

ルールを乗り越えるための創造性はいかに生まれるのか

Architectures of Creativities for Overriding Rules

水野 祐 (シティライツ法律事務所)

MIZUNO Tasuku (City Lights Law Office)

1. はじめに

水野祐 (みずの・たすく) と申します。職業は弁護士です。映像、映画、ゲーム、音楽、デザイン、出版、演劇、アートなどのクリエイティブ分野、IT 分野、建築不動産分野に特化したシティライツ法律事務所という法律事務所の代表を務めています。また、本業以外にも、武蔵野美術大学で知的財産法の非常勤講師をしたり、後述するクリエイティブ・コモンズ・ジャパン (法人名は特定非営利活動法人コモンズフィア) の理事を務めていたり、ファブラボ・ジャパンという団体にメンバーとして所属してたりします。

「弁護士」というと大層な肩書きに聞こえるかもしれませんが、ぼくには「大学で学ぶべきこと」を語る資格はありません。なぜなら、ぼくは大学で学んだ記憶がある側の人間ではないからです。学生時代には、大学にはほとんど行かず、本を読んだり、映画や音楽を楽しんだり、アルバイトをしたり、付き合っていた彼女とダラダラ過ごしたり、少しだけ映画を撮ったりしていました。弁護士になるために必死に勉強した時期はありますが、それは大学卒業後のことです。

ぼくは、後述するアメリカの憲法学者ローレンス・レッシングの思想との出会いを機会に、法律や契約を含む法を、単に「規制」と捉えるのではなく、逆に法を上手に設計・デザインし、それを活用することによって、社会がより「なめらか」に、円滑に進行することや、より豊かにすることはできないか、ということに一貫して興味を持っています。これをぼくは「ライセンスデザイン」や「リーガルデザイン」と呼んでいます。また、この問題意識には、既存のルールを乗り越える創造性をどのように生み出すか、そのような創造性が生まれてくる「アーキテクチャ」をどのように作るのか、それをサポートするにはどうすればよいのか、という問題意識も含まれており、これを法的な視点から日々考察・実践しています。

身の丈に合わない大きな問題ですが、なぜぼくが弁護士として少し変わった形でクリエイティブな分野と付き合うことになっているのか、という過程も含めて、ぼくの学生時代のことや、これまでの実践、そして今興味があること等を通して、「いま大学で学ぶべきこと」をぼく自身もここで改めて考えながら書いてみたいと思います。

2. ローレンス・レッシングとの出会い

ぼくは中学から高校にかけて、「ビートニク」とか「ビート・ジェネレーション」と呼ばれる文学のムーブメントに取り憑かれました。ビートニクは、1955 年から 1964 年頃のおよそ 10 年位の間米国で異彩を放ったグループやその活動の総称を言います。『路上』などの著作で知られるジャック・ケルアック、『裸のランチ』などで知られるウィリアム・バロウズ、『吠える』のアレン・ギンズバーグなどが有名です。ビートニクは、アンダーグ

ランド・カルチャーやカウンター・カルチャーなどの非合法的な色合いの強い作品が多いのが特徴で、後にボブ・デュランやビートルズなどにも強い影響を与えたと言われています。余談になりますが、ぼくが代表を務める法律事務所の名前は、このビートニクというムーブメントの中心地であったサンフランシスコの本屋「City Lights Books」から拝借しています。

このビートニクの作家たちを 90 年代終わりから一気に翻訳していたのが山形浩生氏でした。ぼくはビートニク文学の翻訳者として山形氏を知り、彼の訳書のチョイスと文体に魅了され、彼が翻訳をしている本が出れば欠かさず読んでいました。そうやって大学に入学した 1999 年に会ったのが米国の憲法学者ローレンス・レッシングの主著『CODE インターネットの合法・違法・プライバシー』でした。上記のような非合法的な色彩の強いビートニクをきっかけとして、法律系の著作に出会うというのがおかしいのですが、この本は通常の法律の本とは一線を画する「パンク」な本でした。プログラム、ソースコードこそ、新しい時代の「法」(=CODE) であるとして、法律とソースコードを比較対照するこの本のなかで、「クリエイティブと法律は決して無関係ではなく、法をクリエイティブに解釈し、読み替えていく、こんなに面白い考え方ができるんだ」と衝撃を受けました。クリエイティブとルールや法、そしてインターネットの交錯点において何か動き始めていることを感じたのです。中学の頃からサブカルチャーにどっぷりと浸かり、大学時代は周囲にもものづくりをしている人が多くいました。でも、ぼくは何か具体的な表現をすることよりも、仕組みや環境自体を作ることに関心がありました（これもまた使い古されたコメントではありますが）。ぼく自身も「法をクリエイティブに読み替えていく仕組みをつくれたら、カッコいいんじゃないか」、「弁護士資格を取ればやれることも増えるんじゃないか」と考えて弁護士を志しました。

3. クリエイティブ・コモンズ

レッシングは、2003 年に「クリエイティブ・コモンズ (CC)」という概念を提唱します。クリエイティブ・コモンズは、インターネット／デジタル時代における著作権の新しい考え方であり、その考え方を実践するためのライセンス・ツールです。テキスト、音楽、写真、映像などの作者が、自分の作品について「この条件さえ守れば自分の作品を自由に利用してよい」ということを、わかりやすいマークによって意思表示することで、自分の作品を使ってもらえる機会を増やすことが可能になります。

クリエイティブ・コモンズは、ソフトウェアの分野で生まれた Linux などのオープンソースという考え方をテキスト、音楽、写真、映像などの情報コンテンツの分野に応用しています。著作権による権利保護 (All Rights Reserved) と、誰も権利を有しておらず、自由に利用できる人類共有の財産 (No Right=Public Domain) という 100 と 0 の間にある 60 とか 50 とか 40 という領域に着目し、情報コンテンツの作者が著作権を保持しながらも、著作権の一部を開放することで “Some Rights Reserved” という状態を作り出します。「著作権」と一言で言われますが、実は著作権はたくさんの権利の束です (All Right’s) と複数形になっているのはまさにこのことを示しています)。これを権利者自身の判断で著作権の束の一部を自ら開放するわけです。Wikipedia や YouTube、Vimeo、SoundCloud などでも活用されているので、馴染みがある方もいるかもしれません。最近では、Arduino などの電子回路基板や Local Motors のような自動車まで、ハードウェアの分野においてもこのクリエイティブ・コモンズを活用している企業があります。ソフトウェアの世界で始まった「オープンソース」という考え方が、音楽、映像などの情報コンテンツの世界にも広まり、ついにその流れがハードウェア (物質) の世界に飛び火しようとしています。

クリエイティブ・コモンズには2つの側面があると思います。1つは、ライセンスというツールとしての側面。もう1つは、「オープン」や「フリー」（ここで言う「フリー」とは無料ではなく、自由という意味です）という価値を広める思想としての側面です。そして、私は特に後者の側面が重要であると考えています。そして、必ずしもライセンス・ツールとしてのクリエイティブ・コモンズを採用していなくても、思想としてクリエイティブ・コモンズに影響を受けたもの、クリエイティブ・コモンズ的なものが今では散見されるようになりました。初音ミクもそうですし、ニコニコ動画やぼく自身も関わらせてもらった *Perfume Global Site Project* もそう捉えることができるでしょう。これをぼくは「クリエイティブ・コモンズのミーム（文化的遺伝子）たち」と呼んでいます。

注意しなければならないのは、クリエイティブ・コモンズは過渡期の制度であり、完全なものではないということです。クリエイティブ・コモンズは、プログラムのようにバージョンが付されていますが（現在「Ver.4.0」です）、これからも時代とともに変化していくことになるでしょう。時代に整合したルールを、ぼくたち自身で考えて、作っていかねばならないのです。

一点注意しなければならないのはクリエイティブ・コモンズはオープン化に資するものですが、ぼくはあらゆる情報がオープンになるべきとは考えていません。デジタル時代においては、ハードウェアとソフトウェア、アナログとデジタルの境界が融解し、曖昧になり、複雑化しています。そのような時代にあって、3Dプリンターのような新しい技術と知的財産権の関係性や、オープンとクローズド（権利保護）のどちらが当該コンテンツ（情報も物質も含まれます）にとってよいのか、どちらが社会にとってメリットがあるのか、オープンとクローズドの両者のバランスをいかに図るのか、その見極めがますます重要になってきていると言えます。

4. 今興味があること

4.1 IoTとファブ社会

3Dプリンターや3Dスキャナーなどのデジタル・ファブリケーション(デジタル工作機械)をどのように社会に普及させるのか、普及によりどのような社会を作っていくのかという制度設計のための総務省や経産省の委員会に、2014年から関与しています。現在「IoT (Internet of Things)」という言葉がパスワードとして流行しています。もともとこの言葉は、1999年ころに、ハードウェアやモノ1つ1つにRFIDのようなICタグを付けてモノのID化をする、というような意味で提唱されましたが、現在では、モノがインターネットやクラウドに接続され、ネットワーク化や相互制御の仕組みのことを指す言葉として使われます。インターネットが出現して以降、ハードウェアを製造する製造業も、ハードウェアのことだけを考えればよいだけでなく、内蔵するソフトウェア、エレクトロニクスや、クラウドやハードウェア相互のネットワーク全体のサービスをデザインする必要性が出てきています。このような状況と、3Dプリンター、3Dスキャナーなどのデジタルファブリケーションの普及により、従来な大規模な製造業者ではなくても、個人に近いハードウェア・ベンチャーが（大量生産の対義としての）適量生産の「ものづくり」に参加できるようになってきています（「ものづくりの民主化」などとも呼ばれます）。IoTは、これらの状況を統合的に説明する言葉として捉えるとわかりやすいと考えています。IoTの定義については、様々なことが言われていますが、ポイントとしては「ハードウェア」、「エレクトロニクス」、「デジタルファブリケーショ

ン」、「ソフトウェア」、「ネットワーク」、「サービス」という6つの言葉に集約されるという見解があり、ぼくもこの見解を支持しています。

3D プリンティング・スキャナーは、情報と物質の境界を融解させるため、法制度を含む社会制度全般においてパラダイムシフトを生じさせる可能性があります。我々は、3D プリンティング・スキャナーをより社会のために有効に活用できるようになるために、その潜在的な可能性を最大限引き伸ばすような制度設計をするとともに、事前に3D プリンティングが引き起こすであろう課題を洗い出し、検証しておく必要があるのです。ここでは、主に、①知的財産の取扱い、②製造物に関する責任、③武器等の危険物の製造に関する問題やおいせつの問題など、その他の問題に分けて検討しています。

ここで全てに言及することはできませんが、個人的には、ファブ社会におけるオープンソースの活用の仕組みや、著作権におけるクリエイティブ・コモンズのような仕組みを特許権や意匠権、商標権等の産業財産権にも適用できないか（「Open Trademark Licenses」という制度をすでに「FabLab Japan」商標で試験的に実践しています）、個人に近いハードウェア製造業者の製造物に関する責任をどのように軽減できるのか、などに特に興味を持っています。

また、いわゆる「実用品」と呼ばれるプロダクト・デザインの法的保護もデジタルフェブリケーションの普及により、大きな影響を与える可能性があります。2014年のアメリカのスーパーボウルのハーフタイムショーにおいて、歌手の Katy Perry のパフォーマンスの横で踊っていたサメのフィギュアが、デザイナーであるフェルナンド・ソーサ氏によりアメリカの3D プリンティング系のものづくり販売サービス Shapeways において無断で販売され、ケイティ・ペリーの代理人が削除申請を行いました。これに対し、Shapeways は米国のデジタルミレミアム法（通称 DMCA）に基づきいったん削除を行ったうえで、権利者であるソーサ氏からの異議がなされたので再度フィギュアのウェブサイトに戻したという事件になりました¹。フィギュアの設計者であるソーサ氏は、削除がなされている間に、同じく3D プリンティング系のソース共有サービスである Thingiverse にもアップロードし、ダウンロードできる状況になっています²。ここでは、フィギュアの意匠権（米国ではデザインパテント）が取得されていないことを前提に、サメとしての創作性がそれほど高いとは評価しづらいフィギュアが「実用品」として著作物ではないと判断すべきか、それとも「表現」として著作物として保護すべきかが争いになっています。

従来は、情報と物質との間に境界・ハードルがあり、制作者側にとっても、情報は著作権、物質は意匠登録すれば意匠権で保護するという切り分けに一定の理解は可能でした。しかしながら、3D プリンター等の発達により、この情報と物質の境界が融解し、シームレスになったとき、情報は著作権で、物質は意匠権で、という切り分けが制作者側にとって納得感のあるものになるかは甚だ疑わしいと思います。また、3D プリンティングの普及・発達はこれまでの大量生産から適時・適量生産というパラダイムシフトを引き起こす可能性があります。このような適量生産の時代において、従来の量産することが「実用品」として意匠権で保護することの理由付けとして希薄であることは明らかでしょう。このように、3D プリンティング等の IoT 時代のテクノロジーは、従来の「実用品」概念に再考をもたらす可能性が高いと言えるのです。

¹ <http://www.shapeways.com/blog/archives/19920-left-sharks-back-alright.html>

² <http://www.thingiverse.com/thing:667127>

4.2 GitLaw とリーガルデザイン

もう1つ最近興味を持っていることが、「GitLaw」という、GitHub にインスパイアされて、法律や契約等の法律文書をハックする動きです。

2012年に、現在では顧問を務めている山口情報芸術センター（YCAM）に附属する研究開発チームである「YCAM InterLab」と一緒に、「GRPContractForm」³というプロジェクトを行いました。YCAM InterLab では国内外からアーティスト、クリエイター、エンジニアなど、様々な人材を山口に招致し、共同開発を行ったうえで、そこでできあがったテキスト、映像、音声、ソフトウェア、ハードウェア等の成果物をオープンソースとして公開するというプロジェクトを行っています。⁴ 「GRPContract Form」は、ここからさらに一歩進んで、YCAM と招致したアーティスト、クリエイター、エンジニアなどと締結している契約書のひな形までをオープン化して、このプロジェクトのフレームワーク自体も可視化する試みです。契約書は、GitHub において、和英両方のバージョンをクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのもとで公開しています。これは、少なくともぼくが知るかぎり、日本では GitHub を法律文書で活用した初めての試みだったと思います。

文部科学省・科学技術振興機構による「革新的イノベーション創出プログラム（COI）に採択された「感性に基づく個別化循環型社会の創造」における情報科学芸術大学院大学（IAMAS）の小林茂さんのプロジェクトでは、メイカソンやハッカソンに参加する際の知的財産の取扱い等のルールを規定した参加同意書を作成し、筆者はその監修を担当しました。⁵この参加同意書も GitHub 上でクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのもとで公開しています。この参加同意書では、主催者側、参加者側の双方にとって適切に知的財産を取り扱うことまでを盛り込んだ参加同意書、およびイベントが終了した後、その中での成果とその後の扱いをどのようにするか、公開時の成果物の扱いを確認する書類、およびその解釈を具体例で示した FAQ などと一緒に公開しています。

テキストのバージョン管理の発想は Wikipedia でも活用されていますし、Git によるバージョン管理は、プログラムだけでなく、テキストのバージョン管理にも向いていることは以前からも指摘されてきました。また、GitHub 側も GitHub のサービスをプログラマーだけでなく、テキストを生業とする人たちにも使ってもらいたい意向があることを公言していました。

この Git の発想と技術をさらに法律の制定・改定の手続きに反映しようという考え方が GitLaw です。⁶ GitLaw は、まだ具体的な動きには結びついていませんが、Law Factory Project がフランスの国会の法律の制定・改定のプロセスとそのバージョン管理をオープンデータとしてビジュアライズしたことにインスパイアされ、あらゆる法律のバージョン管理とその過程の可視化を目指しています。これにより、どの国会議員が法律のどの部分をいつ、どのように変更したのか、あるいは変更しようとしているのか、等の国会の立法の過程が可視化され、オープンデータとして活用できます。

ぼくは、クリエイティブ・コモンズのような契約のデザイン（「ライセンスデザイン」）だけでなく、法律ももっとデザイン思考によって時代に合わせて修正・変更していくマインド

³ <http://interlab.ycam.jp/projects/grp-contract-form>

⁴ オープン化の試みについては、以下のウェブサイトにもまとめられている。

<http://interlab.ycam.jp/projects/open-sharing>

⁵ https://github.com/IAMAS/makeathon_agreement

⁶ <http://gitlaw.us/>

が必要だと考えています。これを「リーガルデザイン」と呼んでいますが、GitLawの動きはリーガルデザインの考え方と軌を一にすると筆者は考えています。

5. さいごに

ぼくがどのような物事に興味を持ち、いま現在どのようなことに興味があるかについて雑駁に書き殴ってきましたが、ここまで書いてきて、やはりぼくにとっては学ぶべき場所として大学は機能しなかったことがわかりました。それは、おそらく机上ではなくひたすら実践のなかで思考することが好きな自分自身の性分なのだと思います。それでも、レッシングの本や思想に出会ったのは大学時代のことであり、自分が興味を持てる物事と出会う場所として、多分野の一見自分の興味とは何ら関係のない物事にも触れる機会や時間があることが、ぼくにとって大学の意味だったと結論付けることができました。

また、IAMAS 小林茂さんとのプロジェクトのように、大学には優れたアイデアを持った人材がいます（これは先生でも学生でも）。大学における人材との出会いは、ぼく自身を触発してくれるので、実務にいても、こういった人材との出会いをぼくは大事にしています。経済性の追求にはない突飛なアイデアにイノベーションの萌芽が宿ることに異論は少ないと思います。経済性の追求を目的としていない大学という場所こそ、ルールを乗り越えるための創造性を滋養するために最適な場所と言えるかもしれません。

今回言及した「リーガルデザイン」や「ライセンスデザイン」という考え方については、現在「Business Law Journal」という法律雑誌で「法のデザイン インターネット社会における契約とアーキテクチャの設計と協働」という連載を持っており、これは今年の終わるか来年の始め頃には書籍にもなる予定です。もしよければ、こちらもぜひご覧いただければ幸いです。

大学ではひたすら多分野に渡る物事を吸収してみてください。そして、それを社会で実践・実装する機会に、ぜひお声がけいただき、ご一緒できればうれしいです。

参考文献

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: ドミニク・チェン
オープンデザイン —参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」 (Make: Japan Books): Bas Van Abel, Lucas Evers,
Roel Klaassen, Peter Troxler