

「創用 CC¹」-談網路社會中的共享運動

顏向瑜、巫國豪、程致剛 整理

元智大學 資訊社會學研究所

s937906@mail.yzu.edu.tw, s956609@mail.yzu.edu.tw,

s956604@mail.yzu.edu.tw

If I have seen further it is by standing on the shoulders of giants

-Sir Isaac Newton²

前言

自農業社會、工業社會以至於當代，生產要素的演變從勞動力、土地、資本，至今轉變成對資訊及知識的運用。資訊科技推動社會發展，進而產生巨幅的變革，連帶影響全球社會的運作方式。虛擬空間的影響滲入社會角落，網路的崛起更提供人類實踐理想中公共領域的機會。

技術進展付予社會典範移轉的可能。無論從後工業社會、資訊社會、網絡社會，或知識經濟角度探討當代特質，皆可發覺科技、資訊、知識的創造及散佈儼然成爲討論重點。包含網路在內的科技，對社會發展已然掀起巨浪，然而社會制度及整體思維是否能應時而改變？Castells(1999)在《The Information Age》中提到，資訊科技正以前所未見的速度整合全球網絡，資訊傳遞的過程崩解了地理疆界，使得新生的網路世界與既有人文社會面向相互拉扯。面對前所未有的巨變，社會應如何應對，才能順利的跨入下個時代？

¹ 中研院資料所將其譯爲「創用 CC」，其過程可見創用 CC 台灣網站：
<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/001>

² 本言出自於艾薩克牛頓(Isaac Newton)。

2005 年世界資訊高峰會(World Summit on Information Society, WSIS)的〈突尼斯宣言及行動計劃〉³中，認為資通訊科技(ICTs)的進步應以促進「以人為本，並能包容多元發展的資訊社會」為目標。該宣言的重點在推動一個利於資通訊科技發展的制度環境，使得資訊、知識的創造、近用、使用及分享，以促進世界性的社會、經濟及文化的成長發展(2005, WSIS)。如何讓全人類都能掌握數位機會，成為資訊時代面臨的重要挑戰。聯合國教科文組織(UNESCO)在 2007 年 6 月的科隆堡宣言(Kronberg Declaration)裡以〈未來知識的獲得與分享〉為題，指出 ICTs 的發展、資訊的取得使用及知識的創造在未來社會的緊密關聯。可見社會的轉型、促進經濟議題等領域的成長，亦或消弭全球性數位落差等議題的發展方向，應著重於充份使用資訊，使其帶來的益處均霑全體人類。從這兩篇宣言裡，可瞭解資訊、知識的應用對於當代社會發展的重要性。

如同牛頓所言，時代的創新常立基於過去對於知識的追求及奉獻。唯有站在過去的基礎，才能使全人類能看得更遠。然而當代的法律制度卻限制了社會發展的潛力，而創用 CC 的活動則希望資訊的使用可突破舊觀念的窠臼。創用 CC 以打造一個「能自由使用資訊的基礎建設」為目標談起。過度限制影響了使用資訊的自由及創新的產生，創用 CC 則希望推動彈性的授權制度，進而發展一套當代使用資訊及知識的新思維。

本文的架構如下。第一章摘出創用 CC 創辦人 Lawrence Lessig 一系列介紹⁴文章，並指出同時期網路發展的事件加以對照，讓讀者瞭解創用 CC 推動與其他網路運動相對應的位置，以及網路活動的發展脈絡。第二章以介紹創用 CC 的主要架構為主，包括創用 CC 的概念、授權條款運作方式及相關內容。第三章以提問的方式，探討不同領域中創用 CC 可能如何影響理論的發展，以提供讀者不同的思考架構。第四章針對介紹國際性創用 CC 組織及其主要計劃，並特別探討

³ 〈Tunis Declaration and Plan of Action〉，參照：

<http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/UN-OTHER/UNPAN020179.pdf>

⁴ 全文可在 <http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter> 下載。

台灣創用 CC 組織的相關介紹。第五章分為二部份，包含摘錄台灣博碩士論文網相關研究摘要，及台灣近期重要研討會中關於創用 CC 的文章摘要，以讓讀者瞭解新議題探討方向。第六章則摘出文內所提重要網站，供讀者瀏覽參考。第七章是本文引用的參考文獻列表。全文章節如下：

前言

第一章 創用 CC 的發展歷程—從 Lawrence Lessig 的介紹開始

第二章 創用 CC 的簡介

第三章 創用 CC 的理論介紹

第四章 創用 CC 的相關應用計劃及實務

第五章 創用 CC 延伸讀物及論文

第六章 創用 CC 重要網站及整理

第七章 參考文獻

第一章 創用 CC 的發展歷程—從 Lawrence Lessig 的介紹開始

創用 CC 主要召集人及創辦人 Lawrence Lessig 為推廣創用 CC，曾在 2005 年末寫過一系列文章⁵。透過 Lessig 的觀點，可讓讀者瞭解創用 CC 活動最初的樣貌。以下摘列這十三篇文章⁶內容，提供讀者瞭解創用 CC 輪廓。關於更詳細論述，則將在後續章節有所介紹。

一、簡要摘出 Lawrence Lessig 一系列介紹

(一)創用CC的誕生的故事⁷

在數位世界裡「使用」一個作品，就會在電腦裡製造出一份複本。除非符合「合理使用」，否則過去的概念認為，這樣的舉止已侵犯了創作者的著作權。為了讓數位時代使用者有合理使用的機會，並保障創作者部份所有權(some rights reserved)，Lessig 等人在 2001 年發起創用 CC 組織，並於次年發佈授權條款。該條款借用自由軟體基金會(free software foundation, FSF)的概念，建立幾種授權方式，以讓公眾可以合法的使用網路上的創作品。

創用 CC 的授權條款由四個基本元素組成：姓名標示、非商業性、禁止改作及相同方式分享，透過不同排列組合組不同的核心授權⁸。大部份創作者希望標示姓名，因此最後簡化成六種核心授權⁹。創用 CC 程度上保留了創作者部份著作權，讓創作者能夠彈性的「分享」其著作權，這即為保留「部份著作權」(some rights reserved)的概念。

創用 CC 在第一年獲得豐碩的成果，有一百萬個迴響連結到創用 CC 網站，至 2005 年 9 月已有超過五千萬個連結。這代表在網路成長過程中，願意將創作成果與網民分享的群眾數量相當可觀。介紹完創

⁵ 其中一篇是由 Science Commons 的執行長 John Wilbanks 專文介紹。

⁶ 參照：<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter>

⁷ 這些文章標題皆取自中文化版本的翻譯方式。唯原文的 cc 在此統一使用「創用 CC」。

⁸ 在第二章另有介紹。

⁹ 在第二章另有介紹。

用 CC 的緣起及當年的發展狀況後，下個章節將討論透過創用 CC，可以為當代解決什麼樣的問題。

(二) 創用 CC 的使命與其累積的經驗

數位科技的發展，大幅度的影響傳統的著作權概念。過去進行創作時，很少會因為使用而創造出一份「複本」，如同我們閱讀時不需要自行抄寫一份。但在網際網路時代，網民的閱讀及資訊的再利用，都得從「創造複本」開始。若著作權過度限制網民使用網路資訊，無疑的將妨礙於當代文化的發展。創用 CC 的動機即在提供一套方法，讓作者表達他們的作品擁有哪些被使用的自由。創用 CC 乃是借用 FSF 的自由授權概念，希望讓著作人保留部份權力¹⁰提供其他人合理使用的機會。與 FSF 的差別在創用 CC 更尊重個人的意願，並非強迫要創作者去除私有財產權的文化。

資訊科技提供一個發展自由文化的平台。創用 CC 運動希望實現這個理想，讓當代民眾可以合理且自由使用各種資訊。然而創用 CC 卻遭遇了幾個問題。第一，部份著作權擁有者為保護其利益，使用資訊科技限制創作品的擴散，這是一種傷害網路自由精神的行為嗎？第二，使用者「合理使用」的程度究竟該如何定義？

(三) 論資訊的可互通性(interoperability)

網際網路提供資訊一個開放自由的平台。若資訊科技的使用往另外一個極端——即透過資訊科技加以限制資訊的使用，將會變成什麼狀況？這種限制資訊使用方式，亦所謂的數位著作權管理(digital rights management, DRM)將帶來什麼問題？

Lessig 指出，網路發展能如此蓬勃，在後頭主導的是自由存取資訊的精神。為什麼網路能更提供當代豐富的文化創作素材？因為其最初是所有網路都能彼此互通的原則加以設計的，希望所有格式的資料都能在網路平台上流動並被使用。然而，若 DRM 普遍存在，其首要破壞的就是網路最為珍貴的開放分享精神，而這將限制網路無限的可

¹⁰若創作者要保留所有權力(all rights reserved)，則現行的著作權即可保障。

能性。自由與極端限制是別處於光譜的兩個極端，要求所有人完全開放、亦或極端限制資訊使用都不公允。如何讓所有網民都表達其對於創作品使用權限，是創用 CC 努力的目標。因此，創用 CC 活動才會將「合理使用」做為討論的重點。

資訊互通性使得創作者得以擴幅資訊所擁有的內涵。站在前人努力的基礎，進而不斷提升網際網路的潛能。創用 CC 提供資訊「合理使用」的空間，但如何落實創用 CC 的理念，則是這個活動未來著重的主要議題。

(四)論創用CC與合理使用

著作權討論的「使用」包括「自由使用」、「受到規範的使用」及「合理使用」。網際網路上的數位作品的讀取牽涉「複本」的創造，網路著作權議題著重在數位世界裡的「合理使用」上的探討。唯有著眼於此，才能讓創作者、作品及網路上採取素材的使用者間能夠互相溝通。

DRM 的使用，直接限制使用資訊的所有可能，毋須討論資訊被合理使用的空間及可能性。Lessig 指出，只要讓創作者清楚表達其創作品「合理使用」的空間，根本不需要使用 DRM。從技術層次限制資訊的使用破壞了網路的自由精神，創用 CC 活動倡議者希望藉由授權條款來保障創作者的權益，而非讓技術掐住自由精神的咽喉。

(五)讓創用CC活動走下去

上面討論在科技發展的狀況下，著作權的概念應如何修正，以符合數位時代的特色。Lessig 將重點放在「合理使用」的概念上，探討資訊科技一方面提供自由分享的環境，另一方面又限制資訊分享的可能時，創用 CC 在其中該扮演什麼樣的角色。

本文就創用 CC 的發展歷程開始，介紹活動發展狀況。創用 CC 從史丹佛法學院的網路與社會中心¹¹開始，慢慢有其他組織及個人參與創用 CC。著名的成員為 MIT 開放課程(MIT OpenCourseWare, MIT

¹¹ 網址：<http://cyberlaw.stanford.edu/>

OCW)。爲了使得創用 CC 的授權條款，能適用於各國不同法律制度下，創用 CC 發起了 iCommons 計劃¹²，好讓其立意得以普遍世界角落。

(六) 什麼是 Science Commons? (by John Wilbanks)

除了 iCommons 外，另外一個重要的計劃是 Science Commons。這個組織是一個附屬於創用 CC 計劃中的機構。Wilbanks 指出，創用 CC 主要在討論個人及其創作物在網際網路中散佈所面臨的著作權問題。而 Science Commons 則秉持科學創作的成果應讓世上所有人取用，包含「出版文獻、專利組合及其他附帶權力的釋出」、在「科學研究中的成果中的授權計劃」，以及如何「釋出研究者或政府機關所取得素材的資料計劃」都在該組織的目標範圍中。

這個計劃的主要面向是提倡原始資料不應被著作權法所保護，以及希望創用 CC 來建立一套完整的資料網、文件網以及政策網，進而改善原始資料的流通。在本計劃中，可讀到廣義的創用 CC 不僅希望擴充網路上的著作權概念，更積極的希望讓能讓促進社會發展的所有資訊—包括科學研究的相關資料及成果，都能夠讓使用者合理使用，以促進人類社會整體發展。不僅讓學術社群能夠使用，甚至讓那些缺乏足夠資源的組織、個人，都能接觸學術期刊的內容、原始資料，以及研究中釋出的專利及相關權力。

(七) iCommons¹³ 簡介

網際網路無遠弗屆，包含創作者、創作物與使用者間的互動亦不分國籍。唯有建立國際性的組織，才能使得跨地域、國家疆界的法律制度，能夠和創用 CC 的概念相容。iCommons 的目標即以打造一個以自由爲基礎的整體性架構爲目標¹⁴。

iCommons 是獨立於創用 CC 的組織，負責將創用 CC 的授權條

¹² 在第四章另有介紹。

¹³ iCommons 爲 International Commons 的簡寫。

¹⁴ 這是 2005 時 iCommons 的組織宗旨。後續 Creative Commons International 的成
立在第四章另有討論。

款推動到全世界，目前並舉辦高峰會(iSummit)讓全球 iCommons 計劃的組織成員匯集一地，討論 iCommons 活動未來的發展¹⁵。

(八)談創用CC授權條款

創用 CC 強調分享的精神，不代表否定創作者從其創作品中獲利的權力。事實上，由於創用 CC 條款中明確註明了創作物被使用的權力規範，若要將創作物做為商業使用，只要依照授權條款中的資訊與作者聯繫，同樣仍然能將其用作商業用途。「cc.com」計劃讓創作者可以自行尋找願意將創作物商品化的合作對象，也提供了其他人接洽用為商業用途的窗口。

本段以介紹「cc.com」的描述為主。但透過本段，可瞭解創用 CC 的特質在讓創作者自由表達其作品分享的目標及意願。儘管用作商業目標，而不是自由分享，但至少透過創用 CC 授權條款的使用，創作者可充份表達其意願，網民亦不會不當使用網路上的創作品。

(九)談授權條款相容性

「資訊內容」的概念相當廣泛，包括文字、影像及聲音等。透過科技協助，這些內容可被匯整至同一個檔案。這樣的特質讓使用者遇到一個問題：「若不同資訊素材授權條款程度不同時，使用時該如何加以辨認？」

透過 CC 的授權條款的三大部份：授權標章、授權條款以及給機械辨別の後設資料，可讓使用者清楚不同資訊如何被整合使用，且不違反創作者所付予的權力。這三大部份橫向連結由 ccLab(Creative Commons Legal Advisory Board, ccLab)計劃加以推動，讓使用者瞭解在利用資訊時，如何在不違背原創作者的意願下，轉換授權條款的內容。對創作者及使用者而言，這三大部份在創用 CC 的活動中扮演相當重要的部份，將在本文第二章加以說明。

(十)論重要的自由

創用 CC 看起來如此理想，其仍所受到許多的質疑。此篇即為

¹⁵台灣在 2006 年由中研院資科所舉辦 iSummit，詳細發展留在第四章有說明

Lessig 針對發展中的創用 CC 活動所做的兩點回應。這兩點回應並不能包括所有對於創用 CC 的質疑，卻可提醒讀者創用 CC 在實際推動上仍遭遇了許多問題。傳統著作權概念發展已超過百年，至今仍有許多爭議。遑論創用 CC 的發展仍未滿十年，其問題及爭議處有過之而無不及的。

Lessig 回應的問題有兩個。第一，現存的授權條款之間並不全相容，例以 GNU GPL 為模型而發展出的其他條款，與以創用 CC 為主的授權條款之間仍有互通性的問題。如何透過較少的限制以達成共通的目標以及理想，則有待後續進一步的投入討論。第二，六項核心授權條款外還有「採樣授權」及「開發中國家」授權。從文章裡可以見到，Lessig 著重於資訊使用者所處於何種脈絡，故應使用不同的授權條款。例如若僅用於創作衍生的創作人思維下，就可考慮採用「採樣授權」¹⁶；考量不同經濟體發展狀況，則可採用「開發中國家授權」。

以上討論指出，創用 CC 著重的是使用者、創作者及創作物所處的脈絡，可依不同個人意願進行分享、取用。唯有透過更多的討論及參與，才能使創用 CC 的發展更加完善。

(十一)介紹各種創用CC工具

為了讓使用者方便使用，創用 CC 開發許多程式，好讓使用者可以更方便、更快速且更符合個人化需求。部份的程式可以在創用 CC 的網站上找到，若讀者對於這些程式功能有興趣，可自行到網站上下載使用。如果是程式設計師，更可取得開放源碼，在遵守 GPL 的授權方式下開發其他的程式以方便其的使用者。

(十二)介紹幾個新計劃

創用 CC 的所有計劃都秉持著資訊分享的精神。「wikiPD」的主要內容在讓使用者知道，那些書已經不再接受著作權的保護，已進入公領域內可以被自由運用。另一個計劃是讓著作權者取回過去讓渡出的權力，透過現存法律程序後讓創作品能夠透過創用 CC 條款的授權

¹⁶ 「採樣授權」的發展狀況在現今已有不同，第二章中另有介紹。

方式去讓公眾使用，或讓使用者自由決定創作品將如何被使用，毋需受限於傳統著作權的限制。

讀者可以試著從這兩個計劃中重新建構創用 CC 在當代中的位置。儘管其鼓勵的是自由分享的精神，卻不全與商業使用做二元對立。創用 CC 希望讓這個社會的各種使用者，能夠擁有其創作品的著作權力，並讓其他使用者瞭解如何合理使用這些創作品。

(十三)結語

Lessig 在最後一篇文章中，重新聲明撰寫這一系列的文章是希望能夠使得創用 CC 更加普及，並希望未來創用 CC 活動的發展能更加熱烈，以讓這個世界發展出一套更合理的「著作權」架構。著作權應該在更合理的狀況去保護創作者、創作物及使用者，這也是創用 CC 的主要目標。

二、本章小結

上面的章節裡，主要藉由 Lawrence Lessig 思路回溯創用 CC 發展的緣起、發起過程以及在 2005 年時的幾個重要的相關組織及計劃。

Lessig 的切入點是從資訊科技的發展，應使資訊的使用、利用及創造更臻理想，而不應被不夠完整的制度、甚至是科技本身限制文化發展的潛在可能性。網路自由活動的推廣，可追自 FSF 的開放源碼活動，創用 CC 則借用其精神，做了不一樣的詮釋。創用 CC 授權條款更注意尊重創造者本身的個人意願，使得著作權的詮釋及應用更加彈性。若以著作權的概念加以詮釋，光譜的一側是保留所有著作權(all rights reserved)，另一端則是完全不保留權力(no rights reserved)。直至今日，我們還無法判斷個人利益及公眾利益的均衡點為何，而創用 CC 提供了我們一個取捨上的選項，也就是保留部份著作權(some rights reserved)—讓創作者自行決定付予創作品往光譜的哪一端靠去。

科技讓資訊、知識的流動及使用方式更理想，但我們也看到個人或組織，為保護自己的權益而發展出不同的技術。透過技術來保障私

有著作權，是不是真的如 Lessig 所說妨礙了文化發展的可能性呢？

在第一章透過 Lessig 的論述做為起點，探討的是在資訊社會的發展中，創用 CC 的沿革。後續章節則陸續介紹創用 CC 的內容、以提問來介紹相關的理論架構。第四章以最新的發展狀況為主軸，而其他章節則補充其他重要參考網站、資料及文獻，以供讀者參考。

第二章 創用 CC 的簡介

本章的目標讓讀者瞭解創用 CC 的細部內容。包括其創立的目標、願景，授權條款的運作方式及相關計劃最新的發展狀況。

一、創用 CC 的起源及其角色

最早談創用 CC 乃是由呼籲勿過度擴張智財權制度的學者所發起，最具代表性的人物即是美國著名的憲法學者 Lawrence Lessig。在其 2000 年的著作《Code and other laws of cyberspace》中，對新生的網路和法律互相傾軋的議題做出全面性的探討。該書雖仍未出現創用 CC 的名詞，卻已著墨於探討何種保護方式對網際網路空間中的財產利益會最好。Lessig 指出透過「合理使用」，可保護創作者自身權力與提供其他人公眾使用和近用權力之間的平衡。這亦是創用 CC 組織最早的雛形。在 2001 年，包括 Lessig 在內的各領域學者，如網路法律與智慧財產權專家 James Boyle 等人共同發起下成立創用 CC 組織¹⁷，並於 2002 年有了創用 CC 授權條款。

什麼是創用 CC？簡單的來說，這個名詞同時包含了「一個組織」與「其所提倡的授權條款」的概念。這個授權條款的旨在提供一種對一般使用者、創作者與法律條款間溝通的管道。透過富有彈性的授權條款，使創意能透過網際網路迅速擴散，而不被傳統著作權限制或懲罰所阻撓。其適用範圍不只如涵括軟體程式碼創作物上，更擴張到網路上各個不同類型的創作物，舉凡網站、音樂、電子書籍、影片及文

¹⁷ 若要瞭解創用 CC 組織發起者的背景，可由 <http://creativecommons.org.tw/static/about/cc> 連結進入。

化創作，皆可透過創用 CC 授權條款讓使用者瞭解使用權力的程度。

以下主要針對在使用網路資訊過程中，在「創作者權力」、「法律層面」及「促進創作動機」等層面中，創用 CC 所扮演的角色談起，並作細部之探討。

(一)從公眾使用與保護創作者權力之角度出發

網際網路具有更快捷、更便利的特質，同時打破了許多傳統的籬籬。從 Web 1.0 時代的下載、瀏覽、搜尋，進步到 Web 2.0 時代的上傳、分享與建造連接關係(詹宏志，2007)¹⁸，擴大了網路上分享資訊的型態。在 Web 2.0 時代¹⁹上存著各式各樣由網友們的創作物，不管是知識分享平台的 Wikipedia 百科²⁰、創作可愛表情的「洋蔥頭」²¹等創作者，他們的創作透過各種不同的管道(BBS、網站或即時通訊軟體)，在網友們口耳相傳的分享下，藉由網路平台呈現在我們的面前，如：影音平台 YOUTUBE²²、或提供原創音樂、影片分享的 StreetVoice²³。新的創意生產方式正誕生在我們面前，傳統實體世界中由出版公司、音樂公司設下的高牆，已擋不住如潮水襲來的創意及新的分享型態。

網民創意迅速擴散的同時，扮隨著許多具有爭議的行為。包括網路創意的歸屬權由誰擁有？共同創作時是否可轉為其他用途？這些網路上的行為出乎過去傳統的想像，因而倍受討論。

讓我們舉一個由網民集體所發起的創意，卻被用作個人的商業用途案例所引起的爭端開始。台灣最大的 BBS 站批踢踢實業坊(簡稱 PTT)，站台註冊人數將近一百五十萬人，網友們透過此平台從事各種

¹⁸ PCHome 董事長詹宏志於網路近未來系列講座中所提出，參照 http://cl.itri.org.tw/webx/index.php?option=com_content&task=view&id=17&itemid=36。

¹⁹ 更多有關 WEB2.0 的介紹，可參閱本刊第十三期，由蘇健華執筆之(Web2.0 發展介紹)。

²⁰ 維基百科：<http://wikipedia.tw/>。

²¹ 洋蔥酷樂部：http://blog.yam.com/onion_club/archives/cat_113748.html。

²² Youtube：<http://tw.youtube.com/>。

²³ StreetVoice：<http://tw.streetvoice.com/index.asp>。

活動，包括情感性、工具性活動等。在互動的過程中，各種創意隨之誕生。在 2006 年 PTT 使用者台大化學系學生 SkyMirage，運用網友們集體意識下創作的「好人卡」概念，並將其延伸到個人創作物上，進行「好人卡」撲克牌的銷售。一開始在網路上引起極大迴響，隨後 PTT 網友們發現 SkyMirage 藉商業行為中獲取暴利，一再追加「非」限量版本的行為引起網友群加撻伐，認為其透過學術網路營利，已違反誠信原則²⁴。

此事件的爭議點包括：「好人卡」的概念是誰最先提出的？當有人想要運用這類創作物時，該向誰申請運用之權力？SkyMirage 是否有給付權力金予最初提出「好人卡」概念之創作者？

網路的創意從未間斷。該如何追認創意權力歸屬於哪位創作者？透過網民共同創意而誕生的作品，其著作權該如何認定？公眾創意的著作權，該如何加以限制呢？這些問題的認定存在著許多模糊的空間。然而網路創作的靈感或多來自於集體創作，若無法解決這些問題，明顯的將阻礙公眾使用的機會。將創意商業化本身並沒有問題。其問題商業應用的過程，如何花費最低成本以取得原作的授權？

所幸，創用 CC 提供一種彈性的授權模式，讓著作權所帶來的問題可以減輕其殺傷力，不至於扼殺了運用創新的機會。透過創用 CC 授權條款，公眾使用者可以清楚瞭解到原創作者所開放運用之權力，甚至得以藉此聯繫創作者以進行商業行為，而不必擔心運用創作時所隨之而來的法律訴訟。

(二)從著作權的法律角度出發

傳統著作權規範他人必須透過合理使用，或經原創作者同意後才可對創作物本身進行運用，然而數位世界的特性導致「使用」作品的同時，便產生一份存在機器的「複本」。雖然使用者仍保有「合理使用」的權力，卻喪失了重製、改作等其他權力。傳統著作權全面保留著作權的方式，將使作品無法透過網路的特性快速流通，阻礙了創作散佈的機會。

²⁴ 參照 PTT 實業坊 web 介面版 <http://www.ptt.cc/man/PttHistory/DE6F/index.html>

另外，網路世界跳脫了地理疆界，然而創作者及使用者卻處於實體世界中，仍然受各國著作權法的限制。除了實體跨越虛擬世界的法律問題外，不同區域在著作權法上的規範亦有所不同。使用網路資訊時，該如何解決此些問題？

創用 CC 保留了創作者「部分著作權」。透過彈性授權，確保他人使用時能以最快速易懂的方式瞭解創作人所開放使用的權力，進而促進公眾利用。而跨越實體疆界的問題上，由於各地立法機構對智慧財產權的立法態度、條文、權力限制等本質上之差異，導致創用 CC 授權條款需配合各地而進行修正，創用 CC 組織延伸出其國際化計劃 (iCommons)，以助於從網路上擷取素材時，釐清並界定法律等問題。

(三)從促進社會創作氛圍角度出發

網路發展加快全球化的發展，傳統世界空間限制的圍牆已被打破，今日在歐洲也能看到台灣影音節目²⁵。對創作者，寬頻網路擴大目標市場範圍。創作者有更進行創作的誘因，如麻省理工學院教授 Eric von Hippel(2005)在《Democratizing Innovation》²⁶中，針對個人及公司願意分享創作物的動機進行的探討，發現在將自身新產品的分享過程中，將產品資訊公開後帶來的是「聲譽提高」、「他人的協助修正創新」及「享有網絡效應」等好處。

透過網路的協助，創作變成一種無地域區隔的活動。然而，語言的限制使創作者全球創作的過程中遇到限制。是否有一種全球性的語言，使得創作品的分享能夠互相溝通，以協助作品擴散的速度？如何才能解決妨礙創新普及的困境？

透過創用 CC 授權條款中「數位標籤」的機制，使得原本進入成本高、複雜的人類語言可以透過電腦機器碼來轉換，進而快速的在透過電腦及網路分享創作物。即使今日外國人不懂中文，也可以透過創用 CC 授權條款圖示的幫助，快速瞭解其所欲運用之創作物所開放權

²⁵ ，<http://luozhixiang.forumfree.net/>就是一個由義大利女生所架設有關台灣藝人羅志祥的論壇

²⁶ 此書響應創用 CC 創作共享概念，電子檔開放於 <http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm> 供大眾下載。

力之範圍，更能透過創用 CC 授權條款來與創作者進行聯繫與互動，對促進創作意願的動機而言，不諱是一大福音。

二、創用 CC 授權條款的運作現況

創用 CC 創造出了授權條款來協助其概念的運行，其包含給一般使用者看的授權標章、具備正式法律文字的法律條款以及供機器判讀的數位標籤。以下為基本概念圖²⁷：



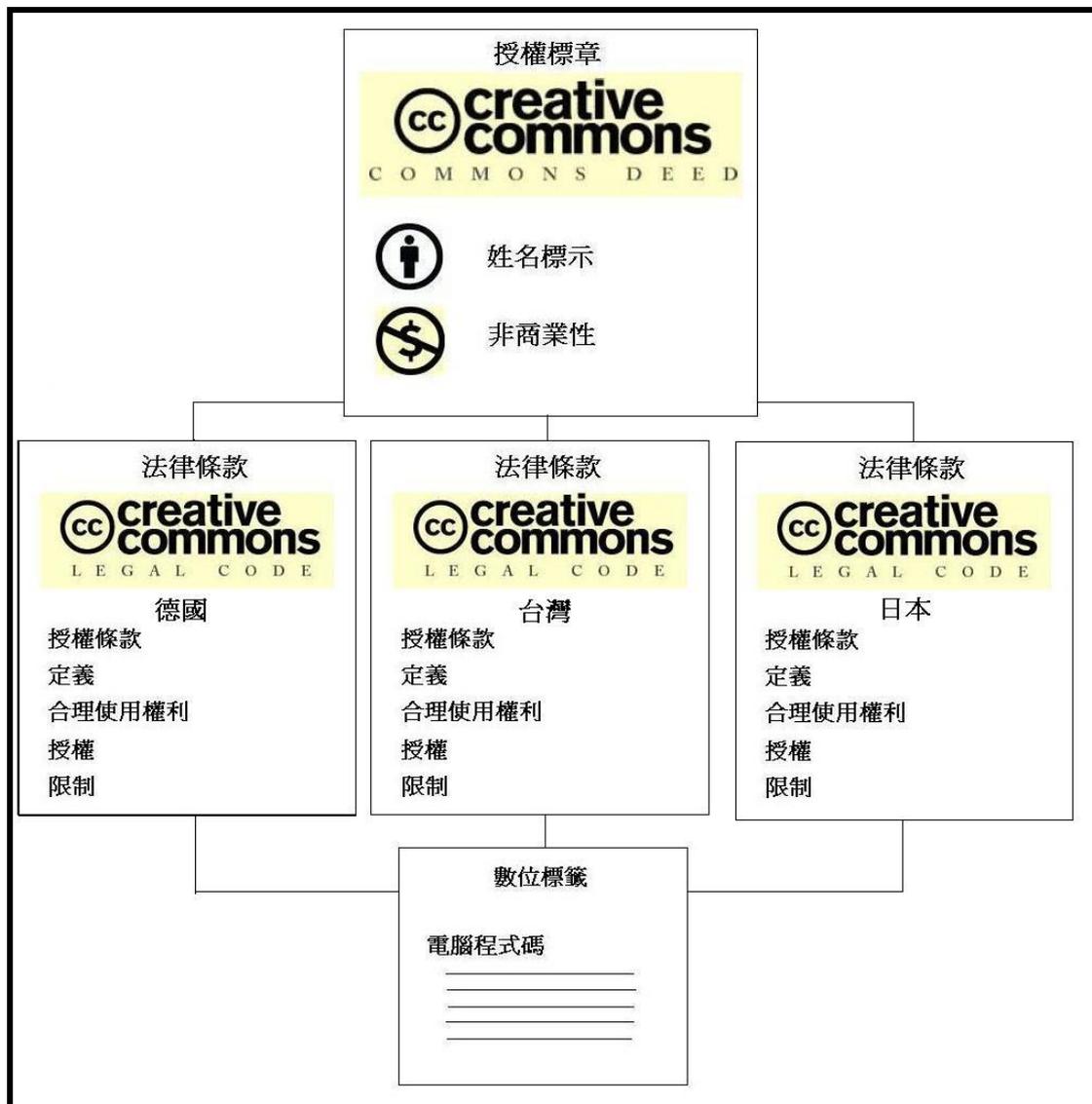
²⁷ 參照 Lessig 的創用 CC 每週通信：

<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/09>

圖一、創用 CC 授權條款基本概念圖

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/09>,本研究製表

爲了讓創用 CC 條款中的法律條款符合各國著作權法之方向與規章，確保一國家授權的創作品能與另一個國家所授權的創作得以相容，創用 CC 組織發展了 Creative Commons International(以下簡稱 CCI) 計劃²⁸，希望能將協助世界各地因應其國之著作權法而制定適合當地之創用 CC 授權法律條款，這樣的方式延伸了第二層的創用 CC 架構，如下圖所示：



圖二、引入跨國域概念的創用 CC 概念圖

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/09>,本研究製表

²⁸ ccInternational：<http://creativecommons.org/international/>

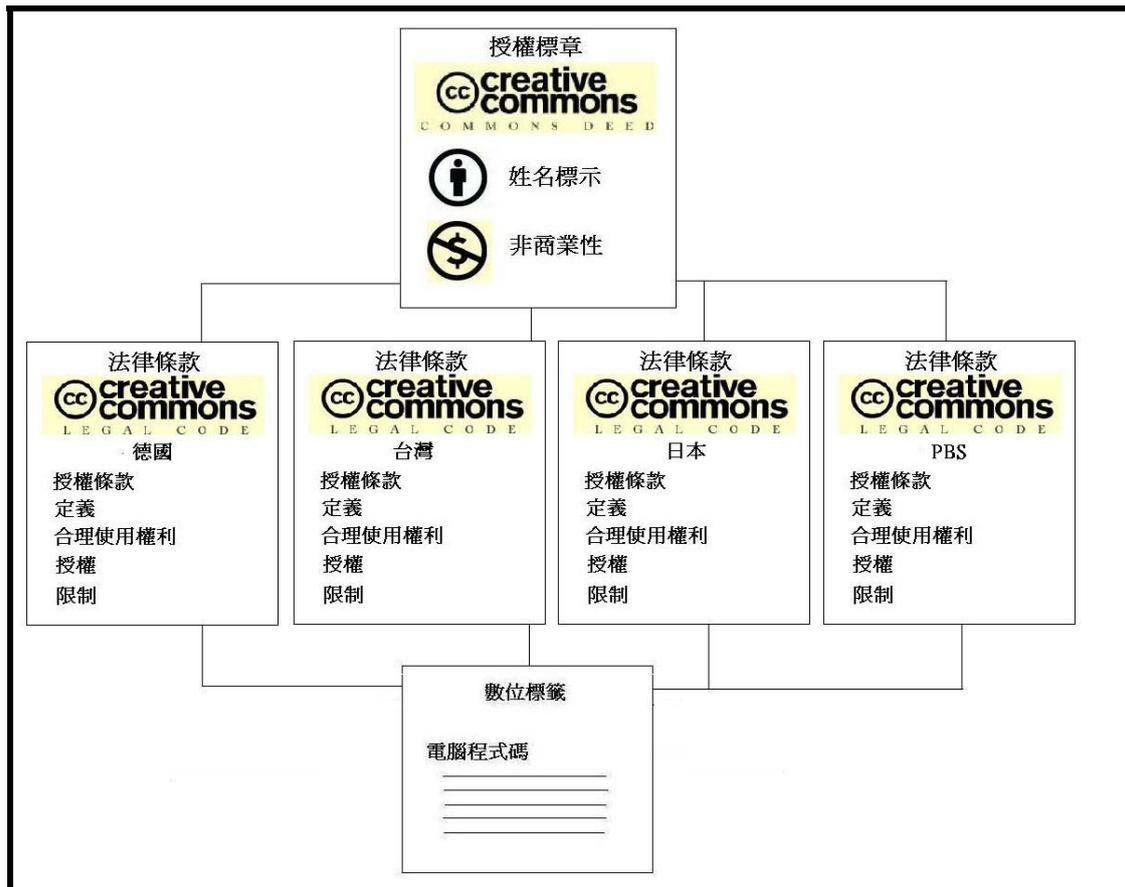
爲了擴大資訊的可互通性，不再僅限於創用 CC 授權條款間，創用 CC 組織發起一個「CC 法律顧問團」²⁹(Creative Commons Legal Advisory Board, ccLab)的計劃，顧問團成員由世界各地的授權專家所組成，透過設計一套標準化方式，以認定相似的自由授權條款間彼此是否能夠「相容」³⁰。如果一種獨立於創用 CC 外的授權條款被認定是具有相容性的條款，則顧問團會將其條款內容加入創用 CC 授權條款的數位標籤中，用來表述該創作內容所代表的自由，並連結到授權標章，以解釋創作內容中許可哪些自由權力，透過這樣的方式，使得創作品在相互混用之時，能夠更方便的從一種條款轉移到另一種條款。

如果創作品能轉用彼此間相容的授權條款，則自由授權社群就能輕易的找出哪種相容性授權較自由度，且在使用上更爲可靠。如此一來，自由文化就不會爲哪一種特定的自由授權條款所限制，方能達到創用 CC 促進資訊互通的目標。其概念圖如下所示：

²⁹ ccLab： <http://labs.creativecommons.org/>

³⁰ 參照雷席格的 CC 每週通信：

<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/09>



圖三、創用 CC 授權條款與其他自由授權條款相容法律條款的架構

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/09>,本研究製表

以下章節中，將更細部談到這三層間彼此的運作模式。

(一)創用CC授權條款元素

創用 CC 授權條款擁有三種不同的呈現方式，分別為：授權標章、法律條款與數位標籤³¹。

授權標章主要供一般公眾使用者閱讀之用，透過簡單的圖示，使一般公眾使用者能快速瞭解創作者願意開放之權力，以及創作者所設定的限制。法律條款進一步明列授權條款中所明定的法律規定，供法律人閱讀具有法律意涵與效力的正式契約。數位標籤則將授權條款轉碼以供電腦機器判讀之用，當一般公眾使用者透過搜尋引擎或其他應

³¹參照林懿萱、莊庭瑞，〈談創用 CC 的延伸發展〉，中央研究院資訊科學研究所主辦之創用 CC 電子報，
<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/001>

用程式等方式蒐集創作物時，數位標籤可供機器連結並辨認出創作中創作人所開放的自由權力，以利一般公眾使用者與創作人之間的聯繫。

1.授權標章(Commons Deed)

授權標章的目的，在於使一般使用者能快速瞭解該項創作物所開放運用之權力，以及創作者保留了哪些權力，授權標章中不會有難讀的法律文字，簡單列出一般使用者可自由運用之範圍。下圖為授權標章之格式範例：



圖四、創用 CC 授權標章圖例

資料來源：http://creativecommons.org.tw/files/deed_by_2.5_tw.pdf

授權標章依其性質之不同，又區分為「核心授權條款」、「取樣授權條款」以及「其他領域運用之授權條款」，以下將就各項進行簡介。

(1)核心授權條款

核心授權條款內含創作者基本權力之四種核心授權要素，同時這四種授權要素可依創作者對開放創作的意願，衍生出六種授權條款。創作者可透過六種授權條款，向一般使用者表達創作物本身所開放的權力及保留的範圍。

A. 四項核心授權要素

四項核心授權主要指創作中一般自由開放權力中的基本成分，決定了創作物提供哪些運用之權力。以下表列說明之³²：

表一、創用 CC 四項核心授權要素

要素名稱	標章	意義與說明	
姓名標示 Attribution		自由使用範圍	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。
		遵照條件	您必須以創作人所指定的方式表彰其姓名；但不得以任何方式暗示創作人爲您(或您使用該著作的方式)背書。
非商業性 Noncommercial		自由使用範圍	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。
		遵照條件	您不得爲商業目的而使用本著作。
禁止改作 No Derivs		自由使用範圍	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作之權力。
		遵照條件	您不得改變、轉變或改作本著作。
相同方式分享 Share Alike		自由使用範圍	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。
		遵照條件	若您改變、轉變或改作本著作，當散佈該衍生著作時，您需採用與本著作相同或類似的授權條款。

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/license>，本研究整理

³²針對創用 CC2.5 版授權條款加以說明。

B.六項核心授權條款

六項核心授權條款主要由四項核心授權要素組合而來，創用 CC 組織針對先前開放的授權條款對創作者進行調查，發現此六項核心授權條款是較常使用的組合，以下表列說明其圖示及代表意涵³³：

表二、創用 CC 六項核心授權條款

名稱與授權標章	意義與說明
姓名標示 	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。 但您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。
姓名標示-非商業性 	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。 但您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。 同時，您自由運用的權力僅限於從事非商業性行為。若您欲從事商業性行為，必須取得作者或授權人之許可後方得為之。
姓名標示-非商業性-相同 方式分享 	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。 但您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。 同時，您自由運用的權力僅限於從事非商業性行為。若您欲從事商業性行為，必須取得作者或授權人之許可後方得為之。 當您欲改變、轉變或改作本著作，及散佈該衍生著作時，您需採用與本著作相同或類似之授權條款。
姓名標示-禁止改作 	您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作之權力。 但您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。且不得改變、轉變或改作本著作。

³³針對創用 CC2.5 版授權條款加以說明。

<p>姓名標示—非商業性—禁止 改作</p> 	<p>您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作之權力。而此權力僅限於從事非商業性行為。若您欲從事商業性行為，必須取得作者或授權人之許可後方得為之。</p> <p>同時，您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。並且不得改變、轉變或改作本著作。</p>
<p>姓名標示—相同方式分享</p> 	<p>您擁有自由重製、散佈、展示及演出本著作，或創作衍生著作之權力。</p> <p>但您必須按照創作人所指定的方式來表彰其姓名。當您改變、轉變或改作本著作，及散佈該衍生著作時，您需採用與本著作相同或類似的授權條款。</p>

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/license>，本研究整理

透過核心授權條款，使一般公眾使用者能快速且清楚瞭解創作人本身所意圖保留之部份權力，並對其他開放之權力進行運用。

以「姓名標示—非商業性」條款並不代表創作者絕不開放從事商業行為之權力，而是在這份條款中並未授權商業性之運用，欲從事商業行為使用者必須先和創作者聯繫，取得許可後方得從事商業運用。這樣的作法保護創作者創作的動機，也維護了公眾運用權力。

(2) 取樣授權條款

取樣授權條款起源來自於混音(remix)音樂文化的誕生。由於先前所列之核心授權條款中，「非商業性」之要素限制了所有商業性運用之行為，而無法判別該利用行為是否具有創新性。舉例來說，當一音樂製作者意圖將歌手周杰倫歌曲中的一小段進行取樣及改編³⁴，該音樂製作者意圖運用其創作物在從事商業行為時，就會抵觸歌手周杰倫原先在創用 CC 條款中所設定的「非商業性」要素。為解決這樣的問題，創用 CC 組織在實驗性拼貼樂團 Negativland 和巴西文化部長 Gilberto Gil 的提議下，構思出一系列之取樣授權條款³⁵。簡列如下表：

³⁴ 假設前提為：歌手周杰倫的音樂已透過創用 CC 之「姓名標示—非商業性」授權條款來開放部份權力

³⁵ 林懿萱、莊庭瑞，〈談創用 CC 的延伸發展〉，中央研究院資訊科學研究所主辦之創用 CC 電子報，

<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/001>

表三、創用 CC 取樣授權條款

名稱	意義與說明
取樣 1.0 台灣版 (目前已廢止使用) 	一般使用者可對原作品進行取樣，混合，或為商業或非商業目的以其他方式有創造性地改變本著作。但不得用於廣告用途，亦不得重製及散佈整部作品。
特別取樣 1.0 台灣版 	一般使用者可對原作品取樣，混合，或為任何目的以其他方式有創造性地改變本著作。但不得用於廣告用途，亦不得重製及散佈整部作品。當為非商業目的時，則允許針對整部著作的重製物之演出、展示及散佈(例如，檔案分享或非商業性的網路播送)。
非商業性-特別取樣 1.0 台灣版 	利用人為非商業目的時，允許針對整部著作的重製物之演出、展示及散佈(例如，檔案分享或非商業性的網路播送)。

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/license>。林懿萱、莊庭瑞〈談創用 CC 的延伸發展〉

(3)其他授權條款

創用 CC 並不強迫大家都只能用創用 CC 授權條款，透過 ccLab 的幫助，創用 CC 授權條款得以和其他同樣具有自由精神的相容授權條款相容，來達成一個自由化的開放世界。以下為其他相容之泛用型授權條款簡介：

表四、創用 CC 其他泛用型授權條款

名稱	意義與說明
CC-GNU GPL 2.0 版 CC-GNU LGPL 2.1 版 	創用 CC 授權條款中數位標籤與授權標章與 GNU 自由軟體授權條款相融合後推出的泛用型授權條款。
Wiki	以運用在維基百科上知識分享為用途所推出的創用 CC 條款。

	
<p>Music Sharing</p> 	<p>以運用在音樂分享為用途所推出的創用 CC 授權條款。</p>
<p>公共領域授權條款³⁶</p> 	<p>創作人將所有權力開放予公共領域使用。</p>
<p>美國建國者著作權條款³⁷</p> 	<p>在此條款下，創作人自願將著作權保護年限由七十年縮減為十四年。</p>

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/license>，本研究整理

2. 法律條款(Legal Code)

創用 CC 授權條款中的第二層，是以正式的法律文字寫成，屬於有正式效力的法律契約。其嚴謹的法律文字，特別專為法律人所設計之用。每項授權條款都會因法律條款而產生實質上之法律意涵。下圖為法律條款之格式³⁸：



姓名標示 2.5 台灣

授權條款

1. 定義 — 包含「編輯著作」、「衍生著作」、「授權人」等要項。
2. 合理使用權力。
3. 授權 — 明定「重製」、「散佈」、「公開展示」等權力。
4. 限制 — 明定「保留原作人姓名權」、「禁止改作規定」等規範。
5. 保證條款與免除責任聲明
6. 責任限制條款

³⁶ 參照 <http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/>

³⁷ 參照 <http://creativecommons.org/projects/founderscopyright/>

³⁸ 以姓名標示條款為例。

7. 終止條款
8. 其他事項

圖五、創用 CC 法律授權條款架構格式

資料來源：<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/tw/legalcode>，本研究整理

我們從格式中可看出，一份創用 CC 授權條款中，其法律條款是由各個不同之法律權力所組成，包含了「定義」、「合理使用權力」、「授權」、「限制」、「保證條款與免除責任聲明」、「責任限制條款」、「終止條款」、「其他事項」等。下面就主要項目進行介紹。

表五、創用 CC 法律授權條款要項名撐、要素及意義

法律要項名稱	要素	意義
定義	「編輯著作」、「衍生著作」、「授權人」、「原始著作人」、「本著作」、「您」	明訂各要素間涉指範圍及對象。
合理使用權力	無	創用 CC 授權條款針對使用者合理使用權力做出說明，條款不減損使用者合理使用權力。
授權、限制	「重製」、「創作衍生著作」、「散佈」、「公開展示」、「公開演出權」、「商業運用權」、「保留原作人姓名權」、「相同方式使用授權標章規定」、「禁止改作規定」	明訂各項開放或保留之權力，使法律人在侵權行為產生中可依據此部份來檢視原創人有哪些權力受到損害。

資料來源：<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/tw/legalcode>，本研究整理

3.數位標籤(Digital Code)

在網際網路上運行的創用 CC 授權條款，主要透過數位標籤層進行資料交換的行為，讓網路上每台電腦透過彼此自由交換以確保資訊的可互通性。

數位標籤中的技術資料記載了作品授權的相關資訊，以供電腦判讀。授權條款的數位標籤通常鑲嵌於數位檔案格式的著作中，例如網頁、MP3、PDF 等，這些檔案平常在傳遞、顯示、使用上都跟尋常的數位檔案無異，一旦遇到了能處理 CC 授權 RDF 後設資料的軟體或系統時，這些軟體或系統就能夠顯示或處理相關的授權資訊，甚至

用來追蹤特定著作的原始著作或衍生著作³⁹。

一般公眾使用者該如何知道其所欲運用之網頁提供何種權力之創用 CC 授權條款？創用 CC 提供了簡單的網頁標示模式，使一般公眾使用者能快速瞭解其得以運用之權力⁴⁰。

現有創用 CC 授權條款與許多應用程式相結合，更可透過應用程式在各種領域中結合，使創作物得以透過創用 CC 的概念進行分享。中研院資科所建置之創用 CC 台灣網站⁴¹，明確列出許多能跟創用 CC 授權機制共用的套裝軟體及網頁應用程式，創作人毋須從授權頁面中複製貼上任何 HTML 原始碼，也不用另外費心在網頁中加入按鈕，即可方便迅速的成為創用 CC 授權條款所保護的一員。

表六、創用 CC 所提供應用程式種類及內容說明

應用程式種類	內容/說明
相簿應用程式	SnapGallery ⁴² ：從桌面上拖曳含有照片的資料夾到程式中，就會為創作人製作出 HTML 網頁格式的相簿頁面。創作人可以在設定過程中選擇授權方式，這些資料將以數位標籤之形式嵌入每一個相簿頁面之中。
網誌(部落格)應用程式	包括 Movable Type ⁴³ 、Manila ⁴⁴ 、Squarespace ⁴⁵ 等各種應用程式。
網頁應用程式	包括 Movable Type ⁴⁶ 、Manila ⁴⁷ 、Squarespace ⁴⁸ 等各種應用程式。

³⁹ 參照 <http://creativecommons.org.tw/static/technology>。

⁴⁰ 舉例來說，姓名標示的網頁標示為：。更多例子請見：<http://creativecommons.org.tw/static/deed/core>，網頁標示部份。

⁴¹ 更多有關創用 CC 的應用程式，請見 <http://creativecommons.org.tw/static/technology/application>

⁴² SnapGallery：<http://www.onfocus.com/snap/>

⁴³ Movable Type：<http://movabletype.org/>

⁴⁴ Manila：<http://manila.userland.com/>

⁴⁵ Squarespace：<http://www.squarespace.com/>

⁴⁶ Movable Type：<http://movabletype.org/>

⁴⁷ Manila：<http://manila.userland.com/>

⁴⁸ Squarespace：<http://www.squarespace.com/>

行動應用程式	WINKsite ⁴⁹ 。
--------	--------------------------

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/technology/application>，本研究整理

(二)創用CC授權條款的演進歷史

創用 CC 授權條款年誕生在西元 2002，隨著與網路上使用者的反應與各種不同種類網路著作物之間的融合，使授權條款逐步演進，在 2007 創用 CC 正式推出第三版的授權條款，以下簡介各版本間的源起與變化。

表七、創用 CC 法律授權條款各版本之授權條款演進史

授權條款版本	與前版差異處
授權條款 1.0 版	西元 2002 年出現，主要含有四大核心授權要素，針對不同的開放行為區分為前述的姓名標示(Attribution)、非商業性(Noncommercial)、禁止改作(No Derivs)與相同方式分享(Share Alike)，以及彼此元素互相組成的十一種授權條款。
授權條款 2.0 版	西元 2004 年誕生，修正了許多針對音樂著作而制定的規範，並且將「姓名標示」要素列為預設的選項，使得四種核心要素組合而成六種創用 CC 授權條款 ⁵⁰ 。台灣推行創用 CC 的主要組織中研院資科所也推出了本地化後的版本。
授權條款 2.5 版	針對 2.0 版中與姓名標示(Attribution)有關的條項進行細部修改，以滿足維基百科族群使用和開放近用期刊社群的需要。兩個主要修改原因： a.姓名標示與著作權聲明(copyright notice)相關議題。 b.考量開放近用期刊的姓名標示需求。
授權條款 3.0 版 ⁵¹	和 2.5 版相比，3.0 版主要有以下幾點變動(林懿萱，2007) ⁵² a.將授權條款區分為「通用版」(generic)與「美國版」授權條款。 b.針對不同之司法管轄領域，在「法律條款」(Legal Code)及「授權標章」(Commons Deed)中處理了對「著作人格權」的「同一性保持權」(the moral right of integrity)

⁴⁹ WINKsite：<http://winksite.com/site/index.cfm>

⁵⁰ 參照創用 CC 所推出的手冊：《權力不變，創意無限》
http://creativecommons.org.tw/plugin/attachments/HomePage/Creative_Common_Taiwan_.pdf

⁵¹ 參照 <http://creativecommons.org.tw/node/238>

⁵² 林懿萱，(創用 CC 授權條款 3.0 版正式推出)，中央研究院資訊科學研究所主辦之創用 CC 電子報，
<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/012>

	<p>的規定不盡相同的問題。</p> <p>c.依不同司法管轄領域對於著作權仲介團體收取授權金的問題作分別的規定及處理。</p> <p>d.新增禁止背書(no endorsement)的規定。</p> <p>e.於創用 CC「姓名標示-相同方式分享」授權條款底下建構相容性(compatibility)的架構。</p> <p>f.調整部分授權條款用語。</p>
--	--

資料來源：<http://creativecommons.org.tw>，本研究整理

(三)創用CC目前重要計劃

除了創用 CC 的主體計劃，在推行的過程中創用 CC 亦發展出許多適用於各相關領域之專案計劃，以下簡單列出幾項重要專案⁵³：

表八、創用 CC 重要計劃名稱及其主旨

專案名稱	專案主旨
iCommons ⁵⁴	發展創用 CC 授權條款國際化時，創用 CC 組織發現有許多更關注於全球化之議題。為解決這些難題，因而從創用 CC 組織中獨立出來成立 iCommons 組織。
ccInternational ⁵⁵	為讓創用 CC 授權條款更切合各國著作權法之需求，而特別成立之專案，協助各地進行創用 CC 授權條款本地化之工作。
Science Commons ⁵⁶	為解決因為著作權所導致的問題，目前科學性的文章都被鎖在各種類別期刊中，喪失了更方便公眾使用的精神，為了促進公眾使用和創新所誕生的專案，如今 Science Commons 已獨立出來成為另一組織。
ccLearn ⁵⁷	目標在瞭解網路支持開放學習和開放教育資源的潛力。
ccLabs ⁵⁸	由世界各地的授權專家所組成，透過設計一套程序性的方式，來使相似的自由授權條款間彼此能夠「相容」，讓資訊的可互動性更高。
ccMixer ⁵⁹	由創用 CC 組織設計出來的一個以音樂為交流基礎的

⁵³ 細部介紹將於本文之第四章作分析

⁵⁴ iCommons：<http://icommons.org/>

⁵⁵ ccInternational，或簡稱 CCI：<http://creativecommons.org/international/>

⁵⁶ Science Commons：<http://sciencecommons.org/>

⁵⁷ ccLearn：<http://learn.creativecommons.org/>

⁵⁸ ccLabs：<http://labs.creativecommons.org/>

⁵⁹ ccMixer：<http://ccmixter.org/>

	網站，形同一種協同創作的技術平台，以供更多的創新出現。
--	-----------------------------

資料來源：<http://creativecommons.org/>，本研究整理

第三章 創用 CC 的理論介紹

「創用 CC」的組織成立至今已滿六年，其授權條款較過去已更為周全。使用創用 CC 授權條款，主要讓創作者明區分其創作品被使用的權力。創用 CC 讓使用者能夠「合理使用」流傳在網路上的資訊，以達成兼顧個人利益與社會福利最大化的目標。

網路上的自由、分享精神由來已久。網際網路最初設計即是以此為本，希望讓不同區域的網路可互相連結，讓各種形式的資料皆可自由流通。網際網路的用途自國防、學術，以至於商業力量的進入後，以然成為今天的樣子。經濟誘因的驅動或許是促進網際網路最直接而強立的推手，卻面目爭奪破壞了網際網路最初的精神-平等、自由而不受限。自 Richard Stallman 開始廣為一般人知的 FSF 及相關活動，可謂推動網路自由運動最令人矚目的一支，創用 CC 主辦人 Lawrence Lessig 也不諱言道，創用 CC 最初的概念即來自於 GNU GPL 條款，可見雖組織的形式及目標不盡相同，追求網路自由使用的理念卻仍未曾改變。

然而，創用 CC 發展至今，自有其特色。但是否足以為創用 CC 在資訊社會相關理論的論述中找到一個特別的位置？這是個具有挑戰性的問題，原因在於該組織創立至今仍屬創立階段，未來創用 CC 的概念是否真能引起巨變，有待後續觀察。本部份僅作幾個簡要的提問及論述，讓讀者瞭解創用 CC 在相關理論的發展過程中可能扮演的角色。

一、與創用 CC 相關的理論介紹

(一)探討著作權為主的提問

對於著作權的提問常在於個人私利與公眾利益之間的拉鋸。過去的提問常在於，制度層次如何顧及整體社會福利最大化的同時，同時保障創作者合理的私人利益？1980 年代資訊科技的興起初期，著作權保護的標的物自實體轉變成虛擬，提問的重點在於著作權的適用範圍究竟為何？近年，隨著資訊科技發展更加快速，資訊的創造、散佈更加的快速，加上網路基礎設施骨幹的擴建以及各種資訊軟、硬體的發展，提問的方向轉變成「著作權」的概念該如何的被延伸，才能符合這個時代的需求呢？

循著這個脈絡，本段簡要的介紹傳統著作權的立論基礎，以至於資訊科技的興起與於著作權的擴張為何？並在文末探討創用 CC 活動在未來可能的角色。

1. 著作權的理論基礎

著作權可以視為智慧財產權的一部份。因而，大部份提出「為何保護著作權」的問題時，常會這個問題納入「為何保護智慧財產權」之內。常見的理論有幾項(楊智傑，2006)：

- (1)財產權理論：洛克指出，個人透過知識活動的產出應加以保護；仍有許多未被佔有的智慧成果，故保護那些被佔有的智慧財產權並無所謂；智財權應被充份的使用，而不應因為閒置而被浪費。
- (2)人格權理論：康德與黑格爾認為，制定私人財產權政策滿足了人類基本的需求。包括了兩點論述：第一，創作者透過作品去表達其個人意志及人格，為了避免商品被貨物化，因而應保護其著作權。第二，智財權的保護有助於人之發展。
- (3)功利主義/經濟激勵理論：著作品是一種公共財，具有無體性、非排他性以及非敵對性的特色，若不加以保護的話，創作者無法回收其投入成本。透過保護創作者獲利權力，希望創作者可以更積極的創作，以在私利與公益之間找到均衡點，達成整體社會的均衡點。

從以上的討論可大致瞭解為保護創作者的智慧財產權。對於保護

智慧財產權的主要爭議，主要並不在於「該」或「不該」的問題，而在於程度上該如何保護著作權的所有者的權益，但同時應避免消滅公共利益並以公共利益最大化為目標。傳統對於著作權的爭議已久，然而自資訊科技的發展開始，其爭議又形擴大。

科技發展的初期，讓創作物的呈現及再製的型態皆有所改變，如印刷品、廣播等科技的演進，在這些階段中也影響了著作權的發展。今日，由於電腦技術演進造成的數位匯流現象，讓過去分屬不同媒體類別的創作物，皆可藉由網路加以展現。另外，網際網路上使用一份創作品時，電腦即會自行複製一份的特色。使得著作權的概念必需有所改變，故下面章節進一步加以討論。

探討現代著作權概念的爭議時，常引用 James Boyle(2003)的譬喻。他從 15 世紀至 18 世紀於英國的第一次圈地運動做為開始，認為現代對於著作權的過度擴張，是「第二次圈地活動」的開始。第二次圈地活動代表人類的心靈被法律所「圈選」，使得知識的創造被畫分成私有的財產。以網際網路而言，既然其本身可以讓公眾所參與，為何在網路中的素材卻不能自由取用，而被私人所畫分？

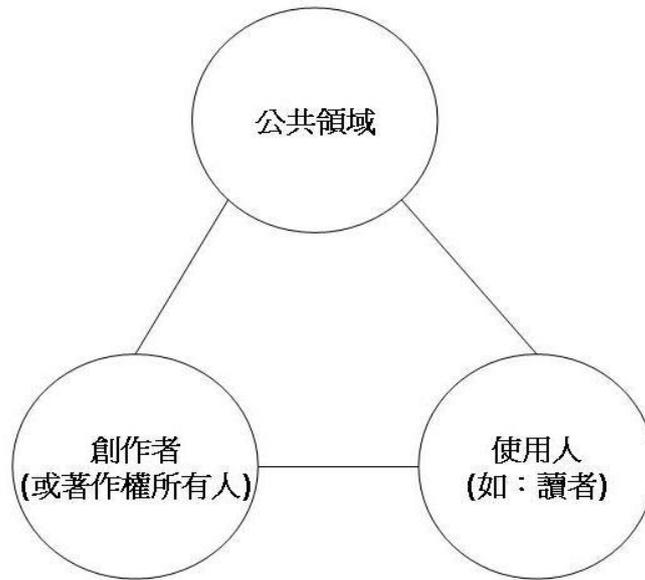
從這裡我們點出一塊關於極端保護與極端開放的二元光譜概念。而其上則包含了許多不同立場的學者對開放資訊使用自由，或應更加保護著作權的論述，但在此則不多加討論。下一段則著重於資訊科技時代中，創作者、使用者及公領域的議題之間互動議題的論述。

2. 資訊科技興起如何影響著作權理論

科技的進步讓創作品以更多元、豐富的方式呈現。如聲音的方式從留聲機、錄音帶，而後透過廣播放送，其檔案格式從類比(analog)訊號至數位(digital)訊號，聲音的重製及表達的方式改變，連帶使得相關領域的生態受到影響。或以文字而論，從印刷術開始而進展至電腦時代，影響了出版物的呈現及相關產業的運作方式。重製一份數位文件，或圖片、影像所需的成本幾近於零，因而前所未有的快速擴散。時至今日面臨數位匯流(convergence)的特色，使得一份多媒體檔案包含了多種創作元素，因而在使用及散佈上更易遭遇著作權的問題。

社會的進步與技術的進展常是同步的，而技術的進展常影響了創作品被展現、重製以及散佈的方式。技術的進展常讓私利與公共利益的問題一再的被拿出來討論。無論將創作品視為財產、人格的展現，或者是表達知識的一種方式，技術使得創作者(或著作權擁有者)、使用者以及公共領域三者的邊界變得模糊。這三塊領域常處於互相拉扯的狀況，與著作權的提問因而圍繞於此。

如上所示，可簡要的以如下圖的概念圖加以呈現。



圖六、著作權提問的主要概念

我們特別討論在網路時代中，不同概念之間的爭議為何。

創作者與使用人之間的爭議在於讀者該如何使用數位檔案，而不至於侵犯創作者的著作權。直至今日還可見到如數位浮水印(digital watermarking)的加密技術發展，其目標在於防止未經授權的傳佈及散播動作，如：音樂(mp3)、文字、影像等不同的檔案格式，或者更抽象的公眾創意(如前所提的好人卡)。在數位科技的發展過程中，如何界定「合理使用」的範圍？著作權的概念究竟是應該更加的延伸著作權法至更大數位內容範圍⁶⁰，或如 Lessig 所言，著作權法的內容應該存在更多彈性，讓創作者得以決定釋出的著作權程度？或如自由論者而言，應消滅網路上創作品著作權的概念？

⁶⁰如同美國數位千禧年版權法(digital millennium copyright act, DMCA)

創作品究竟是屬於私有的亦或是公領域？網路雖因商業應用而蓬勃，其最初發展並非以商業利為導向。提倡網路自由精神的駭客們，如 Richard Stallman 所創辦的 FSF 即提倡網路上的自由分享精神。透過不同授權條款(如 GNU GPL 及一系列的延伸授權條款)，希望所有創作者都能持著相同的公共分享精神。為了避免公用的智慧結晶被用作私人商業用途之用，因而有了 copyleft⁶¹(相對於著作權 copyright)之概念。copyleft 希望所有創作者在修改開放源碼時能夠「依同方式分享」，否則將加以法律訴訟。如此，copyleft 可視為一種著作權的特例，其主體概念仍然起自於著作權的方式加以懲罰「破壞規則」的人。copyleft 的精神被引用甚廣，如著名的網路維基百科也是採用概念相同的授權方式。

使用者取用公共領域(如網際網路)的素材創作時，是否也應以同樣的方式回饋網路公有地？有許多在現在實體世界的創作品，是否被著作權法過度保護，而讓使用者無法接觸應到這些豐饒的創作之源？如學術創作、公共出版品、或者與公共利益有關的原始資料、出版物及研究成果，使用者該如何才能接觸這些內容並加以運用？

關於科技如何影響著作權的發展，於所牽扯的相關議題內容十分複雜，這裡僅供讀者做一概括性的瞭解。

3. 創用 CC 如何影響著作權理論

與著作權(all rights reserved)或者是 copyleft 的概念相較，創用 CC 的授權條款(some rights reserved)較為彈性，創作者能夠自由決定創作品所保留權力的範圍。與 copyleft 的概念相較，該類的授權條款完全以自由分享為精神，創用 CC 雖然延續 FSF 的理念，但卻不強制要求所有的創作者都以公眾利益為出發點，不反對創作品用作商業之用。

創用 CC 的希望發展出一套符合網路精神的授權條款。因此其授權標章的使用方式相當方便、在法律條款的適用國家也逐漸擴張，並有一套可讓機器辨認的機器碼可快速辨認。這樣彈性的授權方式，是否真的能夠衝擊已有數百年歷史的私利與公共利益的戰爭？我們現

⁶¹ 相對於 copyleft 的概念。中文譯名並未統一，故本處採用英文原詞。

在可見到有許多網頁內容、創作品已引用創用 CC 的授權條款。更值得我們注意的是，這些授權條款的使用是否真能夠衝擊固有的社會制度及相關結構？這些提問是否能夠被證實，有待於創用 CC 的使用更加普及。

(二)以合作理論為主的提問

「Creative commons」在台灣翻譯為創用 CC。creative 可譯為「創造的」，commons 則可譯為「公有財」。為什麼要從探索 creative commons 的譯名開始？「公有財」指雖然使用者不參與創造的過程，卻皆可以從中獲得利益。Commons 這個詞最初指的是「公有的草地」，指所有放牧者都可藉由公有的草地來參養牛羊。雖然草地並不是牧者所創造，人人卻都可以從中獲利。只要牧者守著屬於自己的區域，且不「過度」飼育，那麼牧草就不會被過度消化，土地即能長期被使用。

這裡產生了一個提問。人們應該有著只在意私利的特性，合理推論，他們應該會有過度放牧的傾向，以讓利益最大化。若所有牧者都過度放牧時，很快的公有資源就會耗損怠盡。但是，為何我們仍可看見某些群體內成員為公共利益而合作呢？這些群體內合作機制模式為何？進一步，我們將探討了合作機制是如何演進。資訊科技的發展，是否對合作產生影響？如果有，產生了什麼樣的影響呢？文末，我們則以創用 CC 為例，探討其對合作理論有所影響。

1. 合作理論的起點

促進人類進步的原因是什麼？是個人基於私利的誘因產生的競爭行爲，亦或著眼於團體利益的合作，才是人類社會進步的主因？

Thomas Hobbes 認為(轉引至 Rheingold, 2002)，人類是競爭的動物，要促進其合作只能透過高壓式的極權管理。唯有透過管理才能使得社會進化的論述，提供了中央集權政府的基本理論。直至 John Locke 提出社會契約論(social contract)(轉引自 Rheingold, 2002)才主張人類是可藉由社會契約加以管理，強加以權威並非唯一的方式。這裡強調的是透過制度層次的管理，認為人類唯有透過法律或社會規範等

方式才會進行合作。從公有地的例子來看，意指唯有透過制度或社會規範，方能避免草地被消耗過度。

儘管如此，有許多團體在沒有外在制度影響下，仍能避免陷入「集體的行動困境」，或造成「公有財的悲劇」(the tragedy of commons)。個體不會僅從私利為出發點而無止盡的消耗共有資源，這些社群仍能以公共利益為考量，而使得社群在妥善的利用公有財下，得以不斷的進步。過去的學者從這些自我管理的社群裡找出了一些共同的因素，如團體的監督及自我制裁制度、簡易解決衝突的機制或者名譽機制...等。以上簡要的舉出幾點，可以讓讀者瞭解成功社群的運作過程中，常將研究的要點放在這些社群是如何運作。他們究竟如何解決集體的行動困境，以追求共同利益及目標，通常是研究實體社群著眼的重點。

在這些針對傳統社群的研究中，較少考量技術的進展對於傳統社群的影響。然而，至資訊科技快速進步後，我們已無法忽視其重要性。科技除改變人們溝通聯絡的方式，同時也讓人們有新的方式聚集資源，創造出不同的公有地。下一段試著探討資訊科技的興起時，會如何影響人們合作的方式。

2. 資訊科技如何影響合作理論的發展

資訊科技轉變了人們溝通的方式，並影響了當代社會的運作。從電話開始，至而透過電子郵件、電子布告欄系統(bulletin board system, BBS)或即時通訊軟體等，人們得以用不同方式參與網路提供的虛擬世界，提供自己的一小部份(想法、創作品、情緒...等)到網路上。網路可說是人類所創造出一塊新「公有地」。

既然網路可說是一塊「人為」的公有地，因此個別使用者應皆可以從中獲得好處。人們自由運用在網路上的資源，更可決定如何重新組合這些資源，引領「創新」，進而打造網際網路的新應用。網際網路從國防用途為始，透過學術發展而成長，最後因為商業運用而快速蓬勃。直至今日，商業力量似乎主導了網路的主要方向，這與網際網路的原始精神是相違背的。乍看之下，在「豐饒的公有地」耕耘的使用者，似乎被限制了使用的方式與發展的方向，擁有控制權的組織正嘗

試決定網際網路的「價值」，自由發聲的權力似乎已被消滅。

好在有許多社群並不認同此種模式。如同成功的傳統社群，他們不需要、更不願意透過外在的力量決定社群的發展方向，線上社群亦能透過許多機制加以運作。以 FSF 而言，爲了創造一套公用的作業系統(GNU)，而讓全球程式設計師得以在線上共同創造、修改。在這樣的默契之下，大家自然會找出最好的版本，並以此爲基礎繼續開方。如同著名的微軟(Microsoft)內部的萬聖節文件⁶²坦言：「出乎意料的，開放源碼的作業系統開發模式，已對視窗作業系統造成了巨大的威脅。」這代表公眾的創意，在某些時候的確比商業所組織起來的力量更加有威力。

其他基於興趣、喜好，或不同目標的虛擬社群，同時也得以在網路上共同合作。由社群成員共同決定發展方向，讓合作以更自由的方式加以呈現。科技的進步讓人們改變形成團體的方式。由於網路突破了地理疆域的概念，進而我們跳脫了從空間出發的思維，重新定義社群存在的方式。

人透過網路與其他地方的人互動，在不同的人際網絡中扮演性質迥異的角色等，都是新型態社群的特點。資訊科技讓我們簡單的創造新的人際網絡，並更加輕易的進行管理這些在現實或虛擬世界中的關係。

虛擬社群的研究已有一段歷史，從 1980 年代的「USENET」、1985 年的「the WELL」，1993 年虛擬社群(virtual community)名詞的出現(Rheingold, 1993)，至今日以近三十年，已累積了相當的文獻去探討網路社群的合作機制。過去，我們問網路的出現，會「減少了人們之間的互動」、「增進了人們的互動」或者是「延伸了現實生活的互動方式？」而這些研究議題，同時也解決了我們對於人類合作方式是如何演進的疑惑。

直至今日，當網路已變成大多人生活的一部份，研究者不再將網

⁶² <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%87%E5%9C%A3%E8%8A%82%E6%96%87%E4%BB%B6>

路與生活分開來討論。我們現在問的是，當科技已與我們緊緊相連的時候，科技如何影響我們聯繫關係、找朋友、尋求資源的方式？這種方式與虛擬社群的差異在哪？ Wellman(2002)提的網絡個人主義 (networked individualism)指出，透過網際網路，人們可以更快的去尋求有用的資源。不在只是聚集在既有的社群團體裡，而是透過 ICTs 等工具，去管理各種關係。人們將不同的關係以及需求分散在不同的網絡中，並可從中取得資源(如社會支持、資訊，甚至是金錢等)。

由於我們觀察的是人類合作的型態。當虛擬社群的型態有所轉變時，是否影響了人們的合作關係與產出？資訊科技轉變了人們溝通的方式，讓人們更有效率、花費更少的去溝通。而後，網際網路提供了一個延伸現實生活的虛擬場所。這塊豐饒的公有地上有許多由網民提供的資源，我們如何使用這些資源以促成更多的創新？

3. 創用 CC 如何影響合作理論

創用 CC 的授權條款可應用在許多領域中，包括音樂、影像、文字...等，可用作商業用途的創作；或者用於公領域，如促進學術研究的進步；或用做應用領域，如做為教育用途中開放教材之用。

在這些領域中合作的機制可能都有所不同。無論是「個人對個人」、「個人對群體」，或者「群體對群體」的合作，都可能因創用 CC 的授權條款，而所改變了在實體世界或虛擬世界的合作方式。以 Wellman(2002)的論述做為一個理解 CC 的起點。過去，虛擬社群吸引了有著相同目標、興趣的人而形成不同的團體。若今天已轉變成如 Wellman 所說，那我們將可以看到個人透過網路平台去尋找不同的資源以達成自己的目標。

如此一來，透過創用 CC，個人可以知道要取用不同的素材時，該如何進行資料的蒐集。例如要進行音樂創作，就可以連結到他人提供的詞、曲及所有開放授權使用的音樂素材集散平台；或是要對於影像、文字的使用也有著相同的邏輯。只不過這是否真如 Wellman 所言，是一種新的人際關係型態？在此文並未打算處理虛擬社群理論是否突破的問題，但創用 CC 提供我們一種思維：「是否創用 CC 的使用，

真的能夠展現網絡個人主義中所描述的特質呢？」或以學術研究為例，過去觀察的可能是如何才能提升學術合作生產力(如論文數、專利數等)？若創用 CC 的授權方式在學術社群中發酵，我們是否可以觀察到學術生產方式因而有所改變？會不會增加了跨領域的研究產出，或使得研究者間的合作更加容易？甚而提升了學術生產的產量？

當創用 CC 的授權條款未來持續發展時，或者能夠引發創用 CC 的更多理論探討。「網際網路」或者是「知識」這一塊豐饒的公有地，若大眾皆能適當的取用，並還之於眾，相信對於社會整體的福利皆有幫助。然而，創用 CC 是否能夠充實合作理論的發展？則有待研究者取得更多實證結果來加以驗證。

(三)其他提問

前面討論了兩個提問邏輯。第一個問題是，創用 CC 的彈性授權條款在著作權理論扮演什麼角色？第二個問題是，創用 CC 的彈性授權條款，是否會影響現代的合作方式？

其實，就觀察的社會事實不同以及研究取徑不同，也有許多其他的提問方式。例如社會學者常從哈伯瑪斯(Habermas)提出的公共領域出發，討論網路出現以後是否實踐了公共領域的理想？現存的網路運作的機制，是引領了我們接近，或者遠離了這個理想呢？吳齊殷等(2007)曾就於網路資訊取得與知識共享，如何釋放台灣社會草根力量加以論述。這篇文章從公共領域結構轉型開始談起，進而討論到資訊及知識在不同社會典範中所扮演的地位為何。文章末段的其中一例即以創用 CC 的授權條款如何協助創新，探討創用 CC 在當代社會發展扮演的角色為何。

或如翁秀琪(2007)在台灣資訊社會學研討會中的研究則偏向實務探討，她的試圖瞭解台灣科學出版品在推動共有時會有什麼困難？在同一場研討會中，楊佳蓉(2007)則是試圖結合當代網際網路 Web 2.0 特性與創用 CC 授權條款之間的關聯。或有許多文章就創用 CC 條款運於不同國家、不同法律系統以及創作物之間的比較性研究，都嘗試將創用 CC 放入不同的提問邏輯中。第三章就一篇介紹性文章，無法

盡述，僅提供讀者一思考楔子，以收拋磚引玉之功。

二、小結

在以上的章節中，本文介紹了幾種可能與創用 CC 的提問方式，並且簡要的追溯其理論發展脈絡後，探討創用 CC 的發展在其中可能扮演何種角色。創用 CC 的發展中尚屬初期。創用 CC 是否將是一種成功的「分享」運動仍未可知，以致於我們還缺乏更多的事實根據去評估對現代社會造成了什麼的影響，無論是探討著作權的發展、探討對於合作的型態，或者是瞭解如何改變了資訊在現代社會中扮演的角色。

本文藉由三段提問，點出創用 CC 在理論發展中所可能扮演的角色。由於本文作者群的背景，在問題的挑選上是主觀的，讀者們在探討創用 CC 時，除了參照本文的思考脈絡外，更可以結合本身的背景引出更為有趣的提問邏輯。

第四章 創用 CC 的相關應用計劃及實務

對於追求個人或社會整體利益的爭議點上，創用 CC 扮演一個於中調節的位置。過度強調對所有權的保護，前者造成資訊流通的障礙，影響創新的速度。過度保護了個人或所有權持有者，損失的卻可能是長遠的社會利益；但若全然強調網路文化的自由分享，則可能讓創作者失去動力，因為無法得到與創造辛勞相符的回報，如此也將造成整體社會創作力的流失，為了取得其中的平衡點，因此有許多人在全世界推廣創用 CC 的概念，並有許多人參與行動計劃，希望達成其倡導的目標。

直至今天，網路上的智財權的爭議仍層出不窮。如藥物專利、MP3 音樂和 P2P 軟體的法律問題、網路上照片圖像的使用與傳播等問題都引起廣泛的討論。雖然創用 CC 嘗試為社會大眾解決此問題，然而在各應用領域的狀況並非一致，於是面臨創用 CC 授權條款適用性的問題。例如，由商業機制推動的產業與社會性服務的教育領域，

著作權在其中所扮演的角色即不盡相同。對音樂、影像產業等來說，其主要收益即透過著作權所保障的合理獲利範圍，創用 CC 的授權條款如何能兼顧兩者，以減低時代所帶來的影響衝擊？或在非商業導向領域中，如重視同儕審查與成果分享的學術圈，看似不會受智財權束縛，卻也因為承擔社會大眾對學術資源應廣為分享的期待，著作權的角色也應有所變化。為因應這些要求及變化，創用 CC 在不同的領域設立組織，其精神皆與原始理念一致。這些組織都在強調資訊有效率流通的同時，也希望能保護到個人的權力，並藉此期望能產生更多的創新與社會利益。

目前創用 CC 成立四個相關組織，分別是 Creative Commons International、iCommons、Science Commons、ccLearn 以及 ccMixer。這些組織秉持著創用 CC 的精神，如 iCommons 與 CCi 都以打造讓知識自由流通的基礎建設為目標，這也是讓創用 CC 的概念和其他許多計劃得以在世界各地實行的先決條件。

另外並介紹台灣創用 CC 相關組織，以讓讀者瞭解本地相關活動的推行狀況。

一、重要的國際性組織

(一)iCommons 與 Creative Commons International(CCi)

1.存在背景

創用 CC 組織成立的目標，是要打造一個適用於各地的自由基礎建設。然而其最初授權條款乃是基於美國的相關法律設計發展而來，若要讓其他國家、地區的人民使用，並讓他們為其創造出的數位內容選擇適用的授權條款時，很有可能會發生不適用的狀況。若創用 CC 授權條款未依不同國家或地區所具有的不同法律制度做出適當調整時，兩者間的抵觸會讓創用 CC 授權條款失去促進知識流通的效果。

因此，創用 CC 組織於 2003 年推出 iCommons 計劃，其宗旨便是要將創用 CC 授權條款「移植」至世界各地以配合當地的司法制度，將現有的授權條款翻譯為各種語言，同時考慮此種授權方式在各種司

法管轄領域⁶³內的適法性，當創用 CC 授權條款與該司法管轄區域內的法律有所扞格時，則須以維持創用 CC 授權條款的精神為前提，作最小限度的必要修正。經過適當的修正與翻譯後，創用 CC 組織將提供此標準譯本於頁面上，同時開始在該地區的推廣工作⁶⁴。

隨著 iCommons 全球各地的擴展活動，成員們希望組織不僅是移植創用 CC 條款至各國，而是以促進全球自由文化為目標。在 2004 年 6 月，iCommons 從創用 CC 組織中分割出去，成為獨立的組織，iCommons 的理監事會由世界各地運動人士組成。原本 iCommons 將授權條款移植至世界各國的任務則由新創立的創用 CC 內部組織—Creative Commons International(CCi)接手。

2. 推行計劃

目前 iCommons 是一個依英國法律成立的獨立的非營利組織。iCommons 會繼續支持推廣 Creative Commons 的授權條款，也會成為各種運動結盟的核心，這些運動將推動鼓勵國際性創作以及知識及文化流通。Lessig 認為，世界各地與自由文化相關的計劃，都可以是 iCommons 的「節點」(nodes)。目前 iCommons 的執行長 Heather Ford 強調，iCommons 目標正是積極地聯繫與培育這些節點⁶⁵。

iCommons 亦發表了其組織的核心價值，做為其政策發展和進程的指引，也是各計劃與行動的參考宗旨，這些核心價值如下所示⁶⁶：

- A. 捍衛，保護，支援和鼓勵社會自由創造、建立和分享成果的文化。
- B. 希望 iCommons 在推廣國家型或跨國型計劃時，能兼顧理論及實務。
- C. 希望企業、公共領域的相關成員及整個市民社會，都能積極參與這個知識活動。
- D. 尊重世界各地作者的創新多樣性。

⁶³ jurisdiction，包括國家/地區

⁶⁴ <http://creativecommons.org.tw/static/about/cctw>

⁶⁵ <http://creativecommons.org.tw/blog/archives/000025.html>

⁶⁶ http://wiki.icommons.org/index.php/ICommons_Core_Values

- E.希望技術、知識、科學和文化的使用及發展能夠更加公平。
- F.鼓勵公家單位，支持組織及個人在智財權上的開放近用。
- G.採用開放與透明的監督與組織程序。
- H.使得 iCommons 的概念能夠推動到全世界各國。
- I.積極的尋找並連結其他精神相似的組織。
- J.將容易參與、接觸的原則編入 iCommons 組織中。

目前 CCI 的任務是持續將創用 CC 授權條款移植到世界各地。目前已完成授權條款的國家有 41 個、進行授權條款移植中的有 9 個、即將進行授權移植條款的則有 12 個，詳細資料如表所示：

表九、授權工作進度及相對應國家

授權工作進度	國家名
已完成授權條款移植	阿根廷、澳洲、奧地利、比利時、巴西、保加利亞、加拿大、智利、中國、哥倫比亞、克羅埃西亞、丹麥、芬蘭、法國、德國、希臘、匈牙利、印度、以色列、義大利、日本、盧森堡、馬其頓、馬來西亞、馬爾他、墨西哥、荷蘭、紐西蘭、秘魯、波蘭、葡萄牙、斯洛伐尼亞、南非、南韓、西班牙、瑞典、瑞士、台灣、英國、蘇格蘭、美國等，共41國。
正在進行授權條款移植	愛爾蘭、約旦、奈及利亞、菲律賓、波多黎各、羅馬尼亞、塞爾維亞、泰國、烏克蘭等，共9國。
即將進行授權條款移植	孟加拉共和國、厄瓜多、埃及、瓜地馬拉、香港、挪威、新加坡、坦尚尼亞、突西尼亞、土耳其、委內瑞拉、越南等，共12國。

資料來源：<http://creativecommons.org/international/>，本研究整理

iCommons 獨立後推廣了許多計劃，近期的重要計劃如下⁶⁷：

表十、iCommons 的重要計劃

計劃名稱	時間	計劃綱要
iSummit08	July, 2008	為 iCommons 在 2008 年的全球高峰會，包括 Creative Commons、自由軟體、開放教育和知識近用社群的領導者都

⁶⁷ <http://icommons.org/about/projects>

		將群聚一堂，討論對未來的看法和建立全球自由文化的策略。
iCommons.org Version 2	November, 2007	建置 iCommons.org 網站的第二版，將由社群的投入、節點 ⁶⁸ 的需求，iCommons 的目標和 iCommons 年會做為網站基礎。
Local content, global commons	2007-2008	由福特基金會贊助的計劃，爲了能更瞭解和進一步評估在開發中國家的脈絡下，智慧財產權的相關議題，並培養南方(巴西、南非、印度)的領袖，提供彼此互相學習的機會。
iCommons iCurriculum	2007-2008	iCommons 與教育學習知識管理組織合作(Institute for the Study of Knowledge Management in Education)，目標爲發展出一個研究框架，以理解開放教育資源計劃如何能成功的產出低成本、具持續性且有效率的資源。

資料來源：<http://icommons.org/about/projects>，本研究整理

(二)Science Commons⁶⁹

1.存在背景

iCommons 與 CCI 讓世界各地區可以使用創用 CC 授權條款。但僅有移植好的授權條款並不能保證創用 CC 精神可以確實的在各世界角落發酵。許多特定領域中既存運作結構與利害關係亦阻礙資訊交流，如科學領域，現今正逐漸受到專有化、私有化的影響，失去原有的開放交流精神，而這問題也是 Science Commons 組織成立的原因。

爲什麼 Science Commons 組織需要存在？如氣象學、基因學、醫學、高能物理學等科學研究需要許多原始資料(raw data)爲基礎，這些

⁶⁸ 在 iCommons 中，一個節點(Node)表示一個擁有特定結果的特定計劃，

⁶⁹ 原本 Science Commons 的意義代表學術共享之概念，但 Science Commons 目前爲經過註冊後之組織名稱，故運用學術共享概念時可透過 open science 或小寫 science commons 來代替。

學門的發展也愈來愈仰賴公共或私有資料庫提供研究所需的大量資料。科學研究中取得這些資料的傳統並加以使用的慣例為何？主要可分為以下三點：

第一，以美國為主及多數已開發國家的智慧財產權法律中，雖然對學術出版物有保護，但是對原始事實資料(raw facts)的使用則不加以限制，如科學學術文章可享有著作權的保護，該文章所以為根據的資料則不可以；其次，政府應持續廣泛的參與科學研究，同時以成本或低於成本的代價提供出資料，讓資料本身成為公共財進而促進科學研究的發展；第三，科學家遵循著稱為莫頓派(Mertonian)的傳統，認為資料本身不應專有化而該讓公共使用。這三點原則使得大多數科學領域工作者可以自由取用和交換所需的資料⁷⁰。

然而以上保障了科學研究開放性的三點原則，目前受到了許多考驗。包括政府、大學及研究單位等從事資料蒐集及科學產出的單位，對開放原始資料的態度皆有所改變，如下表所示。

表十、各單位對開放原始資料的態度

單位	態度的改變
政府	瞭解擁有關鍵智財權的好處，故透過法律維護或限制原始資料用作商業用途或其他用途的權力。如歐盟國家已採用的「資料庫權力」(database right) ⁷¹ 。
大學等研究組織	考量到本身的收入與營利前景，若將原始資料及成果專屬化，對於發展及實際受益都有幫助。
個人	受到其所屬單位的要求，或出於個人考量，都影響其公開原始資料或限制其他人使用其研究資料。

資料來源：<http://creativecommons.org.tw/static/ProjectsSciencPproposal>,本研究整理

當限制原始資料的使用形成風潮時，也影響了各單位對科學政策

⁷⁰ <http://creativecommons.org.tw/static/ProjectsSciencPproposal>

⁷¹ 如此一來，更將顛覆智財權最基本的前提：「事實資料或想法(ideas)不能為個人所有，只有當這些事實或想法交會時所激發出的發明或表達 (expressions) 才能為個人所有。」

制定的態度。過度著重於私有化帶來的價值時，將會直接影響了科學研究的進展，並更影響了社會整體的利益。

與創用 CC 顧慮的如出一轍，當分享的初衷皆轉化為以個人私利為優先時，將危害社會的公眾福利。我們該進一步思考，一般大眾對於學術研究的配合及期待，是否允許這些單位為其私利而限制原始資料的開放？或以政府為例，公家機關運用社會資源加以蒐集來的原始資料，政府是否有權限制一般個人、組織去加以做研究上的使用？

對創用 CC 而言，找到財產權與開放流通的平衡點是解決問題的最佳方向。2005 年初 Science Commons 組織成立於創用 CC 組織之下，其關注的是如何解決科學領域中，因智財權引發的科學研究困境，並開放科學知識、研究工具、研究資料等，供眾人能夠取得再利用。Science Commons 組織歸納了科學領域中的各種主要問題，包括「無法取得期刊文章、研究工具」、「因為複雜的契約而被封鎖住」、「對社會不負責任的專利授權」以及「研究資料被技術或終端使用者授權合約所阻擋」的問題，進而轉化為實際的計劃。這些計劃分別在三個性質不同的領域中運作：出版(Publishing)，認證(Licensing)，和資料(Data)，其工作方向便是設法在各個關係團體間取得協議，包括「資金提供者及受贊助者間」、「大學與研究者之間」，以及「出資者及大學」等不同行動者間。

目前 Science Commons 組織主要執行的計劃分別是 Scholar's Copyright Project、Biological Materials Transfer Project、The Neurocommons，分別代表了出版、認證、和資料的問題。

2. 推行計劃

包括 Scholar's Copyright Project、Biological Materials Project 及 The Neurocommons 三個計劃，簡述如下。

(1) Scholar's Copyright Project

傳統著作權限制了文字翻譯、文章整理以及檔案格式的重製的權力。這造成當使用者要閱讀被傳統著作權所保障的科學論文時，會抵

觸著作權法所保障的內容。開放近用(open access, OA)的概念即是為解決此問題而生，希望能促進學術領域中知識的交流。而本計劃主旨即是 OA 的理念能實際運作。

如何減少著作權帶來的限制？開放近用的理想是讓閱讀者可以免費的透過網際網路接觸數位化的文獻。若要在網路上閱讀學術文獻，通常要經過訂閱線上的資料庫。Scholar's Copyright Project 的目標即在實現 OA 的理想，並找出比讀者付費更好的營收模式。

Scholar's Copyright Project 解決了讀者取用學術文章時侵犯作者著作權的問題。要達到這個目標有兩種方式：第一種，若是作者擁有所有的著作權，則讀者只要經由作者的同意即可閱讀該文獻；第二種，將文獻收納以開放近用為精神的期刊裡。如此一來，使用者可不付費亦能閱讀學術文獻。經由 Scholar's Copyright Project，Science Commons 組織提供了作者幾種工具，如此一來作者可以選擇文章著作權處於完全專屬或完全開放這條概念光譜上的位置。以下介紹本計劃的幾個子計劃名稱及其內容。

表十一、隸屬於 Scholar's Copyright Project 下的計劃

計劃名稱	計劃內容
符合開放近用的出版方式 / 創用 CC 的授權方式 OA Publishing and CC Licensing	達到開放近用的方式之一便是在 OA 期刊上做發表。已有超過兩百五十本同儕審查學術期刊，以 Creative Commons 的授權方式實踐 OA 的哲學。關鍵的採用者包括 Public Library of Science (PLOS)、Hindawi 和 BioMed Central.
學者自行典藏 Scholar's Copyright Addendum Engine (SCAE) ⁷²	另一種達到開放近用的方式是在期刊發表後，將一份同儕審查文獻的複製本放在網站上(也就是作者自行典藏的方式)，這種方式的重要性與日俱增，包括 European Union、US National Institutes of Health 和 Wellcome Trust 都採此種方式。
推廣公開近用 Open Access Law Program ⁷³	The Open Access Law (OAL) 計劃是在合法獎學金中提供一連串廣泛的資源以推廣

⁷² <http://scholars.sciencecommons.org/>

⁷³ <http://sciencecommons.org/projects/publishing/oalaw>

	OA。此項計劃依賴自我評量和自我評估，由法律期刊的編輯委員會與 OA 相配合，讓 Scholar's Copyright project 除了減少知識交流的障礙，也能加強推廣開放近用的理念。
--	---

資料來源：<http://sciencecommons.org/projects/publishing>，本研究整理

(2) Biological Materials Project

取得適當的生物材料是相關領域研究得以進步的重要關鍵。目前其他單位的研究者想取得相關材料時，會受到如「機密」或「組織競爭力」考量等條件的限制。若嘗試提升科學研究的速度及創新產生的可能，則需儘快的解決這個問題。The Biological Materials Transfer Agreement Project(以下簡稱 MTA)，主要目標就在解決生物領域中材料轉移的合約問題。並透過整合過去不同的協議標準，發展出一套標準化合約，來降低轉移過程本身所需的成本。

MTA 計劃的目標有幾個。第一，透過標準化降低每次生物材料轉移所需的成本。第二，改善目前生物材料轉移的機制方式，好讓科學家及組織之間能夠加速創新的流程。

爲了達到第一個目標，MTA 整合既有生物材料轉移標準，也加入未來可能產生的選項，以期合約的彈性足以提供未來使用者需求，進而形成範圍更大的標準合約，讓更多使用者得以辨認合約條款進而使用。而在第二個目標中，希望透過 iBridge Network⁷⁴所提供的簡單介面，讓使用者可以用簡單的介面來選擇其所需的合約條款，建立其所屬的客製化合約。而在網頁前端平台運作完後，使用者可收到一份 MTA 合約備份，以及可用於做網站標籤的後設資料⁷⁵。這能讓搜尋引擎更容易搜尋與分類，同時一般人可讀的契約書讓使用者能更清楚合約的法律屬性。透過網路的協助，未來在搜尋及追蹤所需的生物材料會更加容易。

生物材料的配送需要相當專業的能力。因而本計劃中亦將配送生

⁷⁴ 其提供的闡道、標準能幫助創新活動與產業、學術間的連結
<http://www.ibridgenetwork.org/>

⁷⁵ 能加入電子檔案中的內容資料 <http://jedi.org/blog/archives/005438.html>

物材料的物流納入考量，透過邀請像 Addgene⁷⁶這類夥伴的加入，以解決科學社群在配送和生產方面的需求。在 MTA 計劃的規劃中，生物材料移轉的整體運轉不僅包含了合約和技術，也包含了可以運送和追蹤材料的服務組織。

(3)The Neurocommons Project

在生物醫學、製藥科學及製藥產業中，有大量卻仍未被系統化分類的專業知識。The Neurocommons Project 的目標即在建置一個生物研究的開放資源知識管理平台，將四散的資料連結起來，並貼上方便他人搜尋的標籤。

本計劃可以分為兩個部份。第一是在製藥產業裡，以語意網⁷⁷(syntax web)的方式找出文字與資料庫術語間的關聯，以連結跨領域間所隱含的語意「地圖」。The Neurocommons Project 的第一階段計劃在 2007 年 2 月開始測試，以文字探勘和自然語言處理⁷⁸方式將知識組織和結構化，讓生物醫藥學的摘要內容變得更容易搜尋。第二階段則為開發資料分析軟體系統。該軟體將由 Science Commons 組織發行，採 BSD Open Source License⁷⁹授權。結合這二個階段所發展出的成果後，將呈現一個包含開放式內容及網路標準的資源平台。

由於本主要在神經科學領域中運行，故稱為 The Neurocommons。未來將連結創用組織在 MTA 計劃中神經退化性疾病方面的成果，以在該領域中創造出網絡效益。透過類似維基百科的共同編輯方式，The Neurocommons 未來專屬於生物領域且更去中心化，並結合軟體分析系統平台，創立一個開放資源軟體社群。目前 Neurocommons 小組正努力於釋出、提升和擴展能夠對生物醫學文獻概要做註記的開放知識庫，並將置入一個開放資源程式庫以用做生物運算，同時也將大量整合註記圖形至主要神經科學資料庫之中。這些

⁷⁶ <http://www.addgene.org/>

⁷⁷ 能透過一個基礎架構，讓資料能在軟體、企業、社群間分享交換。

<http://www.w3.org/2001/sw/>

⁷⁸ 自然語言處理的目的是要讓電腦能處理及理解人們日常所使用的語言，使得電腦能理解人類知識，讓人們與電腦能使用自然語言進行溝通。

⁷⁹ <http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>

努力均是爲了要在未來以開放生物系統的方式結合神經科學社群。本計劃的長期社會目標是將此種技術帶給更多製藥的研究者，並提升研究領域中資訊的品質—從製藥、大學、產業再到政府。這表示知識流動會更加快速，引導我們更瞭解疾病及細菌活動間的關聯。

(三)ccLearn

1.存在背景

新科技帶來充足的資訊，如何透過教育來提升整體社會能量，成爲了一場值得期待的革命。網際網路的到來，提供的資訊近用及分享的另一種方式，其中一項重要的發展是開放教育資源的創立 (Open Educational Resources, OER)。透過 OER，希望能讓所有人自有的取得教育資源，且提升這些資源的可信度，使得使用者可透過這些資源加以自我學習。

儘管教育資源的內容呈指數成長，卻缺乏組織性的運用。ccLearn 便是爲了解決這領域中關於資訊交流的問題而存在。其任務在降低法律、社會及技術面上分享及再利用這些資源的成本。ccLearn 在 2007 年夏天開始運行，主要替教師、學習者及政策制定者解決教育領域的問題。其目標基於創用 CC 的基礎上，釋放網路上的學習及網路教育資源的潛力。

表十二、教育領域各層構面下之解決方式

構面	解決方式
法律	ccLearn 提供透過對教育材料可互通的授權，如創用 CC 的授權標章，允許不造成擾亂教育材料的修改、混合和再散佈。ccLearn 同時也傳達教師、學習者和政策制定者與教育相關的著作權和公平使用議題。
社會	ccLearn 鼓勵教師和學習者再利用網路上可得的教育材料，並建立起彼此的貢獻。
技術	ccLearn 推廣可互通性 ⁸⁰ 標準和工具來加強混合與再利用。

資料來源：<http://learn.creativecommons.org/>，本研究整理

ccLearn 鼓勵和強化實質的 OER 採用，以實現 OER 的潛力並引

⁸⁰ interoperability, <http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/03>

領教育轉型。並透過創用 CC 授權條款的運用，推廣既存的資源並帶領新的社群和團體進入開放學習的世界。ccLearn 長期目標則包括建立實質社群，提供使用者在家中或其他地方的使用這些教育資源。

2.推行計劃

ccLearn 的第一個計劃為 Open Education Search⁸¹，企圖解決教育領域中知識無法被充份利用的問題。現在的 OER 仍停留在 Web 1.0 的時代，而讓 OER 的使用及進展有所停滯。目前網路的開放讓 OER 的使用更接近理想目標。要達成這些目標必須先有三項條件，然而這些條件目前都尚未實現：

- (1)透過提升網路搜尋規模，讓使用者精確快速搜尋到散佈在各地方的 OER。
- (2)網路規模的開放可降低使用者進入障礙。因而教師與使用者在使用 OER 時將更為輕鬆。
- (3)藉由與技術人才合作，以提升網路搜尋規模。

ccLearn 相信藉由提升網路搜尋規模，可讓使用者更快的找到有用的網站。目前 OER 即以此為目標而努力。其中一個重要的規劃是讓越來越多的使用者加入創用 CC 發佈的後設資料，除了解決法律問題，也提升 OER 被找到的機會。Open Education Search 計劃將預期目標將分為四項，內容如下。

表十三、Open Education Search 四項預期目標說明

預期目標	說明
關聯性搜尋 (Relationship)	文件間的關聯性將顯現在搜尋結果並能縮小搜尋結果，類似 Google Scholar 的引用數。而這將是展現開放教育力量的關鍵特色－它展現了過往的開放資源投資如何能擴大回收。
授權類型搜尋 (Creative Commons / Licensing)	過濾授權類型的能力應該被加入主界面中，類似像 Yahoo! Search for Creative Commons。
關鍵字搜尋	能利用標籤／關鍵字做區分搜尋結果

⁸¹ <http://learn.creativecommons.org/projects/oeseach/oeseach-faq/>

(Tags/ Labels / Keywords)	或做分類。
普及搜尋 (Universal Search)	「普及性」是 Google 對混合搜尋結果的稱呼，包含了對網頁、書籍、影像、學術文章、新聞、股票等等的搜尋。顯然不是全部都跟開放教育有關，但也引出了一個概念－網路規模開放教育搜尋應該不僅是找到網頁，許多書籍和學術文章也會是 OER。

資料來源：<http://learn.creativecommons.org/projects/oeseach/oeseach-faq/>本研究整理

(四)ccMixer⁸²

1.存在背景

當音樂、影片產業遇到數位化的浪潮時，由於網路重製這些檔案的成本低廉、散佈快速，使得這些產業內容數位化的過程，常遇到智財權相關的訴訟。著作權在娛樂產業引發的爭議特別多，在網路頻寬不斷提高，電腦技術推陳出新，各種娛樂商品都能轉化為數位形式，以在電子世界快速流通。特別是音樂、影像產品，許多唱片公司和電影公司都對影音產品在網路上被複製流傳的現象發出抗議與不滿，這些檔案原屬於他們的商品，不斷的私下重製與流傳自然造成了唱片公司與電影公司的利益損失，因此他們也對許多可以方便這類型影音檔案傳輸的 P2P 軟體，和散佈大量重製影音檔案的人採取法律行動，但法律行動並未讓這些現象消失，這場戰爭仍然持續著。

網路使得樂於創作及分享的個人，能夠在世界各地流傳其作品。當散佈的動作未經創作者同意時，儘管是出自於對作品的熱愛，也會有侵犯著作權的可能。若其他創作者想透過這些網路素材來揮發自己的創意時，可能需要花費許多成本才能達到這個目標。創用 CC 亦相信有另一條路可以走，創作人需要作品帶來的商業利益以做為辛苦投入創作的報酬，因此需要著作權對創作人的保護，但一個創作人能受到矚目也必須要有可以曝光的舞台，網路的傳播能力可以提供創作人一個全球的舞台，並讓更多的創作在社會上流動，為整體社會與文化的多元性帶來正面影響。

⁸² 參照 <http://ccmixter.org>

創用 CC 期望從完全保護與完全自由之間找到一個平衡點，讓創作人有合適的舞台可以展現作品，卻又不會沒有可以保護自己權力的機制，同時創作也可以是一種再利用，藉由創用 CC 的授權標章，這種再利用或混合再造的創作也有了更大的自由與合法基礎。

ccMixer 的目標便是處理這些文化、娛樂領域中的作品交流問題，以最常使用他人歌曲為材料做二次創作的混音樂手為對象，提供一個方便合法交流的環境，以鼓勵更多的創作產生，歌迷或其他創作者也能輕鬆分享這些成果。ccMixer 是一個嘗試，讓音樂愛好者可以自由的享受與創作，也期望可以從中找到對創作者、愛好者和整體社會都最好的未來娛樂產業經營模式。在 ccMixer 網站上的混音作品裡都使用創用 CC 授權條款，以讓使用者能夠聽音樂、取樣、融合、或與音樂用任何你想要的方式互動。ccMixer 對兩種類型的音樂愛好者提供了自由、無須擔心太多法律問題的環境，這兩類型的愛好者分別是喜愛重新詮釋他人歌曲的混音歌手，如下所示：

表十四、ccMixer 網站使用對象

對象	功用
混音樂手(Remixers)	如果想取樣、混音、融合(Mesh-ups)可找到提供下載的取樣包和 acappellas，同時也可上傳本身版本回 ccMixer 讓其他人享用並再重新取樣，一切皆是合法的。
廣播者、導演及音樂愛好者 (Podcasters, directors and music lovers)	這網站可以讓你聆聽、合法地再利用別人創作的音樂，所有音樂皆使用創用 CC 授權標章，即使非法律背景的人也能輕鬆瞭解某一作品的合法使用範圍。

資料來源：<http://ccmixter.org>，本研究整理

(五)ccLab

創用 CC 在社會、法律以及技術層次上都引起不少的討論。其授權條款的三大部份，包括：授權標章、法律條款以及數位標籤。在「數位標籤」裡，目標即在提供電腦辨讀數位檔案格式的著作，以顯示與作品授權相關的資訊。透過軟體或資訊系統，使用者就能輕易的顯示

作品的授權資訊，並用以追蹤特定著作的原始來原或衍生創作⁸³。

在 Lessig 所設想的「理想的數位世界」中，一切的程式碼猶如現實世界中的法律條文一般，規範著創作品數位內容與數位身分⁸⁴，在 ccLab 的目前計劃⁸⁵與台灣創用 CC 網站的技術挑戰⁸⁶中也可以看到，尚有許多技術上的問題與挑戰要克服，因此除了有像 CCI 這種將授權條款移植至世界各地的組織外，ccLab 正扮演著將創用 CC 精神與數位世界的運作模式接軌的重要角色。

ccLab 雖然不是附屬在創用 CC 之下的組織，卻是許多創用 CC 計劃中重要的基礎，創用 CC 強調透過網路加速資訊流通，而 ccLabs 的任務即在於持續開發的許多軟體與技術，進而支持創用 CC 活動的發展。另外，Creative Commons Developer Community 是藉由建立一個關於發展創用 CC 工具的社群，來強化授權標章和標準的開發，並同時招募更多新血進入研發團隊。

二、台灣相關的組織及計劃

包括 Creative Commons Taiwan、ccGarden 及數位典藏國家型計劃，簡介如下。

(一)Creative Commons Taiwan

1.組織成果及目標

台灣創用 CC 活動最先從中央研究院資訊科學研究所開始。資科所因進行自由軟體相關的計劃，而接觸到創用 CC 活動。並在 2003 年 11 月成為創用 CC 在台灣的 iCommons 計劃(Creative Commons Taiwan)合作機構，進行創用 CC 授權條款中文翻譯及公開討論，並與其他機構及創作者合作推廣創用 CC，希望能藉此參與創用 CC 推動的建立全球性公共資源庫的工作。

資科所在推動創用 CC 的過程中扮演輔助性角色。目地在推動透

⁸³ <http://creativecommons.org.tw/static/technology/challenge>

⁸⁴ <http://jedi.org/blog/archives/005438.html>

⁸⁵ <http://labs.creativecommons.org/>

⁸⁶ <http://creativecommons.org.tw/static/technology/challenge>

過更多本地創作者對創用 CC 授權條款接受與採用。「創用 CC」的譯名即為資科所計劃主持人莊庭瑞與許多國內專家經過討論而決定，採其「創造」、「創作」之創字，另取「使用」、「公用」、「共用」之用字，並結合 CC 的縮寫而成「創用 CC」。並以「我們創造，我們使用，我們 CC！」為簡語傳達「創用 CC」的精神。在 2003 年 CC Party 記者會上，「創用 CC」此一譯名正式揭露。從此 Creative Commons Taiwan 計劃易名「台灣創用 CC」計劃。

台灣從 2003 年 11 月開始至今，已累積許多採取 CC 授權的作品。國內經濟部智慧財產局也從 2005 年開始，積極協助推廣 CC 授權，並將該局出版的相關著作，以 CC 授權釋出。另外，創作平台如相簿網站 Pixnet、國立台灣美術館的「數位藝術知識與創作交流平台」、部落格服務商 Yam Blog 樂多日誌、中華電信 HiNet Xuite 等，也開始提供使用 CC 授權選項。

而近期的台灣創用 CC 成果包括推出創用 CC 授權條款 3.0 台灣版翻譯草案，並開始邀請各界人士參與討論⁸⁷。明年台灣創用 CC 並打算集結台灣的案例，在 2008 年札幌的 iSummit 高峰會上，與亞洲關心公眾授權議題的團體合力編撰一本小手冊，介紹亞洲各國的公眾授權案例。

至於創用 CC 的相關研討會，近期已舉辦過的包括「開放與自由：公眾創用國際研討會」⁸⁸，討論公眾創用的理念與實務，以及「2007 CC/SC 台北國際研討會」⁸⁹，討論創用 CC 授權的商業模式、分享經濟、以及 Science Commons 等議題，台灣創用 CC 除延續創用 CC 組織所提供的自由基礎建設外，也不斷推廣、討論創用 CC 的內涵。

(二)ccGarden (ccG)

1.組織成果及目標

ccGarden (ccG)是以創作為主題的組織，中文名稱為「嘻嘻樂

⁸⁷ <http://creativecommons.org.tw/node/253>

⁸⁸ <http://creativecommons.org.tw/node/232>

⁸⁹ <http://creativecommons.org.tw/node/251>

園」，秉持著創造創作人與消費者之間更好的溝通環境的理想，ccG 希望透過創用 CC 授權條款能更進一步地與其他創作人或消費者作更好的互動，進而將台灣創作者的作品與國際相關組織共享與交流。

2006 年 2 月組成的 ccGarden，由林強、微型樂園、NII 產業發展協進會、朱約信(豬頭皮)、王耿瑜、何佳興、劉靜怡、和道創作研究社、默契音樂、台灣媒體觀察教育基金會、中華民國紀錄片發展協會等發起，並結合數位平台經營者如蕃薯藤、五四三音樂站，以及 ALS E 世代公民對話誌、iCenter 蘋果電腦授權教學中心等，超過 16 個公司團體創作人組成嘻嘻樂園，ccG 期望匯集各界能量一起來推廣 CC 授權的四個授權要素，六種授權條款，協助創作者可以依其需求與態度來規範其作品的智慧產權範圍，以強化未來更寬廣的創作空間，與更符合網路分享、溝通的社會發展，為台灣與國際累積更豐富的文化公共財。

ccGarden 這個名字則是豬頭皮所建議的，當中包含三個意義：

- A. 「**Garden**」=「**花園**」，可以生長出許多東西，隱含多樣創作的概念。
- B. 「**Garden**」=「**樂園**」，代表娛樂、休閒、文化創作的延伸。
- C. 「**樂園**」不小心會被認為是「**樂團**」。

2. 近期成果及計劃

ccGarden 最主要的目標是在台灣推廣創用 CC 授權條款，ccGarden 期望提供國內創用 CC 授權作品一個「分享與溝通」的資訊平台，計劃招募更多志工來協助搜尋更多的 CC 應用資訊或傳遞 CC 概念⁹⁰。目前 ccGarden 有一個專屬 blog 網站「ccGarden 就是嘻嘻樂園」⁹¹，同時在線上影音創作平台 StreetVoice⁹²上，也有 CC 樂園專區，至目前為止已有 1775 件作品採用創用 CC 授權標章。

ccGarden 亦舉辦過多次活動，如 CC Party 馬拉松計劃⁹³，於 2006

⁹⁰ www.nii.org.tw/upload/file/NR-061027.doc

⁹¹ <http://blog.yam.com/ccgarden>

⁹² <http://tw.streetvoice.com/>

⁹³ <http://blog.yam.com/ccgarden/category/805228>

年 8 月啓動，強調讓更多的人體驗音樂、影像、文字，並相互激盪出有趣、獨特的作品，ccG 認為只要創意資源隨手可得，CC Party 隨時可辦，無論作品形式、活動內容、只要是 CC。舉辦過的 CC Party 包括 2006 年「CC 拼貼派對」、「Taiwan CC 作品大匯演@The Wall」，2007 年的「2007 CC cook Party の 南村夏至夜」。除此之外，許多採用 Creative Commons 授權條款的創作人，作品類型不論是音樂、攝影、繪畫、文字，ccGarden 亦會在網站上幫忙推廣。

如 ccG 發起人之一林強所說的，

目前問題在於，創作者他有沒有像我跟朱頭皮這樣的觀念，願不願意釋出部分的作品，讓公領域的人可以自由散佈或是使用，只要很多人願意釋出善意的話，公領域的創作會更多元、更有發展性。⁹⁴

讓更多人釋出善意，這正是 ccG 不斷辦活動所要推廣的目標，當投入公領域的創作資源夠多時，取用與回饋的正向迴圈才能形成，也是創用 CC 精神所要實現的理想。

(三)數位典藏國家型科技計劃

1.組織緣起及目標

數位典藏國家型科技計劃於民國九十一年成立，成立源起，是來自於行政院國家科學委員會的「數位博物館計劃」、「國家典藏數位計劃」等計劃執行後的經驗所修正、重新規劃而成。

為何需要數位典藏？原因在於國家重要的文物、史料、照片等，都可能在時間的洪流中逐漸消失，爲了避免人類創作的文化資產就此亡佚，因而各國莫不推動數位典藏計劃，希望能將珍貴的文化寶藏以數位化的方式保存下來，同時也透過現有資訊科技的幫助，讓傳統受限於地理條件的文化展覽能在網路平台上流通，供公眾閱覽及使用，這樣的過程將有助於知識社會的建構，進而達成強化國家競爭力之效益。

⁹⁴ <http://blog.roodo.com/twmovie/archives/2791507.html>

目前參與數位典藏計劃的機構包含國立故宮博物院、國家圖書館、國史館、行政院文化建設委員會、國立歷史博物館、國立自然科學博物館、國史館台灣文獻館、國立台灣大學、中央研究院等，以國立故宮博物院所推出的數位典藏為例，精選了繪畫、書法、陶瓷、銅器、玉器等許多種類放置在網站平台上，供公眾瀏覽⁹⁵。

除了各典藏機構所自行建置的平台外，數位典藏計劃亦透過網路平台⁹⁶提供各式各樣文化資料，包括原住民文化影音資料庫、台灣各類文化儀式的照片與影音記錄、台灣特有魚種及植物介紹等三十四個主題資料庫⁹⁷供公眾閱覽及使用。

由於數位典藏強調供公眾使用的概念，故需要一套授權機制來處理公眾近用事宜，而創用 CC 所具有之自由與開放性的授權概念，受到數位典藏計劃的青睞，故將創用 CC 授權條款引入數位典藏計劃之中，希望能藉此達到使公眾有效近用的目標。

2. 近期成果及計劃

數位典藏計劃三項主軸計劃包括拓展臺灣數位典藏、推動數位典藏人文社會經濟產業發展及數位典藏海外推展暨國際合作推動，另外還擁有數位典藏技術研發、數位典藏網路核心平台等兩個核心計劃。

「拓展臺灣數位典藏」計劃在於繼續拓展數位典藏範圍，「數位典藏海外推展暨國際合作推動」則將目標置於與國際間典藏機構之間的合作，本文主要欲探討公眾授權之相關議題，故僅就「推動數位典藏人文社會經濟產業發展」內容作簡要探討。

(1) 數位典藏與公眾近用

由於數位典藏計劃主要由政府扮演推動角色，為了使數位典藏計劃能永續經營發展，故將數位典藏與產業間相結合的議題便成為重要的目標。「推動數位典藏人文社會經濟產業發展」中「產業平台與規範機制推動子計劃」的目標便是希望將計劃中各式典藏文物能透過公

⁹⁵ 參照：http://www.npm.gov.tw/zh-tw/collection/selections_01.htm

⁹⁶ <http://digitalarchives.tw/>

⁹⁷ 參照：<http://digitalarchives.tw/collection.jsp>

眾授權的方式，授權給公眾使用或進行商業性之運用，以達到促進經濟發展的目標。

公眾授權條款之目的在於促進公眾對資料之近用，以及透過著作權保障來維護內容網站營運之必要⁹⁸(陳曉慧，2007)，為了貫徹資訊公開之目的，典藏機構應積極導入公眾授權機制，調和商業性授權之排他影響，使人民得以近用數位化成果，促進資訊流通⁹⁹(謝銘洋，2007)。這樣的精神符合創用 CC 授權條款之理念，為了達到資訊的可互動性，以及保留公眾合理使用權力而不受到著作權之侵害。

(2)學術應用與文化傳佈

數位典藏計劃中另一項有關公眾近用的計劃是「數位典藏學術應用與文化傳佈子計劃」，其出發理念與創用 CC 中所衍生出的 Sciences commons 概念相同，皆是對學術資源的公眾近用進行仔細的探討，究竟學術知識公共化與學術知識商品化兩者孰輕孰重？台灣大學圖書館館長項潔教授在「2007 數位典藏公眾近用與授權使用研討會」中提出其觀點¹⁰⁰：

國內各大學學者向國科會提出各類研究專案計劃，申請國科會補助完成計劃後再將研究結果投稿至國外知名期刊資料庫進行發表，然而國內各大學必須再花大筆資金向國外期刊資料庫購買期刊才得以獲得學術成果使用之權力，近用是否反而成了禁用？(項潔，2007)

我們必須對此現象進行反思，學術知識如今是否已過度的商品化？不僅是創作資源，唯有當投入公領域的學術資源夠多、近用的限制更少時，取用與回饋的正向迴圈才能形成，不只是創用 CC 精神所要實現的理想，更才得以達成促進人類文化發展的願景。

⁹⁸ 陳曉慧，〈數位典藏之公眾授權－法律面向〉，《2007 數位典藏公眾近用與授權研討會大會手冊》。

⁹⁹ 謝銘洋，〈授權實務與法規分析報告〉，《2007 數位典藏公眾近用與授權研討會大會手冊》。

¹⁰⁰ 項潔教授於「2007 數位典藏公眾近用與授權使用研討會」中之「授權實務與法規分析報告」場次中擔任與談人時所提出之建言。

第五章 創用 CC 延伸讀物及論文

本部分蒐集創用 CC 運用在國內各領域之相關論文研究，資料來源為「全國博碩士論文網」、「台灣資訊社會學會之 2007 年台灣資訊社會學會論文研討會」及「數位典藏公眾近用與授權使用研討會」中，的數篇與創用 CC 有關之議題，特此摘錄。

一、博碩士論文網中關於創用 CC 之研究摘要

在博碩士論文網以關鍵字「創用 CC」進行搜尋後獲得結果。以下檢附我們對於文章的簡要摘要，供讀者延伸閱讀之用。簡要分為「法律科學」、「資訊技術」、「管理」、「資訊教育」及「醫學資訊」等領域。

(一)法律科學領域，取4篇

創用 CC 的起源來自於對著作權的和智慧財產權擴張下提出的反思，包括從公共領域角度出發、契約角度出發、授權機制角度出發等，以下出列數篇位於法律層面下探討的文獻。

(1) 杜惠錦(2004)，〈著作權存續期間之變遷與著作權公共領域之研究〉

知識原存於公共領域之中，但隨著作權過度擴張，反而消滅了公共領域的存在。故本文探討的是當法律層次的著作權過度擴張時，將造成什麼影響？

本文從國際性的著作權法律相關現況開始討論起。而在理論的部份則引入了公共領域及經濟學角度加以形成提問。方法上採用問卷加以瞭解創作者對於著作權延續期限的瞭解。本文將重點放在如何在當代的法律架構下，促進著作能即時的進入公共領域。

(2) 王怡玲(2004)，〈數位時代著作權法之因應-以數位內容之集體管理為核心〉

科技的進步常對當代的著作權法發展造成衝擊，而至現代數位技術與數位內容的出現，對於著作權法及創作人都有著巨大的影響。

作者認為，在數位時代裡，透過團體來管理著作權會較個人來得有效率。本文透過美、日在集體著作權方面的文獻及現況探討，以及著名的集體管理案例分享與我國現存的團體加以分析比較。本文認為，台灣的集體著作權管理團體，應從增加著作權人加入的誘因、提升著作利用人取得授權的意願開始。透過這一系列的討論，希望能使我國發展集體著作權管理能有所幫助。

(3) 蔡雅蓁(2005)，〈數位時代著作權授權管理機制之研究〉

本文從著作權法的原則開始提起。作者指出，文化傳承與技術革新的動力乃來自於對其著作利用之控管。然而，當面臨未經授權的重製及散佈時，則會影響其利益，進而影響社會整體福祉。

在數位技術發展之現代，著作以數位化的方式加以呈現，使得著作權人的利益因而損傷。應如何在資訊技術進展的當代，兼顧著作權人的利益？作者透過法律、科技及管理加以探討，以創用 CC 的概念為例加以研究。並在文末認為，可透過著作權數位檢索資料庫之建立、電子化授權管理系統以及著作權仲介團體三面來加以討論，希望能夠在保護著作權人的利益下，兼顧數位產業的發展。

(4) 林聖斌(2005)，〈公共領域在數位環境中面臨的衝擊〉

資訊科技及網路的發展，不僅改變了著作物生產及流傳的方式，也影響了社會大眾接觸著作物的方式。內容產業的經營模式也同時受到了科技發展的影響，以鞏固其本身利益。然而，著作權擴張的範圍到什麼程度才算合理？若波及「公共領域」的發展時又當如何？

本文從公共領域做為理論基礎，探討如著作權期間延長法、數位千禧年著作權法及資料庫保護相關法案討論起，探討對公共領域所造成的影響為合。並以創用 CC、FSF 與 Wikipedia 為例，探討公共領域在其中所扮演的價值。

(5) 呂佩芳(2005)，〈開放性授權契約對著作利用之影響〉

自 1710 年 The Statute of Anne 開始，至創用 CC 活動的發起，著作權的改變以有了明顯的不同。內容產業的著作行銷是否應隨之改

變，是本文探討的重點。

本文從 FSF 推動的開放源碼授權活動開始，去探討對於著作權人的影響。進而論述智財權相契約的法律性質，進而結合包含創用 CC 在內的開放性授權契約，並做本質及法律上的比較性分析整理。最後，則以開放性授權契約對公共領域及創作生產可能造成的影響做論述。

(二)管理領域，取1篇

(1) 盧文祥(2005)，〈從創新觀點檢視創作共享機制與著作權保護及知識分享擴散之關係〉

著作權保護了創作者的獲利，若要使用則必需獲得創作者的授權，或者是符合法律規範的合理使用範圍才可。然而，知識做為一種公有財，Lawrence Lessig 提唱的創用 CC 活動認為創作者可以透過保留部份著作權，來使得創新更容易產生。

本文著重於探討知識分享、著作全保護與引進創用 CC 的機制之間的關係。透過發放問卷的方式來瞭解創用 CC 如何影響創作者的創作動機及分享意願。

(三)資訊教育領域，取1篇

(1) 高暘萱(2005)，〈國立台灣師範大學圖書資訊學研究所碩士論文〉

本文指出數位教材的方便性，但在發展上卻遇到技術、成本及內容取得的問題。故本文從著作權的觀點切入，探討高中教師在使用、分享數位素材及教材的情況¹⁰¹。

(四)資訊管理領域，取1篇

(1) 鄭維理(2005)，〈分析醫事人員對於提供網路健康資訊的態度與能力〉

這篇文章瞭解的是從事醫療人員對於提供健康資訊的態度及使用網路提供資訊能力，是否會影響其提供的資訊品質及數量？在這篇文章裡，發覺創用 CC

¹⁰¹ 從 2007 的角度來看本文，ccLearn 的出現及成長，或者已解決了部份本文所提供的內容、成本以及技術等問題。

的使用，或有助於人員更積極提供相關資訊。

二、台灣資訊社會學會創用 CC 相關文章摘要

台灣資訊社會學會於 2007 年 11 月於交通大學國際會議廳舉辦之台灣資訊社會學會論文研討會中，選出三篇創用 CC 與公眾領域有關之議題並加以摘錄。

(1)翁秀琪(2007)，〈科學公有地在台灣的推動及未來：以科學出版的學術期刊出版為例〉

爲了瞭解台灣推動 Science Commons 可能遇到的問題，本文從美國 Science Commons 開始，進而討論歐盟、北歐科學出版的現況，以直指 Science Commons 推動人士最關切的議題。並指出學術資源應屬大家的財產，不應被少數人所佔有。

(2)楊佳蓉(2007)，〈從 Web 2.0 觀點解析創意公用授權條款〉

Web 2.0 具有相當多的技術特性及社會特性。站在一個社會發展與技術發展同步的立場，本文認爲 Web 2.0 與創用 CC 授權條款有許多地方是相互影響的，故其從 Web 2.0 來討論創用 CC 的授權條款，並提出未來發展的後續建議。

(3)沈錦惠(2007)，〈社群與公眾：從電子連結看資訊時代的群體想像〉

本文梳理了許多哲學及社會學理論，旨在辨認現實與虛擬並非二元對立，僅是一種理念的批評。並探討在社會科學中，「社群」以及「公眾」概念的發展流變，希望能透夠本文的思辨豐富對於個人與電子符號連結間的群體想像。

三、數位典藏公眾近用與授權研討會創用 CC 相關文章摘要

數位典藏國家型計畫於 2007 年 12 月於劍潭海外青年中心舉辦之數位典藏公眾近用與授權使用研討會中，選出數篇與創用 CC 有關之議題，特此摘錄。

(1)陳曉慧(2007)，〈數位典藏之公眾授權－法律面向〉

本篇研究從新內容經濟時代角度出發，介紹新內容經濟之新商業模式，並點出創用 CC 授權條款於此模式之重要性，簡介 Jamendo、Magnatune 等兩個目前常見之創用 CC 音樂網站，接著帶入公眾授權之議題，探討公眾授權概念之重要性，以及應用在數位典藏實務之現況。

(2)方念宣(2007)，〈與誰相共？創用CC在台灣發起、連結與型塑的行動者網絡分析〉

本篇研究從行動者網絡角度出發，探討創用 CC 進入台灣的過程中，各個行動者變動的行為，在這樣不斷融合的過程中產生今日創用 CC 在台灣的面貌。試圖解釋創用 CC 這類新事物進入台灣時，其團體周圍邊界的改變。

本文三種角度出發，包括：1. 創用 CC 是較適合此時代的工具授權條款。2. 創用 CC 是唯一適合此時代的工具。3. 創用 CC 是思考、創作性議題，但其實用性不足。分析這三種觀點中不斷交錯所形成一種拉扯網路形態的背後意義。再延伸思考創用 CC 與數位典藏計畫之間的關係，以及創用 CC 在台目前發展的難題，本文認為「行動介面」將是創用 CC 能否在台灣發展整體網絡的重要關鍵。

(3)羅世宏(2007)，〈公民參與建構數位公共資產：理論、實踐與反思〉

本篇研究從公民參與角度出發，檢視目前建置數位公共資料庫的現況，以「公民行動影音紀錄資料庫」的執行成果為例，並釐清此資料庫的定位、其重要性、及位在理論上之位置，本文從數位公共資產與另類/激進媒體相關理論概念作為理論出發點，以找出公民參與數位公共資產對整體公民社會之重要性。

第六章 創用 CC 重要網站及整理

一、外國網站

個人

創辦Creative Commons的創辦人網站

Lawrence Lessig

<http://www.lessig.org/>

James Boyle

<http://www.james-boyle.com/>

<http://www.law.duke.edu/fac/boyle>

其他重要成員

<http://creativecommons.org/about/people#3>

組織

Creative commons 創用 CC 全球資訊網

<http://creativecommons.org/>

Creative Commons International 創用 CC 授權條款移植計劃網站

<http://creativecommons.org/international/>

ccLabs 創用 CC 的技術研究網站

<http://labs.creativecommons.org/>

ccMixer 創用 CC 音樂社群網站

<http://ccmixter.org/>

ccLearn 創用 CC 學習計劃的網站

<http://learn.creativecommons.org/>

Science Commons 創用 CC 科學計劃的網站

<http://sciencecommons.org/>

iCommons 國際組織網站

<http://icommons.org/>

Free Software Foundation, FSF

<http://www.fsf.org/>

GNU

<http://www.gnu.org/>

MIT 開放課程網頁(MIT OpenCourseWare, MIT OCW)

<http://ocw.mit.edu/OcwWeb/web/home/home/index.htm>

iBRIDGE NETWORK, MTA 計劃採用的技術

<http://www.ibridgenetwork.org/>

Open Source Initiative OSI - The BSD License:Licensing, The Neurocommons 計劃採用的授權樣版

<http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>

Stanford Law School for Internet and Society

<http://cyberlaw.stanford.edu/>

二、台灣網站

個人

林克襄 <http://jedi.org/blog/>

組織

自由軟體鑄造場 <http://www.openfoundry.org/>

創用 CC—Creative Commons Taiwan

<http://creativecommons.org.tw/>

維基百科 <http://www.wikipedia.tw/>

ccGarden 就是 嘻嘻樂園，部落格

<http://blog.yam.com/ccgarden>

嘻嘻樂園／streetvoice，創用 CC 音樂專區

<http://tw.streetvoice.com/music/cc.asp>

第七章 參考文獻

中文文獻

方念萱 (2007)〈與誰相共？創用 CC 在台灣發起、連結與型塑的行動者網絡分析〉，「2007 數位典藏公眾近用與授權研討會」(2007 年 12 月 2 日)，台北：劍潭海外青年活動中心。

王怡玲 (2004)《數位時代著作權法之因應-以數位內容之集體管理為核心》，台中：逢甲大學財經法律研究所碩士論文。

吳齊殷 (2007)〈釋放台灣的社會力：公共取得、資訊取得與知識共享〉，《圖書管學與資訊科學》33(1)：11-29m。

呂佩芳 (2005)《開放性授權契約對著作利用之影響》，台北：國立台灣大學法律學研究所碩士論文。

杜惠錦 (2004)《著作權存續期間之變遷與著作權公共領域之研究》，新竹：國立交通大學管理學院科技法律組碩士論文。

沈錦惠 (2007)〈社群與公眾：從電子連結看資訊時代的群體想像〉，「台灣資訊社會學會研討會」(2007 年 11 月 17 日)，新竹：交通大學國際會議廳。

林聖斌 (2005)《公共領域在數位環境中面臨的衝擊》，新竹：國立交通大學科技法律研究所碩士論文。

- 林懿萱 (2007)〈創用 CC 授權條款 3.0 版正式推出〉, 創用 CC 電子報, 第十二期。 (<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/012>), 2007/4/6
- 林懿萱、莊庭瑞 (2006)〈談創用 CC 的延伸發展〉, 創用 CC 電子報, 創刊號。 (<http://creativecommons.org.tw/static/about/maillist/archive/001>), 2006/5/5
- 翁秀琪 (2007)〈科學公有地在台灣的推動及未來：以科學出版的學術期刊出版為例〉, 「台灣資訊社會學會研討會」(2007 年 11 月 17 日), 新竹：交通大學國際會議廳。
- 高暘萱 (2005)《高中教師利用分享數位教材之著作權問題研究》, 台北：國立台灣師範大學圖書資訊學研究所碩士論文。
- 陳曉慧 (2007)〈數位典藏之公眾授權－法律面向〉, 「2007 數位典藏公眾近用與授權研討會」(2007 年 12 月 1 日), 台北：劍潭海外青年活動中心。
- 勞倫斯.雷席格(Lawrence Lessig)著, 劉靜怡(譯)(2002)《網路自由與法律》, 台北：商周出版社。
- 楊佳蓉 (2007)〈從 Web 2.0 觀點解析創意公用授權條款〉, 「台灣資訊社會學會研討會」(2007 年 11 月 17 日), 新竹：交通大學國際會議廳。
- 楊智傑 (2006)《網路音樂侵權問題之法律對應模式研究》, 台北：國立台灣大學國家發展研究所博士論文。
- 楊鈞筑 (2006)《在對等式網路上建構創用 CC 之著作權說明控管系統》, 台北：國立政治大學資訊科學研究所碩士論文。
- 劉孔中, 莊庭瑞 (2005)〈著佐權、創用 CC、公共領域與中央研究院－「資訊時代之公共領域與資訊取得」先導計劃〉。 (http://newsletter.sinica.edu.tw/news/read_news.php?nid=689) , 2005/10/27
- 蔡明誠 (2005)〈著作財產權的限制與合理使用〉, 《著作權法解讀》, 台北：元照出版社。
- 蔡雅蓁 (2005)《數位時代著作權授權管理機制之研究》, 台北：東吳大學法律學系科技法律組碩士論文。
- 鄭維理 (2005)《分析醫事人員對於提供網路健康資訊的態度與能力》, 台北：國立台北醫學大學醫學資訊研究所碩士論文。
- 盧文祥 (2005)《從創新觀點檢視創作共享機制與著作權保護及知識分

- 享擴散之關係》，台北：國立政治大學科技管理研究所博士論文。
- 蕭雄淋 (2005) 《著作權法論》，台北：五南圖書出版股份有限公司。
- 謝銘洋 (2005) 〈迎向資訊時代的著作權法〉，《著作權法解讀》，台北：元照出版社。
- 謝銘洋 (2007) 〈授權實務與法規分析報告〉，「2007 數位典藏公眾近用與授權研討會」(2007 年 12 月 1 日)，台北：劍潭海外青年活動中心。
- 羅世宏 (2007) 〈公民參與建構數位公共資產：理論、實踐與反思〉，「2007 數位典藏公眾近用與授權研討會」(2007 年 12 月 2 日)，台北：劍潭海外青年活動中心。

英文文獻

- Eric von Hippel (2005). *Democratizing Innovation*,
(<http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm>).
- Howard Rheingold (1993). *The virtual community*. MIT Press.
- Howard Rheingold (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*.
Cambridge, MA: Basic Books.
- James Boyle (2003). *The second enclosure movement and the construction of the public domain*, (www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf).
- Lawrence Lessig (2002). *The Future of Ideas*. New York: Vintage Books.
- Lawrence Lessig (2004). *Free Culture*. New York: The Penguin Press.
- Manuel Castells (1999). *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Blackwell Pub.

網站資料

1. iCommons Core Values
(http://wiki.icommons.org/index.php/ICommons_Core_Values)
2. iCommons Projctcts
(<http://icommons.org/about/projects>)
3. iCommons Summit 2006 報導
(<http://creativecommons.org.tw/blog/archives/000025.html>)
4. 建構 Science Commons 的提案
(<http://creativecommons.org.tw/static/ProjectsSciencPproposal>)
5. A Very Brief Introduction to Open Access
(<http://www.earlham.edu/~peters/fos/brief.htm>)

6. Scholar's Copyright Project
(<http://sciencecommons.org/projects/publishing/>)
7. Scholar's Copyright Addendum Engine
(<http://scholars.sciencecommons.org/>)
8. Open Access Law Program，開放近用計劃
(<http://sciencecommons.org/projects/publishing/oalaw>)
9. 論資訊的可互通性 (interoperability)
(<http://creativecommons.org.tw/static/about/cc/lessigletter/03>)
10. Open Education Search FAQ
(<http://learn.creativecommons.org/projects/oeseach/oeseach-faq/>)
11. 技術挑戰／創用 CC
(<http://creativecommons.org.tw/static/technology/challenge>)
12. 從後設資料看 CC／Jedi's BLOG | Jedi.org
(<http://jedi.org/blog/archives/005438.html>)
13. 現在就參與創用 CC 3.0 台灣版草案討論！
(<http://creativecommons.org.tw/node/253>)
14. Taiwan CC 作品大匯演 啓動 CC Party 馬拉松計劃
(<http://www.nii.org.tw/upload/file/NR-061027.doc>)
15. 探索創用 CC 商業模式及分享經濟
(<http://creativecommons.org.tw/node/251>)
16. 「開放與自由：公眾創用國際研討會」
(<http://creativecommons.org.tw/node/232>)
17. CC Party 馬拉松計劃啓動
(<http://blog.yam.com/ccgarden/category/805228>)
18. 專訪林強談電影配樂與創作理念
(<http://blog.roodo.com/twmovie/archives/2791507.html>)
19. 網路近未來系列講座
(http://cl.itri.org.tw/webx/index.php?option=com_content&task=view&id=17&itemid=36)
20. 維基百科上對於〈萬聖節文獻〉的條目
(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%87%E5%9C%A3%E8%8A%82%E6%96%87%E4%BB%B6>)