

研究ノート

CGM活動におけるライセンスの影響に関する一考察 —二次的創作分析への序論—

薬師寺 徹*1

キーワード：オープンソース、CGM、GPL、ライセンス、二次的創作

1. はじめに

個人でのインターネット利用が始まって20年余りがたつ今、企業が作り出すコンテンツだけでなく、個人発信のコンテンツは企業が作り出すコンテンツを凌駕し、逆に企業がそれを商品として扱うようになってきた。特にこの10年は商業的・非商業的にかかわらず、コンテンツのありかたが大きく変わった時代であり、個人・企業にかかわらず数多くのコンテンツが生み出されてきた。

ユーザーが投稿する動画を管理するニコニコ動画は、2015年の8月に総登録会員数を5,000万人と増やした¹⁾。しかしながら、インターネット上における個人創作物の殆どが二次的創作物である、その多くは著作権を軽視していた。二次的創作物を作っていこうとする、こうした流れの中で、著作物の管理者はガイドラインを設けることによって二次的創作物に対する使用方法を示した。

しかしこういった流れは今に起こった事ではない。コンピュータソフトウェア開発の一つの形であるソフトウェアを人類の共有財産と捉える『オープンソース』という考え方は、今から25年も前にできた考え方である。

本論考では、オープンソースの検証を通して、それがどのような方向性を持っているかを現代のコンテンツと比較し検証する。またその一方で、現在のコンテンツがどのように作られているのか、特に二次的創作物はどのような広がりをもって世に送り出されていくの

かを投稿者、利用者の両面から検証していく。

2. オープンソース

二次的著作物例への考え方の一つとして上げておきたいのがオープンソースという仕組みである。主にコンピュータソフトウェアの世界で使われているもので、ソフトウェアの設計図であるソースコードを一般に公開し、誰でも自由に改変し、多くの人と作り上げていくという仕組みである。

その担い手となったのがパーソナルコンピューターのできる前、1960年代の大型のコンピューターを扱っていた技術者達である。「ハッカー」とも呼ばれる彼らは『それぞれ独立した「芸術家」がたくさんいて、それぞれの「わざ」を完成させるために、互いに利用し合い、批判し合い、育て合う、暮らし』²⁾をしていたという。

オープンソースの考え方の一つであり、ソフトウェアにおける初めての二次的著作物に対するライセンスであるGPLを生み出したリチャード・ストールマンはGNUプロジェクトのウェブサイト³⁾で以下の考え方を示している。

- そのプログラムをあなたの欲するままにどんな目的のためにでも実行する自由があること。
- あなたの必要に応じて、そのプログラムを変更する自由があること。(この自由を実際にも実効的にするために、ソースコードへのアクセスがあるこ

*1 至誠館大学 ライフデザイン学部

とが必須です。ソースコードなしにあるプログラムに変更を加えることは、大変な困難を伴うからです。)

- 無償あるいは有償のどちらでも、コピーを再配布する自由があること。
- そのプログラムの変更した版を配布する自由があり、コミュニティがあなたの改善による利益を享受できること。

この考え方の背景には、大型コンピューターを管理、運営していた研究所から派生した企業が、これまでコンピューターの一部とされていたプログラム・ソフトウェアに価値を見出したため、著作権と秘密保持契約により、技術の流出、ソフトウェアの複製による価値の低下を防ぐという動きがあった。このため、自由に情報を共有してプログラムを作っていたコミュニティが分断され、ハッカー達は互いに技術を高め合うことができなくなったのである。

現在、多くのソフトウェアがオープンソースで生み出されてきている。多くの企業・団体のサーバーとして使われているOSの一つLinuxやスマートフォンで馴染みの深いAndroidのKernel^{註1}もGPLライセンスを用いているものの一つである。これらのソフトウェアは様々な企業及び個人プログラマー達が手を入れて改良を重ねることによって日々成長、発展している。

それでは、なぜソフトウェアに価値があると分かったにも関わらず、企業はソフトウェアのライセンス料での収益以外にオープンソースのソフトウェアを利用しているのだろうか。

一つは、リチャードは他社が作ったクローズドなソフトウェアを、誰からの協力も得ずに、新たに一人で作ら上げたことがあげられる。手段と結果さえわかれば、同じものを作ることは可能である事を証明した。したがって、プログラミングにおいて技術の独占は利益を継続して生み出すものではないということになる。

もう一つは、ソフトウェアやサービスは利用者のニーズに合わせて、継続的に運営、改良及び更新されていくものであるからである。ソフトウェアやサービスが大規模になればなるほど、一人の技術者や一部の企業だけで運営、更新していくには限界がある。新しいアイデアや利用者の様々な要求をいち早く取り込み発展させていく為には多くの人々の考えをリサーチし取捨選択していくことが必要となってくる。ソフトウェアの導入の支援、利用者の求に対してサポートをすることで、利用者のニーズをいち早く察知し、合理的な改良及び更新を行うことが出来ると考えたのである。ソフトウェアを全世界で発展させ、そこに市場を生み出す事で、企業は技術を独占せずとも利益を上げることができる仕組みを作ったといえる。

3. ライセンス

前段では、ソフトウェアの発展において、多くの人びとによって一つの市場を生み出す過程を取り上げた。これは、今から25年以上前の1989年の一つの例である。時を同じくしてサービスを開始したインターネットの存在はこの流れを大きく加速させた。一つの大きなコンピューターを取り巻く技術者のコミュニティが分断されることによって生じた技術の停滞は、裏を返せば、コミュニティが大きくなればなるほど議論の幅が広くなり、それだけ「互いに利用し合い、批判し合い、育て合う」事が容易になるということに他ならない。

インターネットは、多くの地域で利用され全世界からアクセスしてくる人々とコミュニティを構成することができるからだ。また、インターネットの仕組みそのものが、多くの人びとによって作られたWebサイトによって発展・成長している事は言うまでもない。現在では技術の発展並びにインフラ整備により、文字情報から静止画、動画等、様々なコンテンツが利用できるようになった。インターネットの利用も、パーソ

ナルコンピューターから携帯端末、家電製品までありとあらゆる物で利用できるようになってきている。

その中で、多くのコンテンツが生み出されてきたわけだが、ソフトウェアに対するオープンソースという考えがある一方で、文章、静止画、動画、に対する著作権の考え方については、引き続き著作者並びに権利者によって守られており、すべての利用者が自由に取扱うことが出来るものではなかったのである。

また、著作者の意思と権利者による運営上の考え方の間にも相違が生じ、摩擦を生む結果となっている。

以下、幾つかの事例を挙げることによって、CGM (Consumer Generated Media) に対する、各コンテンツ保持者の考え方を示し、消費者が生成するコンテンツに対して、どのような取り組みがなされ、どのような障害があったのかを述べる。

3-1 同人ゲーム 「東方 Project」

まず、オープンソースという概念と平行して、同人という考え方を取り上げる必要がある。同人の基本的概念は「同人誌とは同好の士に配るもの」という、「私的複製」(著作権法第30条)の考え方が一般的ではあるが、当然著作権並びに二次的著作物に対する事案については様々な議論が争われている、同人誌に関する裁判が行われている事も事実である。

その中で、様々なコンテンツでの二次的創作物が作られてきた東方 Project^{註2}の代表であるZUNは、この「同好の士に配るもの」という基本的な概念を以下のような形でとらえている。

「自分自身の創作活動もある意味では神社や神を原作とした二次創作のようなものであり、オリジナルと二次創作という区別をあまり意識していないかもしれない」⁴⁾

このように、同人作家として創作活動に重きを置き自由な創作を行う考えを示している。

しかし、著作者本人が著作物に関して自由な考えを持っていたとしても、著作者には著作権が自動的に付与される。結果として、二次創作を行う為にたくさんの問い合わせを受けることになり、結果としてガイドライン⁵⁾を整備することとなったのである。

3-2 初音ミクを筆頭としたキャラクターの二次的創作

利用者は同人作品として自由に二次創作を楽しむという考えが一般的である一方、企業としてコンテンツを提供する側の新たな試みも開始された。二次的創作物を作っていこうとするものが、企業で作られたプロの商品を手続き無しで正当に利用することが出来るという、従来にはなかった試みであり、今までにない創作活動の一形態として人気を博すことになった。

音声合成ソフトの中で今では知らない者はいない初音ミクはピアプロ・キャラクター・ライセンス(PCL)⁶⁾という独自の規格を設けている。このピアプロ・キャラクター・ライセンスの中では、二次創作を以下のように捉えている。

「クリエイターにとって、自ら汗をかいて制作した作品を、それが二次創作物であってもインターネットなどで公表したいと思うことは自然な願望です。当社も、営利を目的としない利用については、当社のキャラクターをできる限り使っていただきたいと思っています。」

また、総合開発環境であり、マルチプラットフォーム対応のゲームエンジンのマスコットキャラクターであるUNITYちゃん、ユニティちゃんライセンス条項⁷⁾においても

『それまで大手のスタジオのみに蓄積されてきた「ゲーム開発のノウハウ」を民主化することを目的として設立された組織です。「ゲーム作りの面白さや素晴らしさを、全ての人に開放したい」というのが、私たちを動かしている第一の想いです』

と言った形で、二次創作者に対して間口を広げた。

また、国際的非営利組織であるクリエイティブ・コモンズ（以下「CC」とする）は、CCライセンスによって、「著作者が著作権を保持したまま作品を自由に流通させる」意思表示としてのマークを作り、著作者としての二次創作に対する考え方を示す簡単な仕組みを作った。

ここで、漫画におけるCCライセンスを活用した例が、著作者にどのような効果をもたらしているか取り上げたい。中村 光著『聖☆おにいさん』の編集者田渕浩司さんインタビュー⁸⁾では

「コンテンツの価値を総体として高めるといふCCの理念が、こちらが目指すものとぴったりだと思ったからです。1話分がフリーになれば、読んだことのない新しい読者に届く。コンテンツの価値が高まることで、著作権者も何か新たなものを享受できるだろう」

と、著作物自体を誰しもが難しい許可申請を行わずとも使える媒体として広まることによって、著作物そのものが宣伝材料となると踏んで、その先の価値を見出しているのである。

一方で、こういったライセンス契約の仕組みを利用しないがために著作者自信の気持ちが反映されないという事例もある。「孤独のグルメ」サウンドトラックの著作権フリー発言がもたらした混乱⁹⁾¹⁰⁾がそれにあたる、著作者がより多くの人に聞いてもらいたいと思う気持ちに準じている事は間違いない。しかしながら

権利者は権利と価値を維持するためにそれを保護していかなければならない。

著作者自身のTwitterでは特定の宗教や政党の音楽として利用されることについては懸念を示している。ある特定の考え方を持つ人間として認知されれば、今後の制作活動に支障が出ると考えているからだ。結局のところ、手続きが必要であることには変わらないのである。

4.ニコニコ動画が生み出した、二次的創作を自動的にプロモーションする機能

今まで、映像を個人制作するにあたって、プロダクション以外に、プリプロダクション、ポストプロダクション等、作品制作以外の活動も行わなければ、作品が世に広まらないといった問題があった。

コンピューターおよびインターネットの発展により、ポストプロダクションの一部が簡単に行える時代がやってきた。「ニコニコ動画」などの動画投稿サイトは、マーケティングの一部も整備され、制作者がコンテンツの質にだけ力を注ぐ環境が整ってきたと言える。

ニコニコ動画では各利用者が動画を投稿し、引用元の創作物のマーケティングを利用者が行っていると言える。制作者自身はプロデュース・マーケティング・ブランディング戦略を行わずとも、すでに制作され流通した作品を流用することによって自分自身は一部の能力さえ発揮すれば作品を世に広める事が可能となった。

また、投稿数により、コミュニティー自体の特性が曖昧にならぬよう、ランキングやタグといった機能を設置し整備することによって、現在人気のあるコンテンツ・トレンド、ユーザーの求めるコンテンツをわかりやすくしたのである。¹¹⁾

5.まとめ

制作者はできれば簡単かつ単純に、思いついたことを自由に表現したいと考えている。しかし、これからの制作の制限になるようなこともできない。その為には自由な表現の為に何を目的とするかを選択する必要がある。又は、選択せずとも良い方法で表現させてくれる場所を求める。どちらにせよ、守るべきガイドラインをはっきり見定めなければならない。

現在二次的制作を行っている利用者は著作権を尊重しようとしている事に疑いの余地はない。なぜなら、ライセンス化されたものを中心にコンテンツが作られているからだ。その中では、オープンソース時代からあった、技術の発展、腕試しをする過程として二次創作物を利用しているという背景があった。すでにブランディングされている初音ミクやその他のキャラクターを使うことによって、増え続けるコンテンツの中から選択されやすい手段を選んでいるとも言える。また、この流れによって、二次的創作物に対して一次創作物制作側も寛容になりつつある事がわかる。

これは多くの人間のニーズがそこに反映され、ユーザーによってマーケティングが自発的におこなわれているからだ。オープンソースと同じように一部の戦略をユーザーたちに任せ、サービスの提供に注力できる環境は双方にとって相乗効果をもたらすものである。もちろんその際に著作権やその他の権利を侵害するものであってはならない。なぜなら継続的なサービスの向上の上に成り立ってこそ意味があるものなのだから。そのためにはコンテンツ自身の特性が著しく変化しないように最低限規制を加えていかなければならないという、保守義務が制作者側にもっと理解されているべきであり、問題があれば即座に対応できる仕組みを用意して、著作者、二次利用者の双方で自治していく事が最も自由な創作活動なのではないだろうか。

[註]

註¹ OSの中核となるプログラム

註² 同人展示即売会であるコミックマーケットの1割弱が一次創作と言われるが、東方 Project は一時創作物である。

[引用・参考文献]

- 1) ニワンゴ (現ドワンゴ) ; ニコニコ動画開発者ブログ 2015年8月6日,
<http://blog.nicovideo.jp/2015/08/2505000.php> (2015.11.30)
- 2) 井田 晶之・進藤美希 ; オープンソースがなぜビジネスになるのか,毎日コミュニケーションズ,2006, 23
- 3) GNU オペレーティング・システム;自由ソフトウェアとは?自由ソフトウェアの定義,
<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html> (2015.11.30)
- 4) 第二次惑星開発委員会;「特別対談 ZUN×竜騎士07」,PLANETS,7;129,2010
- 5) ブログ博麗幻想書譜東方 Project の版權を利用する際のガイドライン 2011年版
<http://kourindou.exblog.jp/14218252/>(2015.11.30)
- 6) Piapro;キャラクター利用のガイドライン,
http://piapro.jp/license/character_guideline (2015.11.30)
- 7) UNITY-CHAN!OFFICIAL WEBSITE;ユニティちゃんライセンス条項 2.00バージョン,
http://unity-chan.com/contents/license_jp/ (2015.11.30)
- 8) commonsphere;CC ライセンスとは,
<http://commonsphere.jp/cclicense/> (2015.11.30)
- 9) 地底レコード ; YouTube での著作権侵害,
<http://chitei-records.jp/blog/article/youtube> での著作権侵害.html (2015.11.30)
- 10) Twitter ; @qusumi
https://twitter.com/qusumi/status/205195522716344320?ref_src=twsrc%5Etfw (2015.11.30)
- 11) 濱野 智史 ; ニコニコ動画はいかなる点で特異なのか,「情報処理」,53(5);489-494,2012