

クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて

Spiegel

2014-09-11

目次

1	クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて	2
1.1	cc-license は非排他的なライセンス（許可）を与えます	2
1.2	cc-license は法的拘束力を持つ「契約」です	3
1.3	cc-license は作品の「使用」を制限しません	4
1.4	cc-license のバージョン	5
1.5	cc-license のメタデータ	7
2	雑多なこと	9
2.1	cc-license と人格権	9
2.2	cc-license と著作隣接権	9
2.3	二次的著作物の著作権	10
2.4	技術的保護手段の禁止	11
2.5	ロイヤリティ・フリーと著作権管理団体	12
2.6	責任の制限と消費者契約法	13
2.7	未成年が licensor の場合	13

1 クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて

ここでは、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（以降 cc-license）について日本の著作権法との関連を交えつつ解説していきます。

1.1 cc-license は非排他的なライセンス（許可）を与えます

cc-license は大雑把に言って「条件（requests）」と「許可（permissions）」で構成されています。cc-license の条件には表 1^{*1} の 4 つがあり、これらの条件を組み合わせて使います。ただし、「表示」は必須条件となっ





	表示	作品のクレジットを表示すること
	非営利	営利目的での利用をしないこと
	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-license で公開すること

表 1 cc-license の条件

ており、「改変禁止」と「継承」は条件が衝突するため同時に指定できません。結局、表 2 の 6 つの組み合わせが有効となっています^{*2}。これらの条件（の組み合わせ）を守る限り、ライセンスを受けるユーザ（licensee）





	表示
	表示-非営利
	表示-継承
	表示-非営利-継承
	表示-改変禁止
	表示-非営利-改変禁止

表 2 cc-license 条件の組み合わせ

は以下に示す非排他的（または非独占的）な「利用」が可能です。

- 作品をコピーすること

^{*1} <http://creativecommons.jp/licenses/>

^{*2} ロゴやアイコンの使用については <http://creativecommons.jp/policies/> を参照してください。

- コピーした作品を配布すること
- コピーした作品を公の場で展示・演奏すること
- コピーした作品をデジタル形式によって公の場で展示・演奏すること
- 作品を同一状態で別の形式に変換すること（逐語的コピー）
- 作品を改変し公表すること（二次的著作物，ただし改変禁止の条件がない場合）

二次的著作物の例としては編集，編曲，翻訳，脚色，パロディ化，データベース化といったものが挙げられます（二次的著作物については 2.3 節で更に詳しく紹介します）。また，以下の「利用」については条件によらず licensee には許可されていません。

- 作品およびそのコピーについて，著作権表示を改変・削除すること
- 作品およびそのコピーについて，ライセンスおよびその条件を変更すること
- 作品の正当な「使用」または許可された「利用」を制限する技術的保護手段を用いること（技術的保護手段については 2.4 節で更に詳しく紹介します）

さらに，licensee が cc-license によって定めた条件（営利目的利用，二次的著作物など）を超える利用を行いたい場合は，licensor である著作（権）者から個別に許可を得る必要があります。（たとえば，自分の作品に cc-license を付与しつつロイヤリティを得たい場合は，cc-license に「非営利」の条件を付け，営利目的で利用したいユーザ向けには個別に契約を行う，といった方法もあります）

1.2 cc-license は法的拘束力を持つ「契約」です

cc-license についてよくある誤解は「cc-license は法的拘束力のないガイドラインである」というものですが，実際には cc-license は法的拘束力を持つ「契約」です（したがって licensor である著作（権）者は一度定めたライセンスを取り消すことはできません）。cc-license は以下の 3 つのレイヤで構成されています。

コモンズ証（Commons Deed）：

cc-license の条件と許可について Human-Readable な形で記述したもの。

法的条項（Legal Code）：

cc-license の内容を Lawyer-Readable な形で記述した「利用許諾書」。法的条項によって cc-license が法的拘束力を持つことを担保する。

メタデータ（Metadata）：

作品に関する（著作権・ライセンスを含む）情報を Machine-Readable な形で記述したもの。記述形式としては RDFa, XMP などがあるが，Web 上では RDFa がよく用いられる。メタデータは Google などの検索エンジンで parse され，ネット上の数多の作品を利用条件によって検索可能とする。

日本の作品（著作物）の場合 cc-license は日本の著作権法を準拠法とします。また日本の著作権法はベルヌ条約をはじめとする国際的な取り決めの中で運用されています。したがって cc-license は

- 世界中で適用されます。
- 作品の著作権の存続期間の間，持続します。

さらにクリエイティブ・コモンズや cc-license は licensor である著作（権）者から権利を奪いません（言い方を変えれば作品は著作（権）者自身が管理する必要があります）。またクリエイティブ・コモンズや cc-license はユーザである licensee に対して、fair use（公正な利用）、firstsale doctrine（最初の頒布（取引）で権利が消尽すること）、表現の自由等の権利を侵害することはありません。

1.3 cc-license は作品の「使用」を制限しません

著作権は、著作（権）者が明示的に許可しない限り、作品（著作物）の「利用」を制限できます。利用として挙げられるものは以下のとおりです。

- 複製（一部または全部、デジタル化を含む）、上演、演奏、上映、公衆送信、口述、展示、頒布、譲渡、貸与
- 二次的著作物（2.3 節）の作成・複製・頒布・譲渡
- 編集、データベース化

一方で、例えば書籍を読んだり音楽を聴いたり建築物に住んだりプログラムを実行したり、といった行為は作品（著作物）の「使用」とみなされ制限の範囲外となります。たとえば、ある作品の海賊版（著作（権）者によって許可されない利用）が出回っている場合、（海賊版の出版は著作権に触れますが）海賊版を見たり聞いたりする行為は「使用」なので著作権は関知しません。あるいは作品の利用や使用の前段階としての「作品へのアクセス」も著作権の範囲外です^{*3}。

また作品の利用の一部については「権利の制限」として著作（権）者の許可無く（無断で）行うことができます。「権利の制限」の対象となる利用については以下のものがあります。

- 私的複製
 - － 個人のみが対象、企業のような営利目的を持った団体は含まれない
 - － 複製する者の属するグループのメンバー相互間に強い個人的結合関係のあることが必要（実質的には家族や親しい友人グループ間のみ）
 - － コピー機のような自動複製機器を公衆の場に置いて利用する場合は私的複製として認められない場合がある
 - － 技術的保護手段の回避は私的複製として認められない（DVD の暗号化を解除してリッピングするなど）
- 図書館等における複製
 - － 利用者の求めに応じてその調査研究用に複製物を提供する場合
 - * 資料の一部（少なくとも半分以下）のみが対象
 - * 発行後相当期間が経過した雑誌等に掲載された個々の著作物（記事・論文など）は全部複製することが可能
 - * 営利を目的としないこと
 - － 図書館資料の保存上必要な場合
 - － 他の図書館等の求めに応じて入手困難な資料の複製物を提供する場合

^{*3} とはいえ、実際には作品の「使用」と「利用」の境界は曖昧で、時にこれが議論になります。実は cc-license にはこうした曖昧さを「条件」と「許可」を明示的に設定することで回避する狙いもあります。

- 引用
 - － 引用の対象となる作品が公表されていること
 - － 公正な慣行に合致していること（「批判」のための引用は公正な慣行です）
 - － 引用の目的上正当な範囲であること
 - － 引用部分が識別できること
 - － 引用されて利用される側の著作物の出所を明記すること
 - － 自分の作品が主で、引用される部分が従になっていること
- 視聴覚障害者のための複製
 - － 公表された著作物を視覚障害者向けの点字にして複製することが可能
 - － 視覚障害者向けの貸し出し用に公表された著作物を録音することが可能
 - － 放送中の番組に限ってインターネットで字幕を流すことが可能
- 教育目的の複製
 - － 教科書への掲載
 - － 学校教育番組の放送
 - － 教育機関（学校など）で著作物のコピーをする時
 - * 継続的ではない講習会，個人経営で営利を目的としている塾や予備校などは含まれない
 - * 複製は授業に用いるためでなくてはならず，複製する人はその授業をする人でなければならない
 - * 複製の範囲は，授業のために必要と認められる限度の量で枚数は出席する学生の数まで
 - － 試験問題として複製
- 営利を目的としない利用
 - － 上演権・演奏権・上映権・口述権・有線放送権・伝達権・貸与権が対象（映画の著作物は除く）
 - － 営利を目的とせず，聴衆や観衆などから料金を受けていない場合
- 時事問題に関する論説の転載等
- 政治上の演説などの利用
- 裁判手続き等における複製
- 行政機関情報公開法などによる開示のための利用
- 公開の美術の著作物等の利用
- 美術の著作物等の展示に伴う複製
- 複製物の制限により作成された複製物の譲渡

cc-license では作品の「使用」および「権利の制限」として認められている「利用」について制限しません。

1.4 cc-license のバージョン

現在，cc-license として日本で有効なバージョンは以下のとおりです。

- バージョン 1.0 Generic
- バージョン 2.0 Generic
- バージョン 2.1 日本版
- バージョン 2.5 Generic

- バージョン 3.0 Unported
- バージョン 4.0 International

このうち、厳密に日本法を準拠法として明記し、かつ法的に日本に最適化されているバージョンは「バージョン 2.1 日本版」のみです（表 3）。ただし、日本版以外のバージョンも日本発の作品であれば日本法を準拠法と

	表示	コモンズ証, 法的条項, メタデータ
	表示-非営利	コモンズ証, 法的条項, メタデータ
	表示-継承	コモンズ証, 法的条項, メタデータ
	表示-非営利-継承	コモンズ証, 法的条項, メタデータ
	表示-改変禁止	コモンズ証, 法的条項, メタデータ
	表示-非営利-改変禁止	コモンズ証, 法的条項, メタデータ

表 3 cc-license バージョン 2.1 日本版

して解釈されるため通常は問題ありません^{*4}。

Generic / Unported / International の各バージョンについては、可能であれば最新版（4.0 International, 表 4）にアップデートすることを検討してみてください。cc-license は常に議論され改良されています^{*5}。

	表示	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ
	表示-非営利	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ
	表示-継承	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ
	表示-非営利-継承	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ
	表示-改変禁止	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ
	表示-非営利-改変禁止	コモンズ証 (日本語), 法的条項, メタデータ

表 4 cc-license バージョン 4.0 International

^{*4} 国際取引の場合はどの国を準拠法とするかで問題になる場合があります。これを避けるために著作権表記にあらかじめ管轄地を明記しておく方法もあります。

^{*5} <http://wiki.creativecommons.org/>

1.5 cc-license のメタデータ

cc-license ではメタデータの記述に RDF (Resource Description Framework) [3] を用います。RDF の記述形式としては XML や RDFa^{*6} などが用いられますが、ここでは RDF/XML を用いた XMP (Extensible Metadata Platform) を紹介します。

XMP は PDF や Exif (画像データ用のメタデータ規格) などに XML 形式のデータをパケットとして埋め込むものです。XMP は図 1 のように記述します。[...] 部分に実際の情報を RDF/XML で記述します。

```
<?xpacket begin="<BOM>"id="W5M0MpCehiHzreSzNTczkc9d"?>
<x:xmpmeta xmlns:x="adobe:ns:meta/" x:xmptk="3.1-702">
  <rdf:RDF xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">
    [...]
  </rdf:RDF>
</x:xmpmeta>
<?xpacket end="w"?>
```

図 1 XMP パケット

begin="<BOM>" の部分には Unicode の BOM (byte order mark) をセットします。

ドキュメント組版システムである TeX (pdfLaTeX または LuaLaTeX) を使って PDF ファイルを作成する場合は、hyperref および hyperxmp パッケージを使って XMP パケットを埋め込むことができます。具体的には文書ファイルのプリアンブル部に図 2 のように設定します。この記述によってタイトル・著者名・著作権

```
\usepackage{hyperxmp} % XMP support with hyperref
\usepackage[pdfencoding=auto]{hyperref}

\hypersetup{% hyperref options (and metadata)
  pdflang={jp},
  pdftitle={クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて},
  pdfsubject={クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて...},
  pdfauthor={Spiegel},
  pdfkeywords={Creative Commons, License, Copyright},
  pdfcopyright={Written by Spiegel on 2014, and licensed under CC-BY.},
  pdflicenseurl={http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/},
  pdfcaptionwriter={Spiegel}
}
```

図 2 LuaLaTeX によるメタデータの設定

表記・ライセンスへの URL などの情報を XMP パケットとして埋め込むことができます。pdflicenseurl で cc-license のコモンズ証への URL が指定されているのがわかると思います。この状態でタイプセットすると PDF に著作権情報が埋め込まれます (図 3)^{*7}。

^{*6} RDFa については拙文「[RDFa 入門](#)」を参照して下さい。([2] も参考になります)

^{*7} ただし、この方法で PDF を作成すると、どういふわけか Adobe Reader では「タグ付き PDF」として認識されません。

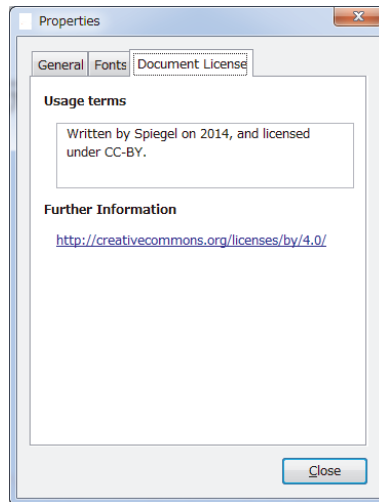


図3 PDFのプロパティ（Evinceで確認）

自身の作品について著作権表示をおこなう際に最低限必要なのは「著作（権）者名」と「作成日（または年）」です（著作（権）者名は本名でなくとも構いません）。これに cc-license を加えた 3 点が正しく表示されているかどうか注意して下さい。

著作者であれば作品を作成した時点で自動的に権利が付与されますので“Copyright ©”は付けなくとも自明です*8。ただし何らかの形で権利が譲渡されている（つまり著作者と著作権者が異なっている）場合は表記に注意が必要です。もちろん（たとえ著作者であっても）権利のない人が勝手にライセンスを設定することはできません。

他者の作品を転載（複製・配布）したり二次的著作物の場合は、原則としてオリジナルの著作権情報を付記します*9。オリジナル作品が cc-license の場合は

1. オリジナル作品の（権利の帰属先としての）著作（権）者名
2. オリジナル作品のライセンス表記（追加許諾があればそれも併せて）
3. オリジナル作品の免責事項等（もしあれば）
4. オリジナル作品を示す URI またはハイパーリンク（もしあれば）

があることを確認して下さい。ただしハイパーリンク先に最初の 3 つの表示があればハイパーリンクの明示だけでも OK です。

*8 © マークは著作権が登録制だった時代の名残です。現在はベルヌ条約に基づき著作権は自動的に著作者に付与されます。

*9 著作（権）者がこれを求めない場合もあります。cc-license では著作（権）者である licensor が二次的著作物へのクレジット表記を削除するよう要請することができます。

2 雑多なこと

2.1 cc-license と人格権

日本の著作権法には複製権や頒布権といった「著作財産権」の他に「著作者人格権」があります。著作財産権は譲渡可能ですが、著作者人格権は譲渡や放棄はできません^{*10} 著作者以外の人が行使することもできません。著作者人格権は以下の権利で構成されています。

- 公表権
- 氏名表示権
- 同一性保持権

このうちもっとも強力な権利が「同一性保持権」です。日本では（著作者の意に反しているかどうかに関わらず）作品の変更を著作者によって禁止することができます。例外はいくつかありますが、このような強い権利は他の国にはありません^{*11}。このため日本の著作権ライセンスの中には licensor による「同一性保持権」の不行使を明示しているものもあります。

cc-license 日本版では著作者人格権の行使に関しては限定的で

「原著作者及び実演家の名誉又は声望を害する方法で原著作物を改作、変形もしくは翻案して生じる著作物は、この利用許諾の目的においては、二次的著作物に含まれない」
（「[クリエイティブ・コモンズ リーガル・コード](#)」第1条 a より）

となっていて、結果的に著作者の名誉・声望を害する形での改変は許可されないことになっています（これ以外的人格権の行使は明示的に「行使しない」（第3条）となっています）。

cc-license 4.0 International では、著作者人格権はライセンスされない、とあります^{*12}。

“Moral rights, such as the right of integrity, are not licensed under this Public License, nor are publicity, privacy, and/or other similar personality rights; however, to the extent possible, the Licensor waives and/or agrees not to assert any such rights held by the Licensor to the limited extent necessary to allow You to exercise the Licensed Rights, but not otherwise.”
（via “[Creative Commons — Attribution-ShareAlike 4.0 International](#)” Section 2 b1）

ただし「可能な限り [...] 権利を主張しない」ともあります。

2.2 cc-license と著作隣接権

日本の著作権法には更に「著作隣接権」が存在します。「著作隣接権」は以下の権利で構成されています。

- 実演家（俳優・舞踏家・演奏家・歌手など）の権利
- レコード製作者の権利

^{*10} 著作者に対し著作者人格権の不行使を強制することもできません。

^{*11} 同一性保持権自体は他の国でも見られますが、かなり限定的です。

^{*12} パブリシティー権・プライバシー権といった人格権類似の権利についてもライセンスしないとあります。

- 放送事業者の権利
- 有線放送事業者の権利

cc-license 日本版では著作隣接権者についても配慮されています。先の人格権についても「実演家の人格権」を含めた記述になっています。また著作隣接権者を licensor に含めるとなると厳密な意味での「著作物」を超える範囲を取り扱うことになります^{*13}。そこで日本版ではライセンスの目的物を「著作物」だけではなく、それらを含めた「作品」として取り扱えるようになっています。

cc-license 4.0 International では“Similar Rights”として隣接権にも配慮した記述になっています。

2.3 二次的著作物の著作権

日本の著作権法では「二次的著作物」を以下のように定義しています。

- 翻訳
- 編曲
- 変形（翻訳・編曲以外で既存の著作物を他の表現形式で表現すること）
 - 美術、写真、建築物、地図・図形の著作物で用いられる事が多い
 - * 写真を絵画にする
 - * 絵画を彫刻にする
- 翻案（翻訳、編曲、変形以外のすべての改変をさす）
 - 脚色、映画化・漫画化・小説化など
 - プログラムのバージョンアップや他言語への移植なども翻案とみなされる

ここでポイントとなるのは、二次的著作物とみなされるのは「既存の著作物の修正増減に創作性が認められるが、原著作物の表現形式の本質的な特徴が失われるに至っていない場合」（「アンコウ行灯事件」判決文^{*14}より）であるということです。したがって機械的な変換（点字やローマ字への変換、原曲を1オクターブ下げる、絵画を写真に撮るなど）は二次的著作物とみなされず「複製」になります。

複製と二次的著作物の違いは、複製の場合は複製を行った人には著作権は付与されませんが（当然ですね）、二次的著作物の場合は2次創作を行った人とオリジナルの作品の著作（権）者の双方に権利が付与されます。これを利用者からみると、二次的著作物を利用するためにはオリジナルの著作（権）者と2次創作の著作（権）者、の双方から許可を得る必要があります。

cc-license はサブライセンス（二次的著作物を含む作品の配布者が受領者に再許諾を行うこと）を禁止していますが、ライセンスの条件の範囲内で利用する限りにおいては問題ありません^{*15}。また cc-license 下の著作物の二次的著作物が cc-license 下でない場合があります（「継承」条件がない場合など）。この場合でも元の作品の利用許可を妨げるような条件をつけてはいけません。

2.3.1 キャラクタの権利

キャラクタやキャラクタの名前の利用については著作権ではなく商標権（工業デザインの場合は意匠権）で制限されている場合があります。cc-license は商標権や意匠権についてはライセンスしませんので、個別に許

^{*13} 著作権の存続期間の切れた古典芸能の実演や自然の鳥の声などを録音したレコードなど。

^{*14} http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/827/013827_hanrei.pdf

^{*15} 条件を超える利用を行う場合はオリジナルの著作（権）者からも許可を得る必要があります。

可を得る必要があります^{*16}。

実在の人物やその人物の延長上のキャラクタ（「デーモン小暮閣下」など）に対しては「パブリシティ権（publicity rights）」が適用されます。パブリシティ権は肖像権の一種で、「氏名・肖像から生じる経済的利益ないし価値を排他的に支配する権利」（「ダービースタリオン事件」判決文^{*17} より）と定義されています^{*18}。cc-license では、パブリシティ権についてもライセンスしません。

2.3.2 パロディについて

海外では、パロディ（parody）・風刺について fair use（公正な利用）としてある程度認められている国もありますが、日本ではパロディに関する規定そのものはありません。そのため現状では「引用」（1.3 節参照）か「二次的著作物」かで線引されることになります（パロディはいわゆる「パクリ」とはちがいます）。商業作品の場合は（防衛のために）あらかじめオリジナル作品の著作（権）者から許可を得ていることもあるようですが、そうでない場合は特に悪質なものでない限り「黙認」されているのが現状のようです^{*19}。実は cc-license にはこうした曖昧さによるリスクを「条件」と「許可」を明示的に設定することで回避する狙いもあります。

2.4 技術的保護手段の禁止

cc-license 日本版では作品の正当な「使用」または許可された「利用」を制限する技術的保護手段^{*20}を用いることを禁止しています。

「あなたは、この利用許諾条項と矛盾する方法で本著作物へのアクセス又は使用をコントロールするような技術的保護手段を用いて、本作品又はその二次的著作物を利用してはならない」（「[クリエイティブ・コモンズ リーガル・コード](#)」第5条 h より）

一方、cc-license 4.0 International では、技術的保護手段の回避を許可するとあります。

“Media and formats; technical modifications allowed. The Licensor authorizes You to exercise the Licensed Rights in all media and formats whether now known or hereafter created, and to make technical modifications necessary to do so. The Licensor waives and/or agrees not to assert any right or authority to forbid You from making technical modifications necessary to exercise the Licensed Rights, including technical modifications necessary to circumvent Effective Technological Measures. For purposes of this Public License, simply making modifications authorized by this Section 2(a)(4) never produces Adapted Material.”
(via “[Creative Commons — Attribution-ShareAlike 4.0 International](#)” Section 2 a4)

^{*16} キャラクタそのものには著作権はないという説もあります。このため、防衛のためにキャラクタやキャラクタの名前を商標登録することが多いそうです。ちなみに名前や標題に著作権はありません。

^{*17} <http://www.courts.go.jp/hanrei/pdf/A730EBEA9CA60D6249256C7F0023A16E.pdf>

^{*18} 作品上の架空のキャラクタや無機物やペット等にはパブリシティ権は適用されません。

^{*19} しかし、いったん訴訟になった場合、パロディ作品が「引用」として認められるのはかなり難しいと思います。パロディは「批判」を暗に含んでいるため、一律に規制するのは言論の自由を奪いかねないという意見もあります。

^{*20} たとえば DVD における CSS（Content Scramble System）など

現在の DRM (Digital Rights Management) は技術的保護手段を用いたものからネットワーク監視型へとシフトしつつあります^{*21}。理由としては、ひとつはユーザの「使用」やライセンスによる「自由な利用」をも制限する過剰な保護であること、もうひとつはそもそも技術的保護手段が原理的に破綻している^{*22} こと、が挙げられます。破綻してるアーキテクチャを法によって強引にねじ伏せるやり方はあまりスマートとはいえませんね。

2.5 ロイヤリティ・フリーと著作権管理団体

cc-license では「ロイヤリティ・フリー」を明記しています。

“To the extent possible, the Licensor waives any right to collect royalties from You for the exercise of the Licensed Rights, whether directly or through a collecting society under any voluntary or waivable statutory or compulsory licensing scheme. In all other cases the Licensor expressly reserves any right to collect such royalties, including when the Licensed Material is used other than for NonCommercial purposes.”

(via “[Creative Commons — Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#)” Section 2 b3)

しかしこの場合、著作権管理団体との関係が問題になってきます。本家米国では著作権管理団体による管理は独占的ではないため、あまり問題にならなかったようです。

「例えば、CC ライセンスの始まった米国では、著作権管理団体はあまり強い力を持った存在ではありません。彼らの著作権管理は、基本的に非独占的です。つまり、著作権管理団体に自分の作品の管理をお願いしながら、同時に、自分でも好きなように作品をライセンスしたりできます。したがって、CC ライセンスをつけるかどうか、というときに、著作権管理団体との関係や報酬請求権の処理については、あまり悩む必要なく、決定することができます。その結果、米国ライセンス 2.0 では、著作権管理団体を通じて請求できる報酬請求権については、商業利用も CC ライセンスで許諾している場合（非営利アイコンのついていないライセンスを採用している場合）には、著作権管理団体を通じた報酬請求権を放棄するものとし、非営利ライセンスを採用している場合には、商業利用については別途ライセンスをする意思表示として、著作権管理団体を通じた報酬請求権を留保するものとしていました」

(「[【CCPLv3.0】著作権管理団体を通じての報酬請求権に関する議論](#)」より)

しかし日本など他の国においては必ずしもこのような状況にはなっていないため問題になります。そこで cc-license 3.0 の議論の際に以下のような方針が立てられました^{*23}。

1. 法定の報酬請求権が法律上放棄できない国においては、許諾者はその請求権を留保する。
2. 法的報酬請求権が法律上放棄できる国においては、許諾者は、非商業ライセンスをつけている場合にはその権利を留保し、商業利用も可能なライセンスをつけている場合にはその権利を放棄する。
3. 任意のライセンスの請求権については、許諾者は、非商業ライセンスをつけている場合にはその権利を

^{*21} <http://www.baldanders.info/spiegel/log2/000490.shtml>

^{*22} <http://sourceforge.jp/magazine/08/10/26/2237236>

^{*23} <http://creativecommons.jp/weblog/2006/11/1930/>

留保し、商業利用も可能なライセンスをつけている場合にはその権利を放棄する。

現在の cc-license におけるロイヤリティに関する条項は、このような議論がベースになっています。

2.6 責任の制限と消費者契約法

cc-license には「責任制限」の項目があり、「ライセンス対象資料に関していかなる表明も保証も行わない」ことになっています。

“Unless otherwise separately undertaken by the Licensor, to the extent possible, the Licensor offers the Licensed Material as-is and as-available, and makes no representations or warranties of any kind concerning the Licensed Material, whether express, implied, statutory, or other. This includes, without limitation, warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non-infringement, absence of latent or other defects, accuracy, or the presence or absence of errors, whether or not known or discoverable. Where disclaimers of warranties are not allowed in full or in part, this disclaimer may not apply to You.”

(via “[Creative Commons — Attribution-ShareAlike 4.0 International](#)” Section 5 a)

したがって提供される作品が他の権利を侵害していないことを licensor は保証しないことになります。ただし日本の消費者契約法のように「事業者の損害賠償の責任を免除する条項その他の消費者の利益を不当に害することとなる条項の全部又は一部を無効とする^{*24}」ことができる場合があり、免責が無効であると判断された場合は licensor は従う必要があります。

日本版では「許諾者に故意又は重大な過失がある場合を除き」という但し書きがついています。

2.7 未成年が licensor の場合

日本の民法では未成年者（満 20 歳未満）が許可を行う場合には法定代理人（親権者など）の同意を得る必要があります。法定代理人の同意がない場合には許可が取り消されることがあります。著作（権）者である licensor が明らかに未成年であれば、法定代理人の同意の有無を確認したほうが安全です。一方、未成年の licensor は法定代理人の同意があることを何らかの形で明示したほうがトラブルが少なくて済みます。

^{*24} <http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H12/H12H0061.html>

参考資料

以下に参考となる（かもしれない）Web ページを挙げます。

FAQ:詳細版 - クリエイティブ・コモンズ・ジャパン :

<http://creativecommons.jp/faq/detail/>

cc-license についてよくある質問と答え（FAQ）が掲載されています。cc-license についてわからないことがある場合は、まずこちらを参照してみてください。ただし最近の情報が少ないのが難点です。

What's New in 4.0 - Creative Commons :

<https://creativecommons.org/Version4>

cc-license 4.0 の概要について。cc-license 4.0 について日本語で解説しているページがほとんどないのが残念です。

XMP (Extensible Metadata Platform) 仕様についてのメモ :

<http://www.antenna.co.jp/xml/xmllist/XMP/AboutXMP.htm>

作品にメタデータを埋め込む規格 XMP (1.5 章参照) について解説しています。

キャラクターの著作権法上の取扱いについて :

<http://onm-tm.jp/news/69>

キャラクターと著作権との関わりについて事例をまじえて解説しています。

『ハイスコアガール』問題について福井健策弁護士に話をうかがってみた :

<http://otapol.jp/2014/09/post-1542.html>

2014 年に、スクウェア・エニックスが出版するマンガ雑誌において、SNK が自社のゲームのキャラクターを無断で利用したとして刑事告発した事件について考察したものです。パロディ・2 次創作・引用といったものに関する貴重な事例になると思います。なおゲームは「映画の著作物」に分類され、他の著作物に比べて著作権法上かなり優遇されています。

参考図書

- [1] Dominick Chen. フリーカルチャーをつくるためのガイドブック クリエイティブ・コモンズによる創造の循環. フィルムアート社, 2012. ISBN: 978-4845911745.
- [2] 神崎 正英. セマンティック HTML/XHTML. 毎日コミュニケーションズ, 2009. ISBN: 978-4839931957. URL: <http://www.kanzaki.com/book/shx/>.
- [3] 神崎 正英. セマンティック・ウェブのための RDF/OWL 入門. 森北出版, 2005. ISBN: 978-4627829312. URL: <http://www.kanzaki.com/book/rdf/>.
- [4] Lawrence Lessig et al. クリエイティブ・コモンズーデジタル時代の知的財産権. Ed. by クリエイティブ・コモンズ・ジャパン. NTT 出版, 2005. ISBN: 978-4757101524.
- [5] 名和 小太郎. 著作権 2.0 ウェブ時代の文化発展をめざして. エヌティティ出版, 2010. ISBN: 978-4757102859.
- [6] 野口 祐子. デジタル時代の著作権. Kindle 版あり. 筑摩書房, 2010. ISBN: 978-4480065735.

ドキュメントの著作権とフィードバック

このドキュメントは Web 上で公開している「[クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて](#)」をベースに PDF 化したものです。このドキュメントは cc-license の「表示」ライセンスで提供しています^{*25}。

このドキュメントへのフィードバックは「[クリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて](#)」までお寄せ下さい。

^{*25} <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>