup>5</sup>

##### ○運用実態・普及事例・採用事例

- ・ 1997年4月時点で約200点。その後1999年までの間に新たに90点ほどが加わったとされている<sup>6</sup>。
- ・ 現在は、公式サイトへのリンクも切れており、実質的な活動を確認することはできない状態である。

#### (2) d マーク

##### ○概要

- ・ 林紘一郎氏により1999年に基礎的な概念を提唱された、「デジタル著作物」について、新たな著作権制度「デジタル著作権」を創設することを提唱するマークである<sup>7</sup>。

<sup>5</sup> <http://warp.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/286898/www.bunka.go.jp/jiyuriyo/panhu5.htm>

なお、現在は文化庁ホームページでは掲載されていない(2012年3月30日時点)。

<sup>6</sup> 京都府本部／社会福祉評議会「EYEマーク推進運動についての報告」

[http://www.jichiro.gr.jp/jichiken/report/rep\\_yamagata28/jichiken\\_hokoku/korei14/korei14.htm](http://www.jichiro.gr.jp/jichiken/report/rep_yamagata28/jichiken_hokoku/korei14/korei14.htm)

<sup>7</sup> 林紘一郎「dマークの提唱－著作権に代わる「デジタル著作権」の構想－」GLOCOM Review4:4(40), 1999年

図表：d マークの概要



出所) 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 Review4:4(40), 1999年

- ・ ウェブ上で発表する著作物について、著作権者自ら、または代理人を通じて「デジタル創作権」を設定するものであり、設定期間が過ぎれば財産権は消滅する。「デジタル創作権」には、一身専属的な「デジタル創作者人格権」と、「デジタル創作物財産権」の両者を含み、これらは可能な限り分離するものである。
- ・ デジタル創作者人格権では「氏名表示権」と「同一性保持権」の両支分権を含み、いずれも放棄できないものであるとされている。
- ・ デジタル創作物財産権では権利の保護期間は公表後 15 年までの、5 年刻みとされ、具体的には、公表後直ちに財産権を放棄するもの、5 年間の権利を主張するもの、10 年間のもの、15 年間のものの 4 種類とされている。通常の著作権は著作行為によって自然に発生する権利だが、デジタル創作権は、公表し、かつ財産権については自ら権利の存続期間を宣言することによって発生する権利。著作権の中でも「著作者人格権」、その中でも著作者名を表示する権利を守る「氏名表示権」を重視している。

○運用実態・普及状況・採用事例

- ・ 概念提唱のみに止まり、実際に運用はされていないが、その考え方は同じく林氏によって提言された、情報基本権とマスメディア、著作権制度法の体系化である「情報メディア法」構想に継承されている。

(3) BSD ライセンス

○概要

- ・ アメリカのカリフォルニア大学バークレー校で開発されたバークレー版 Unix を 配布するために作られたものであり、FreeBSD プロジェクトによって運営されている。再配布時に著作権表示を残すこと、無保証であること、の 2 条件を示した条文を表示することを条件とする、極めて制限の緩いライセンス規定である。この条件さえ満たせば、

BSD ライセンスのソースコードを複製・改変して作成したオブジェクトコードを、ソースコードを公開せずに頒布できる。再配布時のライセンス条件を制限することがないため、再頒布時の有償での販売（商用化）がしやすいとされている。

#### ○運用実態・普及状況・採用事例

- ・ 初期の BSD ライセンスには、派生物の広告に初期開発者を表示することが条件として盛り込まれていたが、現在はこの条項は削除されている。宣伝条項のない新しい BSD ライセンスを特に修正 BSD ライセンスと呼ぶ場合がある。
- ・ BSD 系 UNIX で採用されているほか、BSD ライセンスをベースに作成された BSD スタイルのライセンスも多く存在する。具体的には、MIT License (X11 License)、Apache Software License、Sendmail License、PHP License、Python License などが挙げられる。

### (4) GPL ライセンス

#### ○概要

- ・ 1989 年、GNU プロジェクト（1983 年設立）のソフトウェアのために、リチャード・ストールマン氏によって作成され、フリーソフトウェア財団によって運営されている。すべてのユーザーに対して GNU ソフトウェアを再頒布し変更する自由を与えることを目的としている。ソフトウェアの一部でも GPL を使用すると、コード改変、改良や機能追加による二次著作物についても、GPL フリーソフトウェアとして配布されなければならない強制力を持つ。一度公開されたソフトウェアは、二次的著作物も含めて、すべての者が著作物を利用・再配布・改変できなければならないという「コピーレフト」の考え方を基礎にしている。

#### ○運用実態・普及状況・採用事例

- ・ 「コピーレフト」によって、二次的著作物を含めた「本プログラムを基礎とした著作物」が商用ソフトへと転化することを防止している。また、非フリーなモジュールとのリンクを認めていないため、一般の商用ソフトウェアにとっては使用しづらいものとなっている。
- ・ Linuxをはじめ、多くのソフトが GPL を適用している。

### (5) MPL (Mozilla Public License)

#### ○概要

- ・ オープンソースなブラウザである Mozilla のために Netscape 社と Mozilla Organization（後の Mozilla Foundation）によって作成されたオープンソース・ソフトウェアのライセンスであり、GPL に比べコピーレフトの性質は弱く、ソースの開示

義務等の制約が緩い。MPL ライセンスによる OSS を改変した場合は、その OSS と同じライセンスを適用しなければならないが、リンク等で一体化する独立した自己開発コードは任意のライセンスを適用することが可能になる。

- 対象コードの一部を「複数ライセンスコード」に指定し、再配布者が、MPL/GPL/LGPL からライセンスを選択することを認めている。MPL/GPL/LGPL 併記でのライセンスも認めており、これをトリプルライセンスと呼んでいる。
- 一方で MPL は、GPL と異なり、特許に対し明確な規定をし、特許侵害によるリスクに対応している。

#### ○運用実態・普及状況・採用事例

- Firefox、Thunderbird などのソフトウェアで利用許諾に使われているほか、CDDL の雛形としても用いられている。MPL と似たようなライセンスとしては、CPL、NPL、SISSL などが挙げられるが、コピーレフトによる制約の柔軟さ以外の部分での違いがある。

## 2. 現状の CLIP システムの位置づけ

ここでは、過去の検討資料の整理と、関係者のオーラルヒストリー、運用方法の検討を行い、現状の CLIP システムの位置づけを整理した結果を示す。

### 1) 過去の検討資料の整理

#### (1) CLIP システムの検討経緯

文化庁における意思表示システム構築の取組としては、まず 2003 年に自由利用マークが策定されたのち、2006 年に「コンテンツの円滑な利用の促進に係る著作権制度に関する調査研究」が行われた。ここでは、インターネットの急速な普及等によるデジタル化・ネットワーク化の進展に伴って、著作物の利用形態が大きく変化していることに鑑みて、「知的財産立国」実現のために、著作権についても権利を適切に保護しつつ、著作物の円滑な利用を促進する制度を検討することが必要とされていると指摘され、著作権制度の検討に資することを目的として、著作物の円滑な利用を促進するための法制度や政府・民間の取組について調査・検討が実施された。具体的には、著作権者不明時における著作物利用のためのアメリカ、イギリス、フランスの法制度と、クリエイティブ・コモンズなどの民間、政府の取組について調査研究が実施された。

その後、インターネット等のネットワークを介して、著作物を広く、容易に提供できるようになったネットワーク社会の進展に伴い、著作物の利用に際して著作権者からの事前の許諾が必要とされる著作権制度を維持しつつ、著作物等の積極的活用を図る仕組の構築に対する社会の要請に対応する方策として、著作権者があらかじめ一定の利用条件を付した意思表示を行うことにより、利用者が利用の都度、著作権者の了解を得る必要がない意思表示システムについて検討を行うこととなった。

このような状況下で 2007 年に著作物等のネットワーク流通を促進するための意思表示システムの構築に関する調査研究会（1 年目）が立ちあげられ、著作物等のネットワーク流通を促進するため、著作権者があらかじめ意思表示する際の利用条件の類型化やルール等の検討、また著作物等をネットワーク上で利用する場合の簡易な意思表示システム試行版の基本構想案を示すことを目的とされて委員会の開催を通じた調査研究が行われた。同時に、クリエイティブ・コモンズのような意思表示システムが民間ベースで普及しつつあることに留意しつつ、これらのシステムとの協力等も視野に入れながら、調査研究を進めるとされた。

実際の調査研究においては、著作物の利用許諾に関する意思表示の現状の調査、新たな意思表示システムの構築方針と扱う類型（マークのパターン）についての検討、新たな意思表示システム策定時における留意点についての検討、意思表示システムにおける課題についての検討等が行われた。その結果、①福祉・教育分野（非営利の福祉・教育目的）、②非営利分野（非営利活動を目的とするもの）、③すべて（限定なし）の3つの対象分野において利用の許諾を選択すること、利用形態として①改変可（改変・翻案等を含めてあらゆる形態で利用可能）②改変可・継承（改変・翻案等を含めてあらゆる形態で利用可能だが、二次的著作物に同一のライセンス条件を付ける必要あり）、③改変不可（改変・翻案等を除いてあらゆる形態で利用可能）の3つの類型（マークのパターン）が取りまとめられた。

さらに、2008年の研究会2年目においては、著作物の提供者・利用者における利用条件等についての検討が行われるとともに、実際に意思表示を行うためのマークのデザイン・名称の検討が行われ、システム構築方針の検討、利用規約、ライセンス条項等の検討、意思表示システムにおける課題についての検討が行われ、CLIPシステムのプロトタイプが構築された。

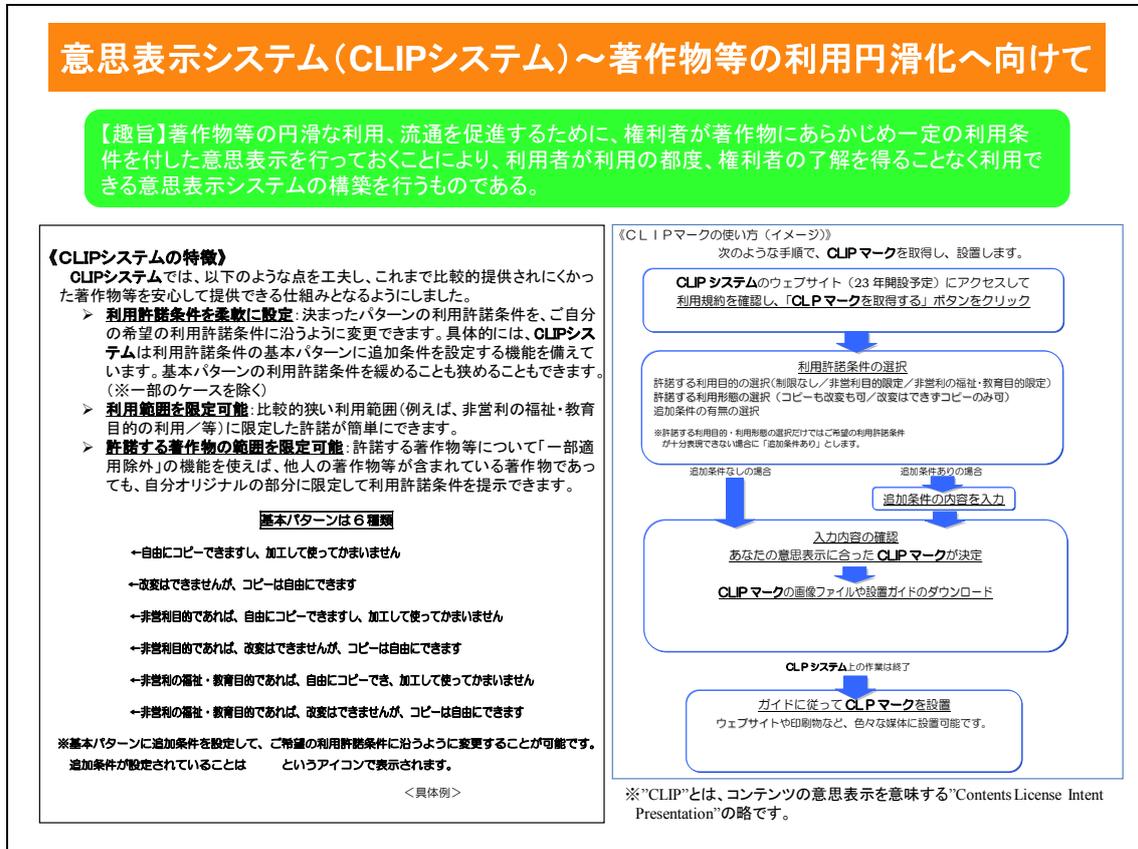
2009年度の3年目の研究会では、本格的な運用開始にあたってのモニター調査によるシステムの改修、マーク及び利用ガイドラインの策定、CLIPマーク説明資料の検討、システムの利用拡大に向けた検討等のとりまとめが行われた。

図表：意思表示システム検討の流れ

年	文化庁における意思表示システム構築の取組	関連する取組の動向
2002(H14)		知的財産基本法 公布(12月) CCライセンス ver.1公表(12月)
2003(H15)	自由利用マーク 策定(2月)	CCジャパン発足(6月)
2004(H16)		CCライセンス ver.2公表(3月)
2005(H17)		
2006(H18)	コンテンツの円滑な利用の促進に係る著作権制度に関する調査研究	
2007(H19)	著作物等のネットワーク流通を促進するための意思表示システムの構築に関する調査研究会(研究会1年目)	CCライセンス ver.3公表(2月)
2008(H20)	研究会2年目、プロトタイプ構築	知的財産推進計画2008に意思表示システム構築、CC等の促進、の両方が位置付けられる(6月)
2009(H21)	研究会3年目	
2010(H22)	システム改修	
2011(H23)	本調査研究実施	

実際に運用が想定されていた CLIP システムの概要は次の図表のとおりである。

図表：CLIP システムの概要



## 図表：知的財産推進計画 2008 における意思表示システムへの言及

### 知的財産推進計画2008

- └ 第3章知的財産の活用
  - └ II. 共通基盤技術の活用を促進する
    - └ 2. コモンズの取組やオープンソースソフトウェアの活用を促進する
      - └ (1) コモンズの取組を促進する
        - └ 2008年度から、各企業等が保有する知財権について、相互運用性の確保等によるイノベーション促進やコンテンツ・環境技術等の相互利用の促進を図るため、既存の知財権制度の利用を前提に、**パテント・コモンズ、クリエイティブ・コモンズ等の自主的な取組を促す。**
- └ 第4章コンテンツをいかした文化創造国家作り
  - └ I. デジタル・ネット時代に対応したコンテンツ大国を実現する
    - └ 4. 世界中のクリエイターの目標となり得る創作環境を整備する
      - └ (3) 一億総クリエイター時代に対応した創作活動を支援する
        - └ ② **ネット上での意思表示システムを構築する**

出所) 知的財産戦略本部「知的財産推進計画 2008」2008年6月18日

## 2) 関係者オーラルヒストリー

ここでは、具体的にどのような調査研究会の運営がされてきたかについて、関係者オーラルヒストリーを実施した結果を示す。

### (1) 前調査研究会委員 1

#### ○意思表示システム検討の背景

- ・ CLIP システムの創設検討の前に、自由利用マークが作られた。情報化の進展によって誰でも簡単に著作物を作成・利用できるようになり、著作権者によっては、一定の著作物利用を認める場合があるため、一定の利用を認める意志を示す手段として、自由利用マークを策定した。その際、わかりやすさ、不正使用による影響等を勘案し、3タイプのマークとした。一方で、第三者の著作物が含まれる場合には利用できない、提供者のメリットがわかりにくい、提供者の意志が的確に表現できない、といった理由で利用が促進しなかった。
- ・ そのような状況下で CLIP システムは、上記の問題点を改善するシステムとして提案された。すなわち、著作権者によっては、一定の条件を満たす場合には著作物の無償利用を認める意志はあるものの、そのことが利用者に伝わらず、許諾手続きの煩雑さ等から利用が断念されるケースも多くあることから、著作権者があらかじめ一定の利用条件を付した意思表示を行うことにより、利用者が許諾手続きなしに著作物等が利用できるシステムを構築し、著作物の円滑な流通促進を図ることを目的としていた。著作物の提供主体、利用主体については、著作物の流通促進の観点から限定は行わないものの、当面は、無償利用を認める著作物が多いことが想定される国、地方公共団体、教育機関に意思表示を働きかけることにするとされた。

#### ○対象とする利用分野

- ・ 無償の利用許諾は「非営利」、あるいは「非営利の教育目的」や「非営利の福祉目的」に限定する場合が比較的多いことから、対象分野は、①すべて：限定なし、②非営利分野：非営利活動を目的とするものに限定、③福祉・教育分野：非営利の福祉・教育目的に限定（教育機関の場合、現状では非営利の教育目的に限定している場合が多いが、福祉目的を排除する意図はない場合が多いため、分野は分けないこととした）、の3分野とした。

#### ○対象とする利用形態

- ・ 利用形態は、当面は①改変可：改変を含めあらゆる形態で利用可、②改変不可：改変を除きあらゆる形態で利用可（但し部分利用は可）の2種類とした。「改変可・継承」（改変可とするが、改変物に同一のライセンス条件を付ける必要有り）については、特則付

きのものの場合、取扱が複雑になることから、当面は使用しないこととした。

#### ○特則

- 例えば、ホームページや大学の OCW 等の場合、写真等の第三者が著作権を有する著作物が含まれることがある。また、利用にあたり報告だけは求めたい、利用期限を設けたい等の要望を有する者も存在する。そのため、このような場合でも意思表示が可能となるよう、特則を設けることができることとした。特則としては、次の4タイプがある。

- ① 「一部適用除外」：著作物の一部を意思表示の対象外とする特則
- ② 「有効期限」：意思表示の有効期限（利用可能期限）を設定する特則
- ③ 「条件を緩める特則」：対象とする利用分野・利用形態以外であっても、一定の条件を満たせば利用を認める特則
- ④ 「条件を厳しくする特則」：対象とする利用分野・利用形態であっても、一定の条件を満たさない場合は利用を認めない特則

注：④については、改変後の特則の設け方が難しくなる等のため、

当面、「改変可」の場合は④の特則は設けられないこととしている

#### ○CLIP システムの利用手順

##### （提供者）

文化庁ホームページにアクセス

- ① 意思表示システム利用規約の確認
- ② 利用を許諾する分野、利用形態の選択
- ③ 意思表示内容に沿った注意事項、FAQ 等の確認
- ④ ライセンス契約内容の確認
- ⑤ マークの入手（ユーザーのパソコン等へダウンロード）
- ⑥ マークを付した著作物の提供（ダウンロードした⑤のマークを一定の手順でアップロード）

##### （利用者）

文化庁ホームページにアクセス

- ① 意思表示内容に関する解説の確認
- ② 著作物を利用する際の注意事項、FAQ 等の確認
- ③ 意思表示内容にしたがった著作物の利用

#### ○CLIP システムの課題

- 以下の3つを課題と認識していた。
  - ① システム運用体制の整備
  - ② システムの普及促進

提供者への働きかけ、話題性の提供、事例紹介等

③ システム改修への取り組み

利用形態等の検証・見直し（「改変可・継承」の導入の可否、特例に関する分析等）、解説・FAQ等の見直し・拡充

○その他

- ・ CLIP システム全体のメンテナンス、運用のコストなどについては、当時は検討しなかった。
- ・ 個人的には、意思表示システムとは、権利の保有者が「こういう場合であれば自由に使ってもよい」と意思を表明するものであり、色々なものがあっても構わないのではないかと考えている。権利の保有者が自分の提供条件に合うシステムを使えばいいわけで、どんなものがいくらあってもよいのではないか。
- ・ 現実にかなり使われているクリエイティブ・コモンズというものはあるわけだが、クリエイティブ・コモンズでは表現しきれないような提供条件というのがどうしてもあるという意識はあった。

(2) 前調査研究会委員 2

○前調査研究会参加の立場

- ・ マークを作るという前提で、文化庁から参加を打診された。例えばクリエイティブ・コモンズなどを考えたときに、著作物の利用と流通が促進されるというのが非常に重要というコンセプトは賛同ができる。そのことにより創作がどんどん喚起されればいいし、システムのコンセプトとしては、二次的創作をどのように許諾をしていくのかというのが問題で、そうした課題等について検討するのであれば、何かしら手伝いたいと考えていた。
- ・ 立場としては、民間でインターネットを利用してサービスを提供する会社として、例えば流通の方法、その実態、ビジネスの拡大の可能性、サービス上の課題などといったいろいろな面で、多少わかっている部分もあるので、サービスを提供している会社の立場というところで、参加をした。
- ・ 当初から積極的に使用をしようと考えていたわけではないが、実体としていろいろな普及している意思表示のマークがあって、ビジネス上も無視できないものであるといった事情があれば採用していきたいと考えていて、CLIP マーク利用の可能性があるかもしれないということで検討をしていた。

○実際の採用可否について

- ・ 例えば、アメリカの関連会社が提供しているサービスの中で、別のユーザーがアップしているコンテンツを他人が二次的に利用しているいろいろなものをつくるというウェブ

サービスがあり、クリエイティブ・コモンズのライセンスを採用している例があるが、民間事業者としては、サービス提供に際して利用規約の中でこのような課題を処理していくことで当面足りており、意思表示システムが想定しているような利用のケースに特に当たらないということもあり、結論としては、特に使っていこうとは考えていなかった。

#### ○その他

- ・ コンテンツの利用と流通の促進が図られるというのが非常に重要かと考えており、使う側からぱっと見て、そのライセンスが何を意味していて、どういう内容なのかというのがわかるというのがすごく重要であると思っていた。
- ・ サービスの運営者側の考えとしても、使う人に大きな負担がかかってしまうようなものはよくないと思っている。文化庁でサーバーを運営されるということで、特則の1つ1つを、文化庁のサーバーで記録できるのかという議論などもあったと思うが、結局記録はできないということになった気がする。そういうシステム的な負荷やメンテナンスをどうするのかというのは運営上は重要なので、総合的な面から判断して、特則を今想定されているような形でやっていくのは現実的には難しいのではないかと考えていた。
- ・ 意思表示を行う側も、利用条件を強める特則とか弱める特則といっても、法律的知識がないと理解が難しいかもしれないという考えがあり、意思表示システムそのものが少し難解なのではないかと思っていた。マークをぱっとつけて、そのままコピーしていいという手順以上を求めると広い層に普及させるのは難しいと思うが、人によってはつける人もいるかもしれない、といった認識であった。

### (3) 前調査研究会事務局構成員

#### ○CLIP システム検討の経緯

- ・ 知的財産推進計画 2008 で意思表示システムに言及されたことが、運用・構築の背景になっている。
- ・ 当初 CLIP システムは官公庁等の利用を主たる対象に考えていたので、CC ライセンスとは必要以上に競合しないという認識であった。
- ・ 既に運用していた自由利用マークに関してはインターネットに対応していない、地方公共団体が使いづらい、条件が規定されていないという点が使いづらい要因であったと考えている。

#### ○想定していたユーザー

- ・ 想定したユーザーは官公庁等で、広く一般、特に国民に使ってもらうことを意図していたわけではない。

- 例えば地方公共団体ではHPや印刷物にこのようなマークを使うニーズがあるのではないかと考えていた。
- 教育・福祉の分野でも利用があるのではないかと思い、特に大学のような教育機関では使っていただけのではないか、という考えがあった。

#### ○運用コスト

- システムコストは基本的に文化庁のサーバーを活用するため、過大な負担にはならないと考えていた（運用コストが必要であれば予算要求をすればいいとも考えていた）。
- 利用促進のためのプロモーションコストについては、当面は国や自治体への説明であるので、そんなに過大な経費は必要ないと考えていた（必要であれば予算要求をすればいいとも考えていた）。
- 内閣府からオブザーバー参加していただいたのは、広報の専門家として適切なアドバイスをいただけると思ったこと、国や地方自治体への説明等に当たって推進役になってもらえると考えたからである。

#### ○その他

- 特則についてはフレキシブルに運用できた方がいいという観点から設けるべきだと考えた。特に、例えば文化庁の報告書に写真が入っていた場合、それを報告書全体に適用するマークの範囲内で扱えるのかということが問題になり、再利用が促進されなくなっているのではないか、という考えがあった。
- CCライセンスについては、当時は商業利用が多いように思われ、官公庁等の利用がメインになる点を念頭に置くと、位置づけが異なると考えていた。

### 3) 運用態勢

#### (1) 実施体制

CLIP システム専任の担当者を置くこと、CLIP システム専用サーバーの設置などは検討されておらず、現状の文化庁内の業務の一環として、他の業務と並行して取り組まれることになる予定であった。

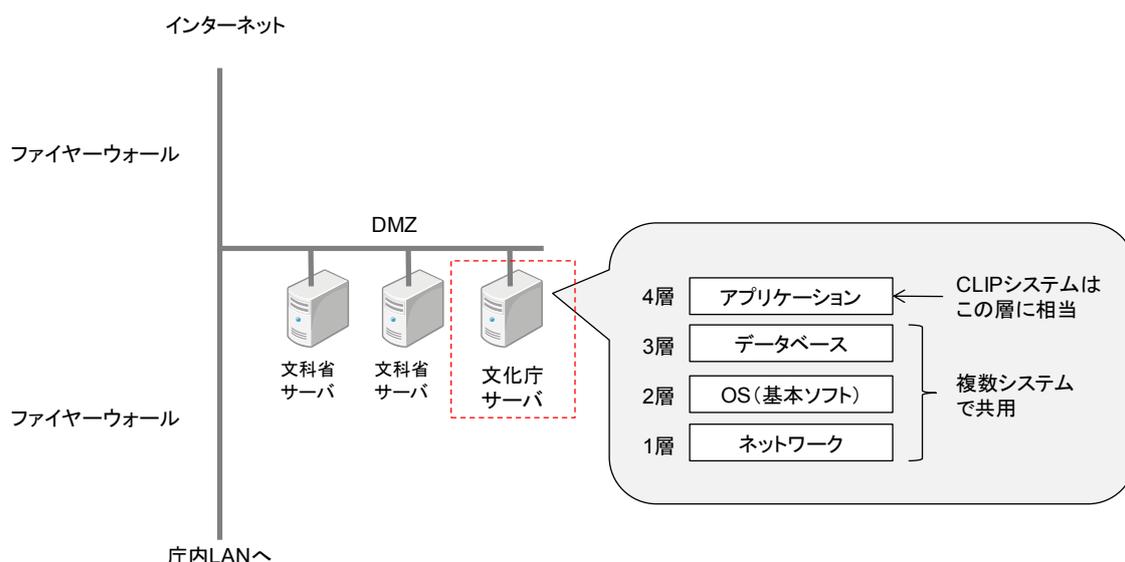
#### (2) 情報システム基盤

文化庁は、外部公開用に設置しているサーバーを1台、文部科学省のファイヤーウォール内にある DMZ に設置しており、文部科学省の外部接続環境を共用している。

CLIP システムは、文化庁の外部公開用サーバーに設定され、ネットワーク、OS、データベースを他の複数システムと共有し、文化庁サーバー、及びミドルソフトを共用する構成で設定されている。

CLIP システムは、文部科学省、文化庁の共用リソースを活用しているため、小さなコストで運用できる。ただし、大きなアクセスへの対応は困難であり、トラフィックが想定外に増大した場合に、文化庁や文部科学省のウェブサイトが見つらく、または見られなくなってしまうという危険性がある。

図表：CLIP システムが想定している情報システム基盤



出所) 文化庁情報システム担当者へのヒアリングに基づき作成

### 3. あるべき意思表示システムの検討

#### 1) 関係者の意見

あるべき意思表示システムを検討するために、次の図表の通りに公的機関、民間のプラットフォーム（場の提供者）、クリエイター（コンテンツ提供者）、エンドユーザー（利用者）に対してヒアリングを実施した。民間のクリエイターにおいては各プラットフォームにおいて無数のクリエイターが存在しており、それら一人一人の意見を集めることが難しいため、ニコニコ動画や美術館 X<sup>8</sup>といったクリエイターと密接な関係を有するプラットフォームの意見や、Arts and Law 代表理事の作田知樹氏の意見を、クリエイターを代表する意見として取りまとめている。エンドユーザーの意見も同様に、無数の利用者からの意見集約が困難であり、エンドユーザーの実態を把握しているプラットフォームへのヒアリングによって代替を行った。

なお、次の図表に記載の事業者以外にも複数の公的機関・民間事業者に対して本調査研究に関するヒアリングの依頼を行ったが、「意思表示システムを利用していないので答えられない」、「意思表示システムのような分野についてわかる担当者がいないので対応できない」といった理由で、特に意思表示システムを導入していない、または関心があまりない団体・企業に対してはヒアリングの実施が困難であった。

---

<sup>8</sup> 以降、匿名希望の団体・事業者等を団体 A、事業者 X のように記載。

図表：ヒアリング対象の枠組みと実施先

分類	公的機関	民間
プラットフォーム (場の提供者) <sup>9</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大学 (京都大学/国立大学 X)</li> <li>・美術館 (東京都現代美術館・ 広島市現代美術館・目黒区美術 館)</li> <li>・山口情報芸術センター</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドワンゴ (ニコニコ動画)</li> <li>・民間美術館 X</li> </ul>
クリエイター (コンテンツ提供者)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地方公共団体 A</li> <li>・地方公共団体 B</li> <li>・鯖江市</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作田知樹氏 (Arts and Law 代 表理事/企業メセナ協議会)</li> </ul>
エンドユーザー (利用者)	(プラットフォームへのヒア リングで代替)	(プラットフォームへのヒア リングで代替)

<sup>9</sup> ここでは大学、美術館などコンテンツを (とりまとめて) 利用者に提供する団体・事業者を指す。

## (1) 大学

---

京都大学 オープンコースウェア担当者

---

### ○意思表示システムの利用状況

- 京都大学のオープンコースウェア (OCW) では約 20,000 のシラバスのうち、約 1,100 を掲載している。講義ノートに関しては、文系や最も利用価値が高いと思う医学部のものはあまり出ていない。文系や医学部の論文は、引用元からの許諾をとる必要があり、それが非常に煩雑で嫌がる先生が多い。
- 例えば、OCW の中で最も価値が高いコンテンツは、普段目にすることができない解剖図を見ることができる医学部であり、解剖図は日本のものよりも欧米のものの方がクオリティは圧倒的に高く、欧米のものがよく授業で使われているのだが、OCW で提供する場合は海外に許諾をとる必要があり、権利者の連絡先を見つけることなど、利用の許諾が非常に取りづらい。
- 京都大学では 2005 年に、HP 財団が出資してユタ州立大学によって作られた「エデュコモンズ」という CMS (コンテンツマネジメントシステム) を導入しており、京大でも導入したこのエデュコモンズが既に CC ライセンスを採用していたので、CC ライセンスを採用することになった。このため、CC ライセンス以外のライセンスの採用を考慮したことはない。
- ちなみに京都大学では図書館でも電子化を推進しているが、図書館のコンテンツは CC ライセンスには準拠していない。
- OCW の対外向けのガイドラインは独自に弁護士などに委託して作っており、他の大学に引用を依頼されることもある。

### ○意思表示システムに対するニーズ

- CC ライセンスなどの既存の意思表示システムと互換性がまったくないものを入れることは考えられない。互換性があったとしても、ライセンス利用者が何かしらのアクションを起こす必要があるものはあまり好ましくないし、実際に普及しないのではないか。
- とはいえ、現状の CC ライセンスが万能であるかというところとは言い切れない。具体的には、「他人のものをクリエイティブ・コモンズ化」できるといい。つまり、自分が CC ライセンスをつけようとするときに、引用元の出所がよくわからないケースが多々ある。このような場合に、誰に対して聞けばよいかかわからないので、自分が作成するコンテンツに CC ライセンスを付与する際に、引用元のコンテンツに対しても意思表示ができるような状況が (ライセンスの普及等の方法で) 実現できるといい。理想の形に近いものは “Wikipedia”。

○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- ・ CC ライセンス以外は見ただこともないし、使ったこともない。
- ・ 自由利用マークに関してはほとんどプロモーションされていないのではないかと。

○CLIP システムの利用意向

- ・ 今から新しい意思表示システムに変更するスイッチングコストは高く、かなりの手間になると思うので担当者としてはあまりやりたくない。
- ・ 個人的にはCCライセンスすらエンドユーザーが理解するのはやや難しいのではないかと考えているので、CLIP システムは利用ガイドラインが複雑過ぎて、エンドユーザーはもちろん、利用者が理解するのはかなり難しいのではないかと。
- ・ 京都大学の OCW でもコンテンツ配信用のサーバーの負担が大きいため、CLIP システムを利用する際にサーバーなどのコストがより高くなるようであれば、採用すべきものではないのではないかと。
- ・ マークのデザインがあまりよくない。CI の専門家にデザインしてもらうなど、一目見て万人にわかりやすいものにするべきである。

○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ コンテンツは二次利用、マルチユースの時代なので、音楽、出版、映像などで個別の意思表示システムがあることは好ましくない。
- ・ また、日本のコンテンツを海外に展開していくことを考えると、日本独自のライセンスではなく海外と共通したライセンスが必要である。
- ・ 上記 2 つを鑑みて、互換性または 1 つのライセンスでマルチユースも海外もできるようなもの、というのが望ましいのではないかと。
- ・ 海外に権利者がいる場合の利用の難しさを考えて、例えば海外のものを一括して権利取得をしてくれるような機関があるとよいのでは。アメリカにはそういったものがあつたような気がする。
- ・ 最も期待しているのは意思表示システムというより、フェアユースの導入。
- ・ 日本とアメリカでは著作権法の期間の違いなどがあると思うが、意思表示システムに著作権の残存期間の情報があると利用が進むかもしれない。
- ・ このような検討を行う際には「管理」よりも「利用」の観点を重視して考えたほうがよいのではないかと。そうでなければ、結果として使われない、あまり意味のないものになってしまう。
- ・ 講義を見る限りは利用者の学生は CC ライセンスや著作権などほとんど気にしていないし、OCW の学外利用もどれだけ使われているかの追跡調査は難しいが、現状問題は起きていない。

○意思表示システムの利用状況

- ・ 当大学のオープンコースウェアは、利用規約において、非営利・教育目的に限定して利用することとしている。
- ・ 第三者の著作物について、許諾を得て使用する際に、「†」（ダガーマーク）を付記している。
- ・ ダガーマークの付いたコンテンツは、そのまま二次利用することはできない。二次利用する場合は、ダガーマークの付いた部分について別途利用者が許諾を取る必要がある。
- ・ 出典の脚注の存在を示すために、該当コンテンツの脇に表示している。
- ・ 意思表示の検討は 2005 年初頭に、MIT の OCW を参考にし、産学連携本部と相談して行った。当時、CC ライセンスを使っている大学はなかった。

(管理の実態)

- ・ 許諾を取るために、権利者に問い合わせをする。返事が来ない場合はある。料金がかかる場合は利用しないで、別の代替物を探す。
- ・ 返事が無い場合は、基本的に削除する。
- ・ 返事が来ないのは 2 割程度。有料と返信される件数は多くないが、新聞社の場合や、音楽を教材に利用して、それを OCW に掲載する場合（JASRAC に使用料を払う必要有り）がある。
- ・ 当大学では、エデュコモンズは使っていない。

○意思表示システムに対するニーズ

- ・ 使いやすくわかりやすいことが望ましい。
- ・ 教育コンテンツを提供している我々の業務上では、現状のダガーマークで用足りている。ただし、ダガーマークのついている教材は二次利用ができないので、教材の再利用には貢献していない。
- ・ （個人の意見と断った上で）CC ライセンスを付けることが、教育界のコンセンサスになりつつあり、今後、当大学から公開する教育コンテンツとしても対応が必要であると考えている。
- ・ CC ライセンスが普及していることを考えると、意思表示システムを新規に開発するよりも、CC ライセンスを有効活用するほうがよい。
- ・ ただし、CC の ShareAlike（継承）は、教育コンテンツで利用するのは難しい。複数の著作物から一部利用する場合、同じように継承するのが難しい。
- ・ CC ライセンスは、作品単位で表示することを求められることも難点の一つ。

○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- ・ 自由利用マークの存在は知っているが、マークの付与された著作物を、文化庁以外で見たことがない。
- ・ 当大学のオープンコースウェアで、現状で CC ライセンスを付与しているものはない。

○CLIP システムの利用意向

- ・ 利用することは考えづらい。
- ・ (現状の) CLIP システムを、学術機関以外に利用させるのは、難しいだろう。現状、著作物を許諾を得ずに利用している事例も散見される。理解しやすい仕組みが必要である。
- ・ 意思表示システムにおける出所の明記はニーズが高い。
- ・ 許諾を管理する立場としては、「非営利かつ教育」という目的制限で、著作権者から利用許諾を得やすいことがしばしばある。すなわち、非営利・教育とつけると、許諾を得るハードルが下がる。また、海外のコンテンツの場合、利用目的を、Educational を選択すると、無料になることがある。RightsLink 学術誌のデータセンターなどがその事例。

○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ アメリカの場合、教育コンテンツの権利処理を、フェアユースで行う事例も多い。日本には該当する法令がないことが残念である

(2) 行政機関

---

地方公共団体 A 広報担当者

---

○意思表示システムに対するニーズ（著作権処理の実務とあわせて）

- ・ 広報課ではホームページ、紙の媒体を取り扱っている。実務における権利処理は、著作権法の範囲で考えている。
- ・ 広報誌などの紙媒体は、基本的に、著作権法上はクリアな物を作っている。広報誌の写真がコピーして使われても問題ない。
- ・ 著作権について相談を受けることはたまにある。一部分に問題がある場合は、その部分を外してしまうのが原則。
- ・ 意思表示システムについて検討してはいない。聞いている範囲では、意思表示について考えている部局は無い。
- ・ 広報誌は、住民が何かの講演会、例えば自治会の中で行っている講習会で使いたいとい

うニーズはある。本音は、勝手に使われたくない。このため無条件で使われることは心配。

- 例えば「悪質商法に注意」といった素材を提供すると、悪用する事業者が出てくることが懸念される。
- このため、こういった場面で、どう使われるのかは、連絡がほしい。リンクフリーであっても、リンクした場合は一報ください、としている。ただし、記録はとっていない。メールの場合はサーバーに残っている程度。
- ただし、これまで実害が実際に生じたことはない。

#### (著作権取扱要綱)

- 著作権について、財務部局が内規を作っている。規程では文書で申請をもらって許諾すべきとされている。著作物は普通財産として管理されている。
- 無体物について規程がなかったのを策定した。きっかけになるような事件は知らない。
- 著作権使用料は、販売価格の10%以下といった規定がある。
- 取扱要綱はあるが、実際に職員が意識しているかは別。台帳登録が必要なので運用は手間がかかる。記録写真は包括的に、財産登録されるようになっている。
- なお著作物について、財産性よりも、純粋に保護したいという意識の方が大きい。

#### ○CLIP システムの利用意向

- 考えたこともなかったため、現実的に利用することは想像できない。
- 自治体の実務として、福祉・教育を目的とすることは難しい。境界線があいまい。線引きは無理。また特則をつけるのも難しい。運用が困難。
- 写真を提供することについての適否についても、迷うことになる。
- CLIP システムは選択肢が多い。選択肢が多ければ多いだけ、決めるのが大変。自らの著作物に適用するとき、どのレベルにするか悩むだろう。教育目的で作った物であっても、教育目的のマークにすべきかどうかは議論がある。
- 文化財は、自前で持つことはあまりない。重要文化財を撮影する場合、撮影するという許諾をもらう時点で、広報に使うということも含まれている。それをウェブに載せる、さらにアーカイブなど広い利用目的としての許諾となっている。二次利用は全く想定していない。文化財は守りたい、という意識の方が強い。

#### ○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- YouTube のチャンネルを 2011 年に開始した。CC ライセンスがあるのは認知しているが採用していない。

#### ○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ (積極的な) 利用を考えていない。
- ・ コンテンツ利用者の立場として、事務的な手間が減るのはありがたい。現状では、一件、一件の著作権確認の手間がかかっているため、それが減るといいならよい。
- ・ 自治体をクリエイターの立場と見た際、著作権保護の対象となるコンテンツを制作しているのかは疑問である。

---

地方公共団体 B 文化振興担当者 並びに地方公共団体 B の外郭団体担当者

---

○意思表示システムに対するニーズ

(文化振興担当者)

- ・ 地方公共団体として、広報課が、広報誌や機関誌の編集・発行をしている。情報発信する際の著作権の扱いについて、全庁的な取り決めはなく、ガイドラインも個別にはない。
- ・ 当課では、情報発信するにあたって、他者が作ったものを使用する際に使用の許諾を得るなどの著作権処理をしている。また、写真の場合は、顔などの個人情報が含まれないように配慮している。
- ・ 転用を前提に、広報物を作っていない。転用に関する問い合わせが増えればそれを前提とした対応を考えるだろう。
- ・ 仮に当課に、作った資料の転用に対する照会があれば、基本的に了解するだろう。
- ・ 原則、転用されることを避けたいと思う情報を発信することはない。発信した以上、自由に利用してもらって構わないという前提ではないか。
- ・ 転用にあたっては、できれば、その旨の一報はほしい。

(外郭団体担当者)

- ・ 当団体は、文化芸術事業の実施や、地方公共団体から指定管理を受けて文化施設を運営しており、またイベントの情報誌などを発行している。
- ・ 文化事業の情報誌を配布しているが、情報誌自体の二次利用は想定していない。同様の内容をウェブサイトでも提供している。ライセンスは、通常のコピーライト(全ての権利を主張)をつけている。
- ・ 二次利用が想定される広報物等は、あらかじめ許可をとり、使用条件の中に細かく規定している。これは、現著作者が、どういう形式で使用許諾しているのかで異なるからである。

○CC ライセンスを利用するに至った経緯

(外郭団体担当者)

- ・ 当団体が運営するウェブサイトに掲載されているイベントや施設、関係のあるアーティ

ストの情報を LOD 化（コンピューターで処理できる形式でデータを共有する仕組み）し、串刺しして検索できる形で提供している。

- ・ 「LOD チャレンジ」への参加時にライセンスを選択する必要があり、その際に CC ライセンスを選択した。
- ・ 「LOD チャレンジ」に参加したアプリには、プロジェクトのデータを API 経由でデジタルマップ上に表示するサービスも作られた。
- ・ データは、CC ライセンスの表示・改変禁止で提供している。
- ・ LOD 化された情報においては、今後も CC ライセンスをウェブ上では積極的に表示していきたい。理由は、情報提供の利便性を高め、観光振興に寄与したいから。
- ・ 「改変禁止」としたのは、ウェブ等で提供しているイベント情報は、作成者（事業実施者等）と何度かやりとりするなど精査して決めたものであるため、一文字でも変更されてしまうのは困るから。文意が変わってしまうおそれがある。ただし、利用者はデータを改変していないという意識であっても、データセットを他の情報と一緒に表示する場合は、改変されたと思われる場合はあるかもしれない。
- ・ 「非営利」をつけなかったのは、未だ LOD は認知度が低く、もっと多くの人に知ってほしいから。非営利とすると、その普及が遅くなる。例えば、旅行会社がアプリを開発して観光情報を提供する場合、その情報に組み込んでもらいたい。非営利ライセンスとすると、旅行会社が利用できなくなってしまう。

#### ○CLIP システムの利用意向

（文化振興担当者）

- ・ 情報発信しているものについて、基本的に二次利用を想定していないため、CLIP システムの必要性は分からない。システムをこれまで認知していなかったこともあり、現状では困っていない。これまで著作物の円滑な流通を促進することを目的として広報物を制作していない。
- ・ CLIP システムのマーク表示をつけること自体は大した手間ではない。利用者が認知して、メリットが分かることが重要で、そのために行政としてクリアしなくてはならないハードルは高いものと思われる。
- ・ 単純に福祉・教育というジャンルだけで線引きは難しい。その意味で行政からすると選びづらい。説明しやすそうに思われるが、合理的な説明責任を果たすのは難しいと考えている。
- ・ 二次利用が自由な形式の意思表示をして情報発信することは、著作権の処理を行うための業務が必要となり、業務の効率性を考慮すると全庁的な観点で判断すべきものではないか。それを現場で個別に判断し対応するのは難しく、一足飛びには進まないのではないか。

(外郭団体担当者)

- CC ライセンスで代用できるのであれば、CLIP システムは、特段必要ない。
- 意思表示の仕組みは、使われないと意味が無い。利用者が使ってみて、よいと分かることが重要。

---

#### 鯖江市情報統計課

---

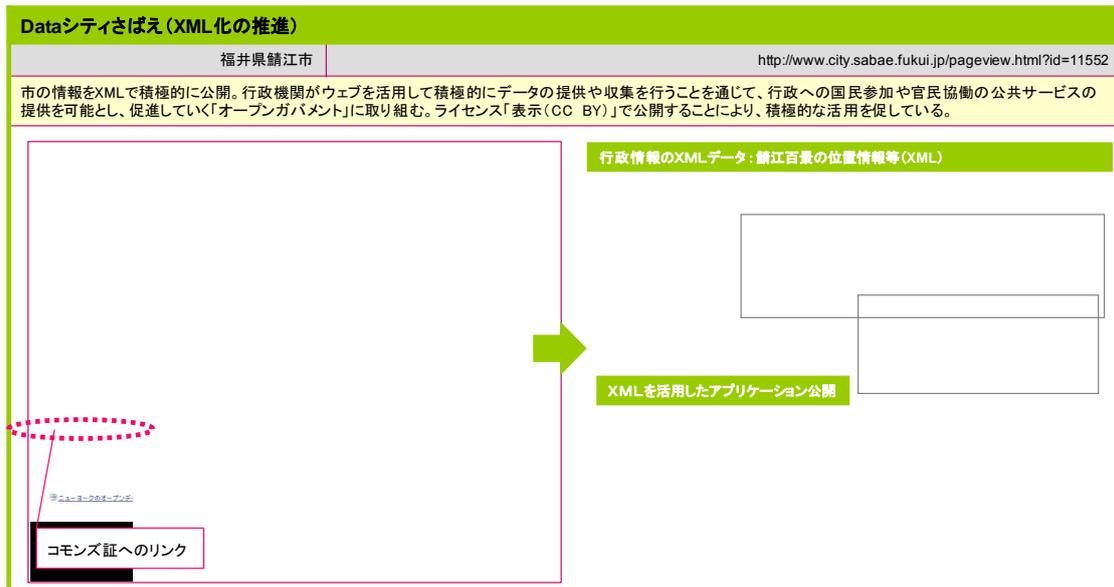
##### ○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- 鯖江市では、行政の透明化、オープンガバメントに係る施策の一環として、「市内公園等のトイレ情報 (XML)」「鯖江百景の位置情報等 (XML)」「災害時の避難所の位置情報 (XML)」を提供している。
- この背景には、鯖江市は、人口規模、面積とも小さいが、IT 企業の産業振興に積極的に取り組んでいる。市内に立地する IT 企業とも、行政が保有する情報を有効活用することなど意見交換をしていたこと等がある。
- 他の自治体から、Linked Open Data (LOD) が主催する LOD Challenge Japan 2011 (<http://lod.sfc.keio.ac.jp/challenge2011/index.html>) を紹介され、鯖江市も参加することにした。このコンテストは、異なる情報源からのオープンなデータをつなぎ、直感的な方法で表示することによって、利便性を高めるための取組み。
- この LOD のコンテストへ応募する際、ライセンス形式を選ぶ必要があった。ここで CC ライセンスを知り、勉強し、鯖江市の情報に、CCbySA のライセンスを付与することにした。
- 当該データの提供はもともと自由に使ってもらってよいとして実施していたもので、CC ライセンスは、LOD の応募がきっかけで付与した。

##### ○CLIP システムの利用意向

- 日本独自のライセンスは作らない方がいいのではないかな。
- CC ライセンスで十分間に合っている。

図表：鯖江市における事例



出所) 鯖江市ウェブサイトをもとに作成

### (3) 美術館等

#### 東京都現代美術館

##### ○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- ・ 展覧会の広報効果、特にウェブ上のクチコミを狙って CC ライセンスを導入した。
- ・ 導入のきっかけはクリエイティブ・コモンズ側から働きかけがあったため。
- ・ 現代作家による新作の展覧会で導入したため、作家の承諾が取れば導入でき、作品が認知される告知効果もあって、作家は協力的であった。
- ・ 「こどものにわ」展では 60 日間で 8 万 9,236 人の入場者数であり、CC ライセンスを導入して写真撮影を許可した効果は大きかった。
- ・ 特に子どもを対象としたこと、夏休みの期間で日記や宿題などに利用されたことが影響したかもしれない。
- ・ また、同時期に 29 万人の入場者数を記録したジブリの「アリエッティ」展との相乗効果も出ている。
- ・ もう 1 つの導入事例である「オランダ」展でもウェブでの掲載は少なくなかったが、夏休みの期間に行った「こどものにわ」展と比べると 78 日間で 2 万 5,792 人という規模の展覧会であったため、数値としてそれほど大きな効果は出なかった。また、館内に CC ライセンスのサインを掲出したが、多くの来館者にマークの意味が十分に理解され

ていなかったようであった。

- ・ 各企画展の平均入場者数はおよそ 1.5 万人から 3 万人程度。
- ・ 以後も CC ライセンスの導入を検討しているが、例えば他館所蔵の作品の場合、著作権は誰が有しているのか等の問題もあって導入が難しい。
- ・ CC ライセンスの導入によって、クリエイティブ・コモンズの弁護士がボランティアでガイドラインの作成などを手伝ってくれたので、作家との権利関係が整理された。

#### ○意思表示システムに対するニーズ

- ・ 意思表示システム自体が普及しないことがまず課題としてあるのではないか。

#### ○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- ・ 意思表示システムと言えば、導入時は CC ライセンスしか選択肢がなかった。
- ・ 自由利用マークは知らない。

#### ○CLIP システムの利用意向

- ・ 事務局が積極的にサポートしてくれ、作家とのアグリーメントの雛形作成・提供などをしてくれるのであればいいが、そうではないのであれば導入の必要性は薄い。

#### ○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ 権利処理の問題は課題の一つ。例えば、意思表示システムが作家側で意図していない写真に写りこんだ権利関係の問題や、作家自身が二次創作で違法な複製をしてしまうケースなど、どこに連絡して解決すればいいかわからないなど、権利処理の問題に役立つかもしれない。
- ・ このような場合は美術館側で撮影許可証を発行することで、二次利用を制限するなどの対策がある。

---

## 広島市現代美術館

---

#### ○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- ・ 森美術館が実施した展示会で CC ライセンスが採用されていたということで、広島市現代美術館においても、同様のスタイルで実施することとした。
- ・ クリエイティブ・コモンズの弁護士がボランティアで契約手続を支援してくれたおかげで、オノ・ヨーコ氏側の弁護士とのやりとりがスムーズであった。CC ライセンスの普及に努める法律の専門家がいるのは同ライセンスの利用促進につながる。
- ・ オノ・ヨーコ氏は、作品の利用・提供にオープンな考えを持っており、個展であるから

CC ライセンスを採用ができた。グループ展となると、個々のアーティストの提供の考えが異なるため、CC ライセンスの採用は難しくなると考えられる。

図表：広島市現代美術館における事例



出所) 広島市現代美術館ウェブサイトをもとに作成

#### ○意思表示システムに対するニーズ

- ・ 一般に認知されていることが重要。広くコンテンツを発信するためには、マジョリティなものを採用する。
- ・ グローバルに通用する仕組みであることは重要である。特に広島市は海外からの訪問客も多い都市であるため、グローバルに対応の必要が高い。
- ・ 意思表示システムが複数あると、その違いは何なのか理解しないといけない。コンテンツ毎に意思表示マークが異なることがあるなど、利用する側にとって混乱の生じることが懸念される。

#### ○CLIP システムの利用意向

- ・ 普及しているか、グローバルに通用するかといった観点で評価する。
- ・ 自由利用マークは知らない。

○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- ・ CC ライセンスを導入した理由は、美術館側と来館者との間で、よりコミュニケーションをとるために撮影を許可するため。そもそも美術館のサービス精神があまりよくないという考えがあった。
- ・ 作家が若いため、このような試みに理解があった。このような取組に興味を持った人が写真を撮ってくれればよいと考えている。
- ・ 今回の導入にあたっては、特に、「目黒区美術館は CC ライセンスを導入しての撮影が OK である」というように対外的に PR するための広報としての機能が重要であった。
- ・ CC ライセンスのようなネットによるコミュニケーションの手段を導入しないと、来館者に対しては、写真撮影をした後にネットへの投稿をしたいと考えた場合に、中途半端になってしまう。
- ・ 写真撮影自体が初めての試みであり、違法なアップロードをされた場合の法的な懸念はあった。
- ・ 森美術館、東京都現代美術館が先行的に CC ライセンスを導入していたこともあり、導入することができた。このような先行事例を示すと、組織内部向けに導入の説得がしやすい。
- ・ 導入後の効果はあったと見ていて、写真を撮ってよかったという反応が多い。
- ・ 展示室を見ていると今までと違う、例えば子どもと並んで写真を撮るような光景が見られるようになった。
- ・ 利用者は写真を撮って自分のフォルダに入れるだけのことでさえも楽しんでいるのではないかと感じる。
- ・ CC ライセンスの利用については来館者へのリーフレットを配布しているが、来館者に 1 から 10 まで説明するのは難しい。
- ・ クリエイティブ・コモンズ事務局のサポートがあって安心して導入できた。
- ・ ライセンスの種類は作家毎に違うと利用者が混乱するため（ライセンスを統一することとし）、今回の企画展示では作家のうち誰か 1 人でも違うライセンスになるのであれば導入しないことを考えていた。

○意思表示システムに対するニーズ

- ・ CC ライセンスに従わない人がいた場合、どういう責任をとるのが気になる。クリエイティブ・コモンズからは過去トラブルになって美術館側が訴えられた事例はないと聞いた。
- ・ カスタマーサポートを充実してくれると嬉しい。クリエイティブ・コモンズからのメールの返信を 1~2 週間待つこともあった。

○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- ・ 意思表示システムと言えば、導入時は CC ライセンスしか選択肢がなかった。
- ・ 自由利用マークは知らない。

○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ 将来的に美術館のコレクションアーカイブの利用を CC ライセンスでできたらいいと思っている。
- ・ 今後の取組として、ツイッターとの連携によって来館者が簡易に写真投稿をでき、情報の展開も促進するのではないかと考えている。

---

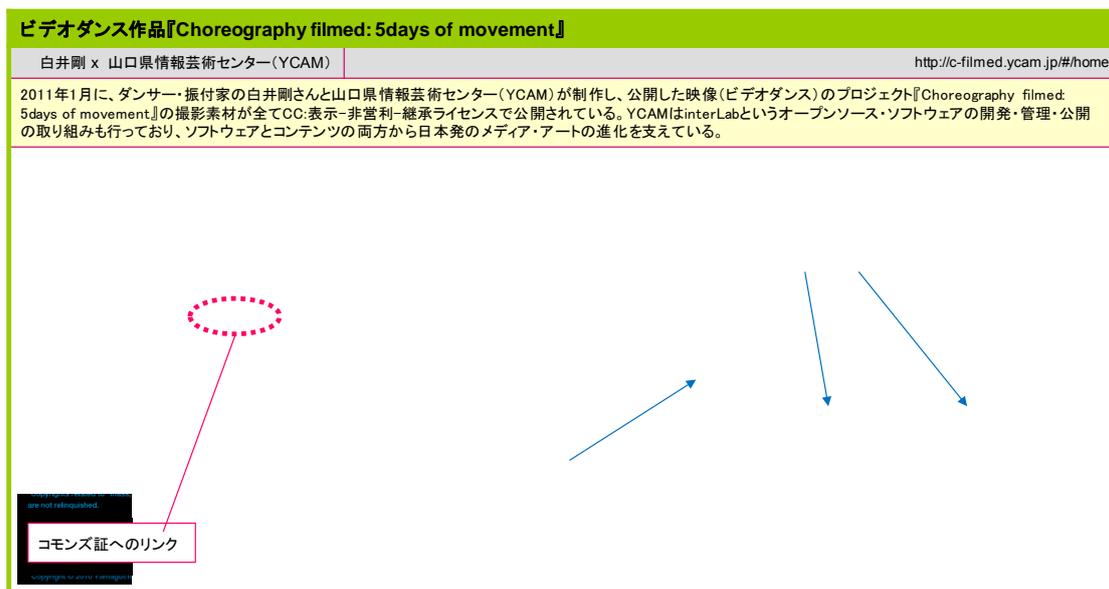
山口情報芸術センター (YCAM)

---

○白井剛+YCAM ビデオダンス制作プロジェクト『Choreography filmed: 5days of movement』

- ・ ダンサー・振付家の白井剛さんと山口情報芸術センターが制作し、2011年1月にウェブで公開した映像（ビデオダンス）のプロジェクト『Choreography filmed: 5days of movement』。
- ・ 撮影素材が全て CC:表示-非営利-継承ライセンスで公開されている。
- ・ YCAM には YCAM InterLab という研究開発チームが存在し、オープンソース・ソフトウェアの開発・公開の取り組みも行っており、ソフトウェアとコンテンツの両方から日本発のメディアアートの進化を支えている。

図表：山口芸術センターにおける事例



出所) 山口情報芸術センター・ウェブサイトをもとに作成

○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- ・ この取組は、今の時代に、映像を作ることとはどういうことなのかを、芸術作品を制作する立場、利用する立場、それぞれの立場から考えるための試み。ユーザーが自由に共有・改変されることで、新たな作品が創造される可能性を探ることを意図している。
- ・ これまでのダンス映像作品はハードとセットで、劇場や美術館で上映されるものであったが、ウェブ時代では誰もが容易にアクセスできる環境にある。
- ・ このため、なるべく芸術家を含むウェブサイトを訪れるコンテンツ利用者全員に使いやすい CCbySA ライセンスを付与した。
- ・ CC ライセンスは、従前より認知しており、機会があれば利用することを考えていた。

○意思表示システムに対するニーズ

- ・ ウェブ文化のルールでは、自ら権利を主張することが必要であり、今回のビデオダンスのプロジェクトにおいても、クレジットの表示を求めることを重視した。
- ・ 海外でも通用する仕組みであることが必要。ウェブ上にコンテンツを一度出してしまうと、回収することはできない。本プロジェクトでは、日・英の標記をしており、グローバルに通用する CC ライセンスを採用している。
- ・ CC ライセンスに対する不満は特にない。ウェブ時代に即しており、違反を完全に抑止することはできなくても、一定の権利を主張することができると評価している。

○CLIP システムの利用意向・今後、意思表示システムに期待する要件

- ・ 福祉・教育という目的制限をかけるという意図はよく理解できる。しかし、運用時にお

いては、ルールがわかりやすいことが重要。日進月歩の情報技術の過渡的な進展期においては、需要や適用が社会内部で完全に位置づけが決められているわけではなく、現段階では、できるだけ柔軟な応用的展開が開けてくる可能性を内部に保持しておくべきであるとする。また、教育は、現場の作品制作の創造とリンクしているため、制作と教育を厳密には切り離すことはできない。

- ・ もし国内だけでしか通用しない仕組みになるのであれば利用が難しい。国外においても認知されていることが重要である。

#### ○その他

- ・ 創作の現場の印象から言えば、著作権に対する芸術家の立ち位置は各人で異なる。本プロジェクトに関わった白井剛氏はウェブ文化に理解があって、インターネット上に公開することにチャレンジする気概を持っていた。一方で作品の権利を守ることを重視する芸術家もいる。

---

### 民間美術館 X

---

#### ○CC ライセンスを利用するに至った経緯

- ・ 元々はクリエイティブ・コモンズの伊藤穰一会長から、ローレンス・レッシング氏を紹介頂いてセミナーをしてもらい、著作権を何とかしたいという意識を持った。野口氏にも勉強会をして頂いた。
- ・ CC ライセンスを使っているのは 50 カ国以上で使っていて、各国の政府でも使いやすいように運用されており、むしろ利用する方が自然だと思ったくらいであった。
- ・ 美術館 X 自体も公益性が高い面はある一方で、民営事業者であり、顧客へのサービス向上の仕組みとして新たなチャレンジをしたいと考えていた。
- ・ ある外国人アーティストの展示会で導入されたのは、著作権管理団体に入っておらず、アクティビストでもあり、且つ当該国内で CC ライセンスが普及し始めていることなどが理由となった。
- ・ その後も CC ライセンスの導入については、継続的に打診をしているのだが、難しい点も多い。
- ・ その理由として、現代美術もアーティスト自身も、自分が意図していないものに流通してしまうのを嫌がり、漠然とインターネットを怖がる傾向があるように感じる。
- ・ ただし、小規模展覧会であれば、対象とする若手のアーティストが著作権管理団体に入っていないことが多く、CC ライセンスの導入が進んでいる。
- ・ CC ライセンス導入の取組がメディアに取り上げられて、美術館としての効果があった。
- ・ 特に、ネットメディアでの露出が激増した。

- ・ また、美術の著作権には問題があるという認識を一般に持ってもらうことができたと思う。
- ・ そもそも著作権に関しては、音楽などに比べて、美術はあまり注目されていないので、議論が放置されてきたように感じている。

#### ○意思表示システムに対するニーズ

- ・ 現行の CC ライセンスに対する不満などは特にはない。
- ・ （現代美術においては）権利は自己管理が原則であるが、一部のケースでは著作権管理団体が管理していることもあり、その場合、アーティスト本人が展示における CC ライセンスの導入を許容しても、管理団体が許諾しない場合がある。
- ・ 美術業界が著作権の知識を持っていない点、特に多くの美術館のキュレーターは著作権に関する専門的な教育を受けていない点は課題であると考えている。

#### ○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- ・ 特に認知・利用しているものはない。
- ・ CC ライセンス以外にいくつか検討比較はしたが、普及率が決め手となって CC ライセンスはほぼ一択であった。

#### ○CLIP システムの利用意向

- ・ 現状の CC ライセンスでよいと思っている。
- ・ 新しい仕組みを入れるにしても、互換性がないと、日本の芸術作品の海外への展開等を見据えると難しいのではないか。

#### ○今後意思表示システムに期待する要件

- ・ 意思表示システムの問題ではないかもしれないが、色々な国の著作権の違い（70 年問題など）があるので、ここをクリアにできればいい。
- ・ 著作権絡みの課題は、慣習や所有権と著作権との違いについてなど、週に 2～3 回程度出てくるが、弁護士と話をしてもグレーゾーンの問題が多い。

#### （４）民間事業者

---

株式会社ドワンゴ

---

#### ○意思表示システムの利用状況

- ・ CC ライセンスを多少は参考にしながら、動画投稿のガイドライン、ニコニコモンズを

導入している。

- ニコニコモنزズに関しては、ニコニコ動画ユーザーに権利の所存を明確にしつつ、他の人に自分のコンテンツを使ってもらうためのストレージ、アーカイブにおける意思表示の仕組みであり、現状は自社のウェブサイトのみに対応している。
- ユーザーが自分のコンテンツがどのように二次利用されているかをツリー上で整理することができる。
- CC ライセンスなど既存のライセンスを導入することは検討の俎上にも上がっておらず、今後も特に検討は考慮していない。

#### ○意思表示システムに対するニーズ

- クリエイターが自ら意思表示システムを取り入れたいというニーズはあまりない。
- クリエイター側のニーズとしてあるのは、自分の作品がどのように使われたかを知りたいという点であり、ドワンゴでもその問い合わせ対応のために専任のスタッフを置いている。
- また、インターネットの世界ではエンドユーザー≒クリエイターであり、上記のやりとりがエンドユーザー間でされることも多くある。

#### ○既存の意思表示システムの認知・利用状況

- CC ライセンスであっても9割のクリエイターは認知していないのではないかと。
- クリエイターが著作権の専門知識を持っていないことが大きな要因ではないかと。

#### ○CLIP システムの利用意向

- CC ライセンスとの違いがよくわからない。
- 特記事項があると非常に使いにくいのではないかと。
- クリエイターはもちろん、エンドユーザーも理解が難しそうな仕組みであるので、現実的な運用は難しいのではないかと。
- 意思表示システムよりも、教育・福祉で使う際には著作権を免除するといった取組の方が有効ではないかと。

#### ○今後意思表示システムに期待する要件

- 意思表示システム自体があまり意識されておらず、その前段階として著作権の教育のほうの方が重要ではないかと。

## (5) その他

### ○意思表示システムに対するニーズ（クリエイターの視点）

- ・ 他の作品を紹介したい、コラージュを作りたい、あるいはパロディを制作したいといった場合、我が国には適用できる権利制限規定等の法制がなく、安心してコンテンツを利用するためには意思表示システムが必要。一方、フランスではパロディ利用に係る法令があり、アメリカにはフェアユースがある。
- ・ クリエイターにとって、使えるリソース（コンテンツ、コンテンツを提供するインフラ等）が増えることは歓迎すべきこと。意思表示システムによって、安心して利用できるリソースが増大することは、新たな創造性を発揮する可能性を広げる。
- ・ 大部分のクリエイターはプロではない（コンテンツ制作によって収入を得ていない）。すなわち、多くのクリエイターによって、コンテンツを守ることよりも、広く流通することによって、利用できるコンテンツが増え、それにより自身のコンテンツ制作の幅が広がり、それが新たな作品を生み出されることにつながる、という期待便益のほうが大きい。
- ・ 全くオリジナルの著作物というものは無い。他の作品や文化や環境などの影響を受けてコンテンツは制作される。
- ・ オンライン上でコンテンツがグローバルに流通する。画像、映像、音楽のクリエイターは、世界を見て制作をしている。クリエイターは海外で何が起きているのか意識している。これは、YouTubeなどで容易に把握できる環境が整備されたことが大きい。
- ・ 過去に横浜で行ったイベント（ヨコハマ国際映像祭 2009）において、ブルーバックの前で来場者にインタビューして旅の思い出を語ってもらいながら、同時にインターネット上でCCライセンスのついた当地の映像や画像を検索し、瞬時に来場者の映像と画像を合成するといったコンテンツ制作を行ったことがある。このように、利用可能なコンテンツが増大し、さらにそれを検索・提供するインフラがあると、新たなコンテンツ制作が容易になり、創造性の発揮の可能性が大きく広がる。

### ○既存の意思表示システムの認知・利用状況

#### （クリエイティブ・コモンズ）

- ・ 著作権法は国毎に異なっている。CCライセンスは一つのポリシーで運用されており、国毎の法制の違いを埋め、コンテンツのグローバル流通に即している。
- ・ CCライセンスは条件をつけることはできないが、希望を述べることは許容範囲であろう。アーティストの周りにできるコミュニティベースで物事は動く。
- ・ インターネット文化に慣れ親しんだ世代や層にとってみれば、CCライセンスのコンセ

プトは、抵抗なく受け入れることができる。一方、CC ライセンスの検討プロセスが不透明である、アメリカのグローバリズム戦略である、といったアメリカの陰謀説のようなものがあるのは認知している。ある年代以上の方に顕著にみられる傾向かもしれない。

○CLIP システムの利用意向

- ・ 現状の仕組みでは、利用することは考えづらい。

2) あるべき意思表示システムの要件

ヒアリング結果をとりまとめると、次の図表のとおりである。

図表：ヒアリング結果のとりまとめ

項目	内容
意思表示システムの利用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>最も普及している CC ライセンスが多く導入されている</b> 「CC ライセンスを使っているのは 50 カ国以上で使っていて、各国の政府でも使いやすいように運用されており、むしろ利用する方が自然だと思っただくらいであった」(民間美術館 X)</li> <li>・ <b>一方で、自前でガイドラインを策定している団体は意思表示システムに対する関心が薄い</b> 「意思表示について検討していない。意思表示について考えている部局は無いと聞いている」(地方公共団体 B)</li> </ul>
意思表示システムに対するニーズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>CC ライセンス利用者は特にサポート体制に対する満足度が高い</b> 「ガイドライン策定時の弁護士によるサポートが非常に助かった」(東京都現代美術館、目黒区美術館)</li> <li>・ <b>新たに導入されるものについては互換性、特に海外との互換は重要論点として挙げられる</b> 「海外でも通用する仕組みであることが必要。本プロジェクトでは、日・英の標記をしており、グローバルに通用する CC ライセンスを採用している」(山口情報芸術センター)</li> </ul>
既存の意思表示システムの認知、利用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>ほぼ CC ライセンスのみが認知されているが、CC ライセンスでさえも一般的認知に課題がある。</b> 「CC ライセンスであっても 9 割のクリエイターは認知していないのではないか」(ドワンゴ)</li> </ul>
CLIP システムの利用意向	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>総じて利用意向は低い</b> 「現実的に利用することは想定できない、特則をつけると運用が困難」(地方公共団体 B)</li> <li>・ <b>国内独自ライセンス制定に関する反対意見も多くある</b> 「日本独自のライセンスは作らない方がいいのではないか」(鯖江市)</li> </ul>
今後、意思表示システムに期待する要件	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>わかりやすい、利用者視点での制度設計が期待されている</b> 「このような検討を行う際には、管理よりも利用の観点を重視して考えたほうがよいのではないかと。そうでなければ、結果として使われない、あまり意味のないものになってしまう」(京都大学)</li> </ul>

意思表示システムについては、CC ライセンス導入済みの団体・企業であれば、特段の新たな意思表示システムのニーズは顕在化しておらず、仮に新たな意思表示システムが導入されるにしても、現状導入している CC ライセンスから乗りかえることは困難であり、また海外における展開等を考慮した場合に、相互乗り入れが可能であるといった互換性を持たせることが必須の要件であるという意見が聞かれた。

一方で独自の意思表示システムを利用する団体では、新たな意思表示システムの利用を検討している団体・企業はあまり見受けられず、権利の保有者や利用者に対して、意思表示システム自体の一般的な認知度の低さを課題として指摘されることもあった。

このような状況の中で CLIP システムに対する利用意向は総じて低く、日本独自ライセンスの導入に対する抵抗感もあった。

今後の意思表示システムの検討においては、制度の設計者・管理者の視点のみならず、権利の保有者やエンドユーザーといった利用者からの観点をより重視して検討すべきではないか、といった指摘がいくつかの団体・企業からあった。

#### 4. 政策評価の枠組みに沿った評価

##### 1) 評価の枠組み

費用対効果に鑑みつつ、政策評価のフレームワーク（政策評価各府省連絡会議「政策評価に関する標準的ガイドライン」平成13年1月15日）に沿って検討を行った。

図表：政策評価のフレームワーク

評価の観点	一般的な評価基準	今回の評価ポイント
必要性	<ul style="list-style-type: none"> <li>政策の目的が、国民や社会のニーズに照らして妥当か、上位の目的に照らして妥当か。</li> <li>行政関与の在り方から見て行政が担う必要があるか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>最新の政策体系では、どこに位置づけられるのか、意思表示システムは、上位政策・施策に寄与するのか（※意思表示システムは、知的財産推進計画2009以降では明記されていない）。</li> <li>他の意思表示システムによる代替可能性等はあるか。</li> </ul>
効率性	<ul style="list-style-type: none"> <li>投入された資源量に見合った効果が得られるか、または実際に得られているか。</li> <li>必要な効果がより少ない資源量で得られるものが他にないか。</li> <li>同一の資源量でより大きな効果が得られるものが他にないか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>システム構築フェーズだけでなく、実際に運用フェーズに移行した場合のトータルコストで再評価が必要。</li> <li>他の意思表示システムの活用等により、効率性を向上できないか。</li> </ul>
有効性	<ul style="list-style-type: none"> <li>政策の実施により、期待される効果が得られるか、または実際に得られているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自由利用マーク、クリエイティブ・コモンズ等の先行する仕組みから類推。</li> </ul>
公平性	<ul style="list-style-type: none"> <li>政策の目的に照らして、政策の効果の受益や費用の負担が公平に分配されるか、または実際に分配されているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>特になし（本調査研究では対象としない）。</li> </ul>
優先性	<ul style="list-style-type: none"> <li>他の政策よりも優先的に実施すべきか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>特になし（本調査研究では対象としない）。</li> </ul>

出所) 政策評価各府省連絡会議「政策評価に関する標準的ガイドライン」平成13年1月15日)

必要性の観点では、政策体系における位置づけについて検討を行うとともに、他の意思表示システムによる代替可能性が考えられないかといった視点から評価を行う。

効率性に関しては、システム構築フェーズのみならず、運用フェーズも含めたトータルコストでの再評価を実施する。

有効性に関しては、必要なコストに対して、どれだけの効果があるかといった観点から検討を行う。

公平性と優先性に関しては本調査研究の位置づけ、趣旨等に鑑みて対象とはしていない。

## 2) 評価結果

### (1) 必要性

#### ○政策評価体系における位置付け

- ・ 知的財産推進計画 2008 では、「コンテンツをいかした文化創造国家作り」という施策のもとに、「ネット上での意思表示システムを構築する」と、具体的に事業が明記されている。一方で、「知的財産の活用」という施策のもとに、「クリエイティブ・コモンズ等の自主的な取組を促す」と事業が明記されている。
- ・ 最新の計画である知的財産計画 2011 では、意思表示システムに関連する施策、事業は明記されていない。

#### ○他の意思表示システムによる代替可能性

- ・ 2012年3月現在、CCライセンスが広く普及し、意思表示システムの事実上の世界標準となっている。一部の国内の大学や美術館等において、CCライセンスの使用事例が見られる。
- ・ 一方、CCライセンスでは、教育や福祉などの目的の限定、特別な利用規則（特則）の設定ができないといった制約がある。

#### ○必要性の観点における評価

- ・ ヒアリング調査から、意思表示システムの必要性は広く認められた。一方、我が国独自の意思表示システム（CLIPシステム）に対する明確なニーズは確認されなかった。
- ・ 委員会の討議では、あってもよいという意見と、利用者を混乱させるので構築すべきではない、という意見の両方がみられた。

### (2) 効率性

#### ○他の意思表示システムの実態から見る効率性

- ・ CLIPシステムの効率性を検討するために、他の意思表示システムとの比較検討を行う。
- ・ 例えばクリエイティブ・コモンズ（アメリカ）の資産の合計は、2010年度において、約600万米ドル（約4.8億円 1ドル80円換算）。
- ・ 収入は約171万米ドル（約1.4億円）で、内訳は基金からの助成金、寄付金がほとんどである。
- ・ 支出は362万米ドル（約2.9億円）で、収支は191万米ドルのマイナスであるが、正味財産の現状を鑑みると、財務状況は健全な領域を維持している。

図表：クリエイティブ・コモンズ（アメリカ）の財務諸表

貸借対照表				収支計算書	
資産		負債と正味財産		収入	\$ 1,714,160
流動資産	\$ 4,410,907	負債	\$ 175,930	支出	3,624,337
固定資産	1,546,661	正味財産	5,781,638	正味財産の増減	-1,910,177
		繰越正味財産		正味財産	5,781,638
資産合計	\$ 5,957,568	負債と正味財産合計	\$ 5,957,568		

出所) Creative Commons Corporation Financial Statements Year Ended December 31, 2010 をもとに作成

貸借対照表から見ると、資産の多くは現金または売掛金である。

図表：クリエイティブ・コモンズ（アメリカ）の貸借対照表

Creative Commons Corporation Statement of Financial Position December 31, 2010 (With Comparative Totals at December 31, 2009)			
	2010	2009	
<b>ASSETS</b>			
<b>CURRENT ASSETS</b>			
Cash	\$ 2,509,272	\$ 2,139,975	
Grants Receivable	1,717,563	2,509,928	
Contributions and Other Receivables	140,213	402,251	
Prepaid Expenses	43,859	32,677	
Total Current Assets	<u>4,410,907</u>	<u>5,084,831</u>	
<b>NONCURRENT ASSETS</b>			
Grants Receivable	1,519,000	2,752,250	
Investments	3,149	-	
Security Deposit	7,105	7,105	
Property and Equipment - Net	17,407	17,893	
Total Noncurrent Assets	<u>1,546,661</u>	<u>2,777,248</u>	
Total Assets	<u>\$ 5,957,568</u>	<u>\$ 7,862,079</u>	
<b>LIABILITIES AND NET ASSETS</b>			
<b>CURRENT LIABILITIES</b>			
Accounts Payable	\$ 34,642	\$ 41,627	
Accrued Expenses	141,288	128,637	
Total Liabilities	<u>175,930</u>	<u>170,264</u>	
<b>NET ASSETS</b>			
Unrestricted	1,078,121	1,134,926	
Temporarily Restricted	4,703,517	6,556,889	
Total Net Assets	<u>5,781,638</u>	<u>7,691,815</u>	
Total Liabilities and Net Assets	<u>\$ 5,957,568</u>	<u>\$ 7,862,079</u>	

出所) Creative Commons Corporation Financial Statements Year Ended December 31, 2010

収支計算書から見ると、収入の多くは寄付金・助成金であることが伺える。

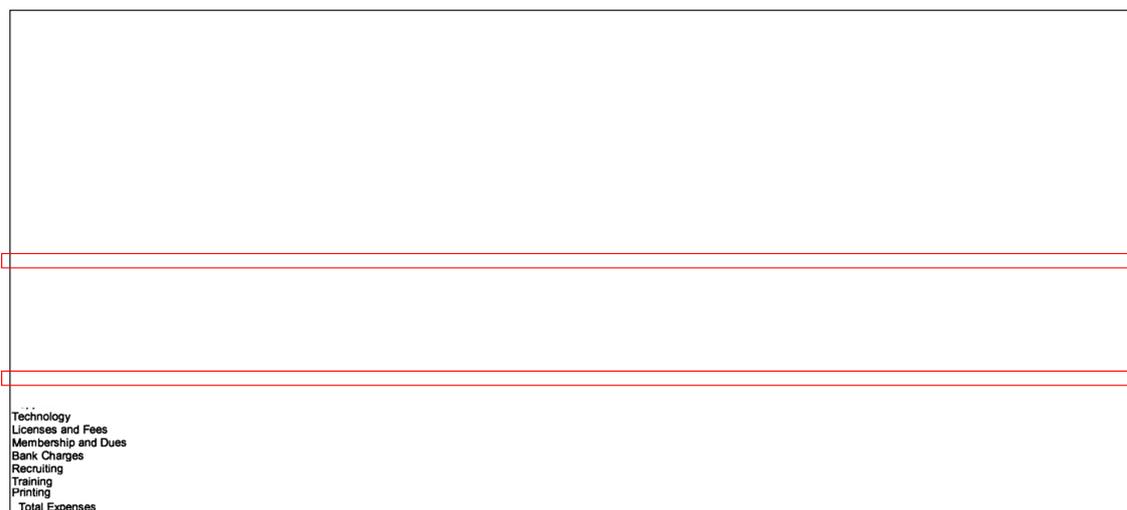
図表：クリエイティブ・コモンズ（アメリカ）の収支計算書

<b>Creative Commons Corporation</b>				
Statement of Activities				
Year Ended December 31, 2010				
(With Comparative Totals for the Year Ended December 31, 2009)				
	<u>Unrestricted</u>	<u>Temporarily Restricted</u>	<u>Total 2010</u>	<u>Total 2009</u>
<b>REVENUE AND GAINS</b>				
Foundation Grants	\$ 128,412	\$ 489,700	\$ 618,112	\$ 933,064
Contributions	354,335	380,000	734,335	1,516,482
In-Kind Contributions	166,581		166,581	242,210
Contracts	185,791		185,791	-
Interest Income			-	690
Foreign Currency Translation Gain (Loss)	(846)		(846)	676
Net Realized and Unrealized Gain on Investments	227		227	4,730
Dividend Income			-	73
Other Income	9,960		9,960	39,661
	<u>844,460</u>	<u>869,700</u>	<u>1,714,160</u>	<u>2,737,586</u>
<b>NET ASSETS RELEASED FROM RESTRICTIONS</b>				
Satisfaction of Program Restrictions	<u>2,723,072</u>	<u>(2,723,072)</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
Total Revenue and Gains	<u>3,567,532</u>	<u>(1,853,372)</u>	<u>1,714,160</u>	<u>2,737,586</u>
<b>EXPENSES</b>				
Program Services	2,692,404		2,692,404	2,794,747
Supporting Services				
Management and General Expenses	574,600		574,600	521,987
Fundraising Expenses	<u>357,333</u>		<u>357,333</u>	<u>326,285</u>
Total Expenses	<u>3,624,337</u>	<u>-</u>	<u>3,624,337</u>	<u>3,643,019</u>
<b>CHANGE IN NET ASSETS</b>	(56,805)	(1,853,372)	(1,910,177)	(905,433)
<b>NET ASSETS, BEGINNING OF YEAR</b>	<u>1,134,926</u>	<u>6,556,889</u>	<u>7,691,815</u>	<u>8,597,248</u>
<b>NET ASSETS, END OF YEAR</b>	<u>\$ 1,078,121</u>	<u>\$ 4,703,517</u>	<u>\$ 5,781,638</u>	<u>\$ 7,691,815</u>

出所) Creative Commons Corporation Financial Statements Year Ended December 31, 2010

支出の内訳を見てみると、2010年で248.7万ドル(約2億円)のスタッフ人件費に加えて、弁護士費用は2010年でおよそ17.7万ドル(約1400万円)、ウェブサイトの開発・ホスティング費用が1.6万ドル(約110万円)計上されている。

図表：クリエイティブ・コモンズ（アメリカ）の支出の内訳



出所) Creative Commons Corporation Financial Statements Year Ended December 31, 2010

以上のようにクリエイティブ・コモンズを例にとった場合、運用コストは年間で360万ドル程度(約3億円)であることがわかる。CLIPシステムの運用コストについては、(4)費用対効果の試算にて行う。

### (3) 有効性

#### ○有効性の観点における評価

- ・ 既に運用フェーズにある自由利用マークは、著作権の専門家においても十分に認知されておらず、実際に、マークを使用している事例は文化庁以外のサイトではほとんどみられない。
- ・ 一方、CC ライセンスは、諸外国の政府機関、大学、美術館等で採用されるなど、普及が進んでいる。この背景には、法律の専門家による問い合わせ対応、セミナーの開催、FAQ の整備といった普及・啓発活動を組織的に実施していることが挙げられる。また、グーグルをはじめとする検索エンジンにも対応しており、技術面においてもユーザーが利用しやすい環境整備が進められている。
- ・ 意思表示システムは、その意義を一般のユーザーに理解してもらうことが重要であることに鑑みると、普及して初めてその効果が発現する。CLIP システムを運用する場合には、十分な普及啓発活動とあわせて取り組むことが不可欠であり、それが適わない場合は効果がほとんど発揮できないと想定される。

#### (4) 費用対効果の試算

##### ■費用面の検証

##### ○事業費

- ・ CLIP システムの構築には、文化庁担当者の人件費を除き、これまで約 3,000 万円の事業費が投じられてきた。
- ・ また、CLIP システムのアプリケーションの保守・運用には、年間で 600 万円弱の事業費が必要になると見込まれている。なお同費には、文化庁担当者人件費及びサーバーの維持費等に係る経費は含まれない。

図表：CLIP システム構築コスト

費目	金額 (円)	備考
調査研究 (H19～21 年度)	22,298,750	
アプリケーション構築 (H20・22 年度)	7,533,750	プログラム・ページ作成、現地インストール等
構築費合計	<u>29,832,500</u>	

※上記構築コストには、文化庁担当者人件費は含まれない。

図表：CLIP システムのアプリケーションに係る保守・運用コスト (ベンダ見積)

費目	見積金額 (円)	備考
アプリケーション保守費	1,260,000	遠隔による保守
テクニカルサポート窓口	4,410,000	規定や FAQ 作成、問い合わせ事務局 (1 回線) 等
年間保守・運用費合計	<u>5,670,000</u>	

※上記保守・運用コストには、文化庁担当者人件費及びサーバーの維持費等に係る経費は含まれない。

##### ○人件費

本調査で調査した公的機関では、CC ライセンスの採用にあたって、クリエイティブ・コモンズの普及に参加している弁護士へ相談し、初歩的なことから契約書の書き方まで指導を

受けたとのことである。また、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの理事を務めている弁護士によると、CCライセンスに係る質問は、内容に応じて対応に要する時間が大きく変動するとのことである。このため、ここでは、人件費の算定にあたって、次のような前提条件を設定した。

[前提条件]

- ・ 質問対応： CLIP システムの内容に係る質問は、文化庁へ1件/日の頻度（営業日ベース）で、発生するものとする。この質問の対応には、平均2時間/件を要するものとする。
- ・ 普及活動： CLIP システムの広報・普及のために実施するセミナーの開催（年2回）、ウェブサイトの更新（年2回）、FAQの更新（随時）などに年間10日間を要するものとする。
- ・ システム運用： CLIP システムの委託業者の調達、業者との打合せといった情報システムに係る運用に要する業務に、年間10日間を要するものとする。

また、各種パラメタは次の数値を採用した。

- ・ 職員人件費単価：3,125円/時間（業務・システム最適化計画での費用対効果試算で政府共通的に使われている業務時間削減を効果換算する際の職員人件費の時間単価を採用。）
- ・ 1日の労働時間：8時間
- ・ 月間の労働日数：20日（年間の労働日数240日）
- ・ 1日あたりの職員人件費単価：25,000円

上述の前提条件及びパラメタ設定のもと、年間の総日数及び人件費を試算した。

（質問対応に要する年間の日数）

$$= (\text{年間質問件数} : 240 \text{ 件}) \times (\text{平均対応時間} : 2 \text{ 時間}) / (1 \text{ 日の労働時間} : 8 \text{ 時間} / \text{日}) \\ = 60 \text{ 日}$$

（CLIPシステムに従事する年間の総日数）

$$= (\text{質問に対応する年間の日数}) + (\text{普及活動の年間の日数}) + (\text{システム運用の年間の日数}) \\ = 60 \text{ 日} + 10 \text{ 日} + 10 \text{ 日} \\ = 80 \text{ 日}$$

（CLIPシステムに従事する職員の年間人件費）

$$= (\text{CLIPシステムに従事する年間の総日数}) \times (\text{職員の人件費})$$

=80日×25,000円/日

=200万円

以上から、CLIPシステムを一定水準で運営するためには、少なくとも職員が年間80日、すなわち、三分の一の業務量を引き当てる必要があると想定される。また、金額ベースでは200万円に相当する。

#### ○運用に係る総費用

事業費及び人件費の検討結果をもとに、年間の総費用を算定すると、767万円となった。

(年間の総費用) = (事業費：567万円) + (人件費：200万円) = 767万円

#### ■効果

「知的財産推進計画2008」に基づく、意思表示システムの構築は、「一億総クリエイター時代に対応した創作活動を支援する」への寄与が期待され、上位施策である「世界中のクリエイターの目標となり得る創作環境を整備する」、さらには「デジタル・ネット時代に対応したコンテンツ大国を実現する」へと紐付いている。

このうち、現状のCLIPシステムは、日本語対応のみであり、グローバルな利用が想定されていない。このため、「世界中のクリエイターの目標となり得る創作環境を整備する」への寄与しないと考えられる。

既に運用フェーズにある意思表示システム「自由利用マーク」は、著作権の専門家においても十分に認知されておらず、実際に、マークを使用している事例は文化庁以外のサイトではほとんどみられない。意思表示システムは、その意義を一般のユーザーに理解してもらうことが重要であることに鑑みると、普及して初めてその効果が発現する。CLIPシステムを運用する場合には、十分な普及啓発活動とあわせて取り組むことが不可欠であり、それが適わない場合は、効果はほとんど発揮できないと想定される。

一方、CCライセンスは、諸外国の政府機関、大学、美術館等で採用されるなど、世界的に普及が進んでいる。この背景には、法律の専門家による問い合わせ対応、セミナーの開催、FAQの整備といった普及・啓発活動を組織的に実施していることが挙げられる。また、グーグルをはじめとする検索エンジンにも対応しており、技術面においてもユーザーが利用しやすい環境整備が進められている。

## 5. 結論

### 1) CLIP システムの総合評価

調査研究委員会における CLIP システムの総合評価は、委員会構成員 5 名の中で 5 名全員（内 1 名はあまり利用が見込まれない限り廃止すべきとの限定条件付き）が「廃止すべき」という結論であり、委員会の結論として「廃止すべき」という意見が出された。

ここでは、構成員の全会一致で「CLIP システムは廃止すべき」という意見で取りまとめが行われたが、独自の柔軟性のある意思表示システムを作り上げようとした CLIP システムの理想を否定するものではなく、クリエイティブ・コモンズの普及状況や政府の財政状況、コストパフォーマンスの観点から選択された意見である。

必要性、効率性、有効性の観点から見た各構成員の総合評価は次のとおりである。

#### [構成員 A]

##### ○必要性

政府が、よりフレキシビリティが高く安定運用できる意思表示システムの独自開発に込めようとした理想は、十分評価できる。

##### ○効率性

クリエイティブ・コモンズなど先行システムが世界的に普及し、日本の教育機関その他にもある程度の浸透を見せ、またネット等を中心に支持も受ける現状がある。

後述するように先行システムとの互換性が図れていないこともあり、ユーザーにとっての敷居という意味ではより低いと思える自由利用マークの普及度も一定程度にとどまる中、今後、CLIP システムが自然に高い普及率を達成できるとは容易に予想できない。普及率を高めるためには現在の想定を相当上回る運営コストをかける必要が出て来よう。しかし、現在の財政状態の中でそうした予算措置の継続性を確保できるか、そこまでコストをかけた結果に見合う、既存のクリエイティブ・コモンズなどでは達成できないメリットが得られるかは、不安を覚えざるを得ない。

##### ○有効性

よりフレキシビリティの高い網羅的なシステムを目指そうとした結果、（当然ながら）CC ライセンスなど先行する意思表示システムとの互換性が犠牲となり、日本のコンテンツ・情報の海外発信に不安を残す。また、一般ユーザーにとって（あるいは公的機関にとってさえ）敷居がやや高いサービスになってしまっている。

##### ○総合評価

### 【CLIP システムは、廃止すべき】

必要性の点で述べたメリットが、効率性の点で述べた要因により十分に発揮できないと見込まれ（あるいは十分なコストパフォーマンスが見込めず）、有効性で述べた課題を超えるメリットが確保できると思えないため。

### 【構成員 B】

#### ○必要性

既に、民間のライセンスシステムが存在し、それなりに普及していることや、利用者として当初想定していた大学、公的機関などが民間のライセンスシステムを既に導入しており、または海外で導入する例が増えてきていること、CLIP システムをこれから採用する意図があまり高くないことなどに鑑みると、公的政策として新たなライセンスシステムを導入する必要性は低いのではないかと考えられる。

#### ○効率性

著作物の流通という目的に照らして、ライセンスを活用すること自体はよいと思われるが、新たに CLIP システムを導入した場合に、その効率性（効果）は、すなわち、どこまで普及活動や運用サポートをし、その結果、どの程度世の中で活用され、著作物の流通を促進するのか、ということにかかってくると思われる（結局は、ライセンスが普及しなければ、存在しないのと同じである、ということなので）。

この点、自由利用マークの前例では、全くといってよいほど普及もしていないが、その原因としては、（1）普及活動やサポートをほとんどしていないと思われること、（2）ユーザーのリクエストに応じて条件の見直し、アップデートをしていないこと（3）これから使いたいビッグユーザーと個別の協議やサポートなどの対応をしていないことなどが理由として考えられるのではないかと。

これらの対応をしない限り、普及はなかなか困難だと思われるが、現在の案では、CLIP システムの運営に携わる人的資源は限定されており、したがって、政策の世の中に対する効果には限界がある（効率性が悪い）と思われる。

#### ○有効性

有効性というのは絶対的な効果であると考えると、懸念されるのは、CLIP システムの複雑性である。

内容についても複雑であり、利用する際にも、相応の IT リテラシーが必要になっている。CC ライセンスですら、難しい、複雑である、との批判が日々あるが、CLIP システムについては、特則を採用したために、CC ライセンスと比べてもより複雑になっており、検討している研究会のメンバーですら、設計途中で議論が混乱してしまったり、誤解があったり、という現象が見られたほどであり、ライセンスシステムについてほとんど勉強したことの

ない一般ユーザーにとっては、理解するのは相当ハードルが高い印象がある。  
また、ライセンスを付するのにそれなりに高い IT リテラシーが必要であるということは、誤ったライセンスの付け方をしたり、特則をつけたつもりで他のユーザーから見えなかったり等、意思表示がスムーズに行えない、という、意思表示の過程でのトラブルを招く原因となり、政策目的を達成する手段として、懸念のあるところだと思われる。  
これらの原因で、意思表示の内容について誤解等が生じ、著作物の誤った使い方を結果的に誘発するのであれば、有効性の評価としてはかなりマイナスになると思われる。

#### ○総合評価

##### 【CLIP システムは、廃止すべき】

上記に述べた理由が主なものである。

#### 【構成員 C】

##### ○必要性

情報の円滑な利用流通を図るという目的を達成するためには、このような意思表示の仕組み自体は有効だと思われるが、CC ライセンス等の他の手段で十分に代替できるため、独自のシステムを構築する必要性は特にないのではないかと。

##### ○効率性

現状の予算では、CLIP システムの普及活動が考慮に入られていないこともあり、普及しておらず、効果が得られていないものとする。したがって、現状の運用コストをかけた続けるのは、効率性の観点から問題がある。

なお、政策目的達成のためには、システムの普及が必要となるが、普及活動の費用、システムが普及した場合の運営コストの増大は、現状では見積もられていない。また、特則の存在など、利用者にはやや使いづらい仕様となっており、仕様の見直し費用も生じうる。これらの将来に発生するであろう費用も考慮すると、他の意思表示システムの活用により、より低いコストで政策目的が達成されるのではないかと。

##### ○有効性

情報の円滑な利用流通を図るという効果は、システム普及が進んでいないことから、得られていない。

なお、一般的な普及活動を行っても、CC ライセンス等の代替手段があることから、広く普及する見込みはあまりないのではないかと。

#### ○総合評価

##### 【CLIP システムは、廃止すべき】

現状において政策目的を達成しておらず、また将来的にも達成できる見込みが少ないと思われるため。

#### 【構成員 D】

##### ○必要性

デジタル時代になり、多くの市民が創作活動に自由に携わり、その成果物を発信する今日、著作権のあり方に関する考え方も大きく変わってきている。今日では「プロ」と「アマチュア」の境目も曖昧になり、自分の著作物の利用方法に関しても、さまざまな考え方が生まれてきている。その中であって、ある種の利用については自由に許諾なしに使って欲しいと考える著作者の数も増えているから、これに関して何らかの意思表示システムが社会的に構築され、利用者も権利侵害のおそれなく自由に著作物を利用できる環境が整うことは重要である。したがって、CLIP システムそのものでなくとも、かかるシステムの必要性は高まっているといえる。

##### ○効率性

必要性はあるものの、CLIP システムのような社会的制度を構築・運用するにあたっては、かなりのコストがかかることが明らかになっている。広く利用されることが確実であるかどうかにより、この制度が、効率的であるかどうかが決まる。

CLIP システムは、特則が自由につけられる分柔軟性に高いという利点を持つが、それだけにわかりにくく、法的に内部矛盾を起こさないような特則がいつも付与されるという保証もない。そうだとすれば、結局、利用度が低い、あるいは法的効力があるかどうか、疑いが持たれる特則とマークの組み合わせが出回るおそれがあり、効率的な制度にならないのではないかと思われる。

##### ○有効性

あまり広く普及しない制度を設計・運用しても、本来の目的である著作物の利用促進には貢献しないと思われる。すなわち、本制度の有効性には疑問が残る。

また、経済、文化のグローバル化が進む今日、海外諸国における同様の制度との互換性に低い制度をつくっても、やはりその利用は限られてしまう。著作物の流通を国内に限定して想定すること自体が、時代の流れに乗っていない。有効な政策とは言い難い。

##### ○総合評価

#### 【CLIP システムは、廃止すべき】

確かに、各権利者（特に個人アーティスト、クリエイター）の意思を尊重し、特則を可能としたことに CLIP システムの大きな価値があることは認められる。しかし、この柔軟性ゆえに、結局非常にわかりにくいシステムになるのではないかという危惧が最大の理由とし

て挙げられる。

クリエイターたちが、法律関係にあまり明るくなく、表示しているマークと矛盾する内容の特則をつけることも十分あり得、読む方も結局特則はおろか、基本的マークの意味がわからない、という事態が頻発することが予想される。

そうだとすると、有効なシステムだとは言い難く、必要性がないとは言えないが、特則の付け方に条件をつけたり、テンプレートを用意してその中から選んでもらう程度のとどめないと、有効な制度にはならない。

効率性の点からも、CC ライセンスのシンプルかつグローバルなスタンダードに依存する方がはるかによいと思われる。その意味ではクリエイティブ・コモンズ・ジャパンに対して何らかの助成をする、ということがよいと思われる。

#### [構成員 E]

##### ○必要性

一般論としては、意思表示システムは、著作権者が、一定の条件下で著作物の利用を認めることを表明することをサポートするものであり、著作物等の適法な利用を促進する観点からは、必要性は高いと思われる。

意思表示システムとしては、CC ライセンスが最も普及しているが、CC ライセンスでは認められていない条件を設けたい場合は CC ライセンスを使用することができないことを考えると、より自由度の高い意思表示システムの存在意義はあると思われる（著作権者が一定の条件下で著作物の利用を認める意志があるにもかかわらず、その意志を利用者に伝えることができなければ、結局、許諾なしには利用できないことになる）。

素案（第3回委員会事務局提示資料：政策評価の枠組みに沿った意思表示システムの評価）には、利用者を混乱させるという意見があるとされているが、自分の意志に適合する意思表示システムがないため意思表示がされない場合と、あまり普及はしていないものであっても意思表示がきちんと行われているものとを比較すると、意思表示されている方が利用者にとってメリットがあると考えられる。また、既存の意思表示システムを利用せず意思表示しようとする、それぞれの権利者が自由に記述することになるが、自由記述より、一定のルールに従った記述の方が利用者の混乱は少ないものと考えられる。

なお、行政がシステム構築することについては、費用対効果等から検討する必要がある。

##### ○効率性

権利者の意思表示をサポートするという意思表示システムの性格上、ないよりはあった方がよいとはいえるが、行政が予算を投入してまで行う必要があるかについては、検討が必要である。

意思表示システムは、途中で中止すると利用者に迷惑をかけることとなるため、期間を限定しての試行ということを明記して行う場合はともかく、運用を始めると中止することが

なかなか困難となると考えられる。

普及啓発にどれだけ取り組むかによっても利用者数は異なると考えられるため、費用対効果を検討することは難しいと思われるが、どの程度の予算をかけるとどの程度の利用者が見込まれるかをよく検討した上で、運用を開始するか否か検討する必要がある（運用コスト自体は低額であるとしても、経費をかける以上、どの程度の利用が見込まれるか調査した上で、判断することが必要と思われる）。

#### ○有効性

どれだけ利用されるかは不明であるが、どんなに使い勝手の悪いシステムであったとしても、権利者の意思表示がサポートされるのであれば、効果がないとはいえないが、費用対効果という観点で有効といえるかは疑問である（行政機関等に対する普及啓発活動を相当行わないと、実際にはあまり利用されない可能性が高い）。

#### ○総合評価

**【CLIP システムは、見直しをして実施すべき】** または **【CLIP システムは、廃止すべき】**  
ある程度利用が見込まれる場合は実施。あまり利用が見込まれなければ廃止。

実施する場合も、システムや利用者の負荷を軽減する意味で、特則を有効期限と適用対象外（自由記述ではなく、特定のマークを付したものは対象外とする方法もある）に限定することを検討することも一案（この場合利用想定者の意見を調査することが望ましい）。

## 2) あるべき意思表示システム

### (1) あるべき意思表示システムとは

あるべき意思表示システムについては、「わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）」、「継続性がある」、「普及しているまたは普及が見込まれる」、「グローバルに通用する」といった要件を満たすことが必要であるとされた。特に、「著作権があるから囲い込む」といった保護自体が目的化とする姿勢よりも、意思表示システムの検討にあたって定められた理想をどのように具体化していくかが今後は重要であるといった意見が出された。

各構成員の意見は次のとおりである。

#### 【構成員 A】

- ・ わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）
- ・ 継続性がある
- ・ 普及しているまたは普及が見込まれる
- ・ グローバルに通用する

#### 【構成員 B】

- ・ わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）
- ・ 継続性がある
- ・ 普及しているまたは普及が見込まれる
- ・ グローバルに通用する

#### 【構成員 C】

- ・ わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）
- ・ 継続性がある
- ・ 普及しているまたは普及が見込まれる
- ・ グローバルに通用する

#### 【構成員 D】

- ・ わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）
- ・ 継続性がある
- ・ 普及しているまたは普及が見込まれる
- ・ グローバルに通用する

#### [構成員 E]

- ・ わかりやすい（エンドユーザー、クリエイターなど利用者全て）
- ・ 継続性がある
- ・ 柔軟性がある（特則がつけられるを含む）
- ・ 利用目的を、教育や福祉に限定することができる
- ・ 普及しているまたは普及が見込まれる
- ・ グローバルに通用する

現実的ではないが、上記全てを満たしたものが理想。しかし、わかりやすさと柔軟性とを両立することは困難。個人的には、意思表示システムは1つに限る必要はないと考える（意思表示システムによって利用者に多寡があるとしても、意思表示がされていないよりは、されていた方が著作物等の適法利用が促進される）。どのような意思表示を行うかは意思表示する者の自由であり、選択肢は多い方がよいと考えている。

#### (2) あるべき意思表示システムの実現方法

あるべき意思表示システムの実現方法については、「民間の自主的な取組（クリエイティブ・コモンズ等）を支援すべき」といった意見が最も多く聞かれた。

具体的には、広報活動による支援、例えば政府自体が使っていくことや、様々な団体に利用を推奨していくことが効果的であるといった意見や、意思表示システムの重要性をアピールするシンポジウムなどを通じた支援なども考えられるといった意見が出された。また、例えばクリエイティブ・コモンズの運営では、問い合わせ対応の十分なサポート、国際会議等の出席もボランティアベースで行われているのが現状であり、こういった活動に対する支援も考えられるといった意見があった。

各構成員の意見は次のとおりである。

#### [構成員 A]

- ・ 民間の自主的な取組（クリエイティブ・コモンズ等）を支援すべき

#### [構成員 B]

- ・ 公的機関でも民間団体でもよいが、システムの継続性・持続性のほか、現在の著作物のグローバルな流通を見ると、既存のライセンスとの相互互換性を担保できるシステムであることは必要だと考える。

#### [構成員 C]

- ・ 民間の自主的な取組（クリエイティブ・コモンズ等）を支援すべき

[構成員 D]

- ・ 民間の自主的な取組（クリエイティブ・コモンズ等）を支援すべき

[構成員 E]

- ・ 意思表示システムに限った話ではないが、民間の自主的な取り組みで十分な場合は、公的機関が行う必要はないが、民間の取り組みでは不十分で、費用に見合う以上の効果が見込める場合は行政機関が主体となって取り組むことも必要と考える。

(3) あるべき意思表示システム実現の課題

あるべき意思表示システム実現の課題については、意思表示システムの普及、他の意思表示システムとの互換性の課題などから、解決策として CC ライセンスに何らかの助成等の支援を行う可能性について、意見が出された。

意思表示システムの利用者である著作権者の観点に立ち、自らの意思表示を行う場合に選択肢が多いことは歓迎されることであるといった意見も出され、そのためには利用者観点での意思表示システムの更なる検討が必要ではないかといった議論もあった。

[構成員 A]

今まで検討してきた問題点を考えると、むしろクリエイティブ・コモンズを積極的に活用することで、意思表示システムの普及や世界的な互換性を確保する方策が優るように思われる。

クリエイティブ・コモンズは現在十分なリソースを投入して運営されており、これを導入することで日本政府の負担を減らしつつ、十分な普及効果を期待できる。

海外発のシステムを利用する際には、運営の不安定さ、運営への日本側の視点反映の困難さ、世界標準を取れないことによる各種ビジネス展開の不利益などの課題があり、一般論からすればそうしたマイナス面も十分な考慮を要する。

しかし、クリエイティブ・コモンズは現在の運営が安定しており、世界的な支援体制により、運営の安定性は今後も期待できそうである。

運営の公平性や関与の可能性であるが、クリエイティブ・コモンズは現在世界的な会長が日本人（伊藤穰一氏）であるなど、運営はアメリカ中心とはいえある程度開かれている。クリエイティブ・コモンズ・ジャパンも本国とは十分なパイプと発言力を保持しているが、非営利団体の常として、その活動には人的・資金面での課題がつきまとう。

この点、日本政府は、CLIP システムを普及させるのに予想されるかなり高額な予算規模のごく一部を割いて、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの活動を助成・支援することを

検討してはどうか。

助成・支援をする以上、クリエイティブ・コモンズが日本の社会や各種団体にとって使いやすい真にグローバルなものとして運営されるよう期待し、検証することは当然である。

また、このような支援を通じてクリエイティブ・コモンズ・ジャパンの活動が一層活発化すればクリエイティブ・コモンズ内でのプレゼンスも更に上がり、クリエイティブ・コモンズの運営には一層、日本をはじめ非英語圏のニーズや利便性といった視点が反映されやすくなるであろう。それはクリエイティブ・コモンズの使命にも合致するはずである。

政府が積極的にクリエイティブ・コモンズとコミットすることを、ネットを中心とする日本社会は歓迎する可能性も相当程度ある。

#### 【構成員 E】

著作権者の許諾と合致することのできる意思表示システムが存在したからといって利用されるとは限らないが、選択肢は多い方が良いと思われる。

おわりに

本調査研究委員会は、検討の結果、意思表示システム「CLIP システム」の構築・運用に係る事業は廃止する方向で委員の意見が一致し、評価をとりまとめることとなった。意思表示システムそのものの必要性は、委員及び聞き取りを行ったほとんどの機関によって肯定されたものの、現状の CLIP システムに対する明確なニーズは確認されず、その十分な普及には多大な労力・コストが見込まれるなど、現状では著作物の利用促進に効果的に機能させることは困難であると判断されたからである。

この背景には、類似の仕組みである CC ライセンスの急速な普及があった。CC ライセンスは、CLIP システムの主な利用者として想定していた教育機関や公的機関においても採用が進んでいる。完全ではないものの代替可能な優れた仕組みが普及したことで、必ずしも行政機関が自ら意思表示システムを構築することが不可欠とはいえない状況になった。

一方、CLIP システムは、制度設計に 3 年、情報システム構築にも足かけ 3 年を費やすなど、文化庁において継続的に検討が行われてきた事業であり、これを白紙に戻すことが困難な判断であることは想像に難くない。しかし、文化庁では、CLIP システムの検討着手時と大きく社会情勢が変化したことに鑑み、あえて本調査研究委員会を設置して意思表示システムのあり方をゼロベースで再評価することにした。この取組は、めまぐるしく変化する情報社会における行政のありかたに一石を投じるものとして、高く評価できる。

各委員及び関係各位には、ご多忙の中、集中的に議論に参加し、報告に結実していただいたことに深謝する次第である。本報告書が、わが国が「真の意味での知財先進国＝豊かな文化が創造されそれを必要とする人々に届く国」としていつそう発展を遂げるため、著作物流通の施策立案などの場で活用されることを祈念する。

主査 福井 健策

## 参考資料

文化庁 「意思表示システムの在り方に関する調査研究委員会」 第一回 議事要旨

2011年11月10日(木) 13:00-15:00

於：野村総合研究所 丸の内北口ビルディング9階大会議室1

●CLIP システムについて

- ・ 特則は決められたパターンのみならず、自分で選ぶことも可能であり、紙媒体の場合は著作権者本人に要確認。
- ・ 正式なリリースはされておらず、プロトタイプは完成したが、一般公開はしていない。
- ・ 次回以降の委員会でプロトタイプのデモについて検討する。
- ・ CLIP システムの CC ライセンスとの違いは、自治体や教育・福祉目的の利用を意図していることであり、JOCW などの大学に話を聞くのが有益ではないか。

●既存の意思表示システム

- ・ 平成 21 年法改正において、視覚障害者等向けの「録音図書」等の製作について、公共図書館等が権利制限規定の対象となったこともあり、EYE マークは、現在のところ活動を積極的に行っていないと承知（文化庁 HP からリンクを外したところ）。

●検討内容・調査についての協議

- ・ 意思表示マークをつけていても利用者が理解していない場合もある。ヒアリングをするときに対象者が詳しくない可能性は念頭に置くべき。
- ・ CC ライセンスでは互換性が取れなくなっていることへの問題意識が高まってきている。使う側から見たときにライセンスが異なることへの問題意識等も調査し、意見を収集する必要があるのではないか。
- ・ 意思表示マークをつけたい人だけの意見だけではなく、どれだけ聞けるかがわからないが、利用する側の意見も把握する必要がある。
- ・ ユーザーの方に聞くのは直接的だが、負担も大きいので、代表的な発信者に意見を聞くとともに、プラットフォーム事業者へのヒアリングによって担保できる。
- ・ 論点 2 の現状の CLIP システムの位置づけと、論点 3 の代替される意思表示システムはセットで考える必要がある。
- ・ CC ライセンスはシステムの運用・保守をアメリカ側でやっており、このような費用対効果の議論は必要であり、国の財源を使ってやるべきことなのか、民間の代替性はないのかといったトータルでの判断が必要である。
- ・ CLIP システムの構築・運用コストの情報がどれだけ算出できるのかが重要になり、運用コストのほうが重要だが、構築コストの情報も必要である。

文化庁 「意思表示システムの在り方に関する調査研究委員会」 第二回 議事要旨

2011年12月15日(木) 13:00-15:00

於：野村総合研究所 丸の内北口ビルディング9階大会議室2

●国内外における意思表示システムの取組事例

- ・ 自由利用マークの普及活動は、パンフレットの配布、ホームページでの告知、文化庁の開催する著作権セミナーにおける告知など、積極的に普及活動を行っているわけではなく、実態としては他省庁でもあまり使われていない。
- ・ CC ライセンスでも普及活動は労力がかかるものであり、運用体制の確保は重要な検討課題ではないか。
- ・ CC ライセンスの運用では FAQ に最も負荷がかかっており、日本でも1週間に5~10件程度来る質問をきちんと対応するのに専用のスタッフを要するなど、大きな運用負担がかかる。アメリカでは、もっと多くの質問に対してリソースを割いている。
- ・ CC ライセンスの運用はアメリカでは財団・個人の寄付によりファンドレイジングされている。

●あるべき意思表示システムの検討

- ・ 互換性が必須であるという声がヒアリングから聞かれたが、ここで言う互換性とは「細かい条項まで内容が一致している」または「二次的著作物を利用した作品を継承した際に、ライセンスの乗換えができるもの」を意味している。

●CLIP システムの検討経緯

- ・ CLIP システムがつくられる前に、自由利用マークが作られ、だれでも簡単に著作物を作成できるし、利用できるようになった。
- ・ 著作権者によっては、一定の条件を満たす場合には著作物の無償利用を認める意思はあるものの、そのことが利用者に伝わらず、許諾手続の煩雑さなどから利用が断念されるケースも多くあった。
- ・ そのため、一定の利用条件を付した意思表示を行っておくことにより、許諾手続なしに利用できるというシステムが必要ではないかという当時の見解があった。
- ・ 特則は第三者の著作物を引用している場合の適用除外、著作物利用時の報告、利用期限などのニーズに対応するために設けたものである。
- ・ 法律的な知識がない利用者でないと、特則の実質的な運用は難しい印象があった。

文化庁 「意思表示システムの在り方に関する調査研究委員会」 第三回 議事要旨

2012年2月2日(木) 13:00-15:00

於：文化庁(旧庁舎) 5階特別会議室

●CLIP システムのデモ

- ・ 特則が自由記述というのは、選んだ意思表示内容と矛盾が生じる可能性がある。
- ・ あとから特則を書きかえることは想定していなかったが、実際は可能である。
- ・ マークのリンク以前に特則を適切につけられる人がどれだけいるかがそもそもの課題。
- ・ 特則をするときの説明自体がある程度のリテラシーがある人ではないと理解できない。企業が本気でサポートしようと思ったらコールセンター等の設置が必要になるだろう。

●あるべき意思表示システムの検討

- ・ X美術館としての立ち位置は、話題作りに着目しており、サービスの一環として積極的に利用してもらって、入場者増加に結び付けばと考えている。
- ・ CLIP システムは CC ライセンスと競合しないと言う話だが、現段階で競合しなくても将来的には認識が変わる可能性はあるだろう。
- ・ ライセンス自体が日本語で書かれているので、日本人しか使えない。例えば教育分野では大学が世界に開けたものになっていくことを鑑みると、日本語限定では使いづらい面もあるのではないか。
- ・ 海外では非営利と教育を区切る考え方があまりなく、日本でも営利・非営利の区分、考え方は明確化するの難しい。

●政策評価の枠組みの沿った意思表示システムの評価

- ・ 政策目標でネット上に意思表示システムを構築するとなっているが、これは一億総クリエイター時代に対応したという目標に紐づいているが、いつのまにか官公庁利用が目的になってしまったという印象がある。
- ・ 設立趣旨は曖昧になっている部分があるので、官公庁のためなのか、国民利用が目的なのかの考え方が必要ではないか。

文化庁 「意思表示システムの在り方に関する調査研究委員会」 第四回 議事要旨

2012年3月1日(木) 13:00-15:00

於：野村総合研究所 丸の内北口ビルディング9階会議室10

●あるべき意思表示システムの検討

- ・ 美術館において、単に撮影がOKというのも、私的複製を超えた非営利目的での撮影もそれでOKになるので、意思表示システムに分類されるのではないか。この場合、撮影者にとっては写真撮影をすることと意思表示システムとの間で、写真撮影ができるのであれば、その写真をウェブなどに自由に掲載してもよいと思ってしまうなど、意思表示について明確に区別していない可能性が考えられるのではないか。
- ・ 写真撮影の場合はその後にウェブ上に投稿してよいかどうかは不明確であるが、CCライセンスを導入した美術館では許諾の範囲を区切りやすくなっている。

●各委員の意見集約

- ・ 美術館においては、意思表示システム全般がうまく活用されていて、情報の利用、流通の促進が達成されており、非常に意義のある制度、システムではないかと思うが、有効に使うためには普及が必要。
- ・ オーストラリア、ニュージーランドなどは政府からのファンディングも出ていて、フルタイムで専門性の高い人材が情報公開の普及活動などを行っており、既存の意思表示システムにこのような支援があればよいが、一般論として、よりグローバルであり、既存の意思表示システムよりもよいものを政府がやるのであれば、それは否定をしない。
- ・ 著作権があるから囲い込むなど、保護自体を目的とするよりも、今まで意思表示システムの検討にあたって込められた理想をどのように具体化していくかが今後は重要となる。
- ・ 委員の全会一致で「CLIPシステムは廃止すべき」という意見で取りまとめを行うが、これは独自の柔軟性のある意思表示システムを作り上げようとしたCLIPシステムの理想を否定するものではなく、クリエイティブ・コモンズの普及や政府の財政状況、コストパフォーマンスの観点から選択するものである。
- ・ クリエイティブ・コモンズなどの民間の自主的な取組を支援すべきという意見が多数を占める中で、広報活動による支援、例えば政府自体が使っていくことや、様々な団体に利用を推奨していくことが効果的ではないか。
- ・ 意思表示システムの重要性をアピールするシンポジウムなどを通じた支援なども考えられるのではないか。
- ・ 例えばニコニコ動画と組んでCCライセンスを含む意思表示システムについてのシンポジウムをやれば、文化庁の評判も上がるのではないか。
- ・ クリエイティブ・コモンズの運営では、問い合わせ対応の十分なサポート、国際会議等

の出席もボランティアベースで行われているのが現状である。

- クリエイティブ・コモンズでは、近年著作権自体を普段はあまり考えたことも無いような層に、著作権にどう興味を持ってもらうかという点に課題が移りつつある。
- 現在は利用規約で対処しているようなコンテンツで、ユーザーがコンテンツをアップロードするという形で共有していくようなコンテンツは、意思表示システムとの親和性が高いのではないか。

#### ● 報告書について

- 現在 CC ライセンスを利用しているところに多くヒアリングに行っているので、報告書が特定の方向性を持っているわけではなく、バイアスがかかっていないことを説明するような記述が必要ではないか。

平成 23 年度文化庁委託事業

著作物等のネットワーク流通促進のための意思表示システムの在り方に関する調査研究  
意思表示システムの在り方に関する調査研究報告書

平成 24 年 3 月 30 日

■委託元

文化庁長官官房著作権課 著作物流通推進室

〒100-8959 東京都千代田区霞が関 3-2-2

■発行

株式会社野村総合研究所

〒100-0005 東京都千代田区丸の内 1-6-5 丸の内北口ビル



コピーOK

障害者OK

学校教育OK

利用の際は必ず下記サイトを確認下さい。

[www.bunka.go.jp/jiyuriyo](http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo)