

コピーレフトに基づくデジタル芸術コンテンツの Web データベース

小川正人 穴山大輔 久原泰雄

東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科

1. はじめに

デジタル技術とネットワークの発達により芸術分野の制作環境が大きく変化してきた。機材の低価格化や大衆化によりプロとアマチュアの距離は縮まってきており、インターネットの普及は多くの人に情報の発信や共有を可能にし、音楽、映像、画像、プログラムと言ったデジタル化された著作物もネットワーク上で流通する機会が多くなった。

近年、音楽 CD の売上げが減少する中で、音楽業界はデジタル著作権管理(DRM)を整備し、様々な音楽配信サービスを始めたが、DRM の制限が厳しくコンテンツを自由に扱えないため普及が遅れている。一方、現行の著作権法と調和した新しい音楽配信の手法として P2P によって音楽を放送する Mercore¹ やソーシャルネットワーク内で DRM フリーなコンテンツ配信を実現した recomuni²が登場し、注目を集めている。このようにネットワーク上での芸術コンテンツ共有の需要は確実に大きい。

このような背景の下、デジタル芸術コンテンツを Stallman が GNU で提唱したコピーレフト³に基づき、コンテンツの使用、複製、改変、頒布の自由を保障した形でデータベース化することは、芸術分野における創作活動の可能性を広げ、新たな著作者の育成など様々な可能性を秘めている。現状ではコンテンツ制作の資金は配給・流通業者に依存しており、制作者はハイリスク・ローリターンを強いられている。新しいコンテンツ流通経路としてのインターネットは流通ルート間競争を促し、コンテンツ産業の競争力強化が可能となる。

自由に利用可能な芸術コンテンツ Web データベースの事例として、文学作品を提供する青空文庫⁴、芸術コンテンツの共有地を提供する Creative Commons⁵、Web 上の百科事典ウィキペディア⁶などがあげられる。また、筆者らは MNG プロジェクト⁷でコピーレフトに基づくデジタル芸術 Web データベースを実験的に実施しており、黒沢らによる無料音楽素材提供サイト X-Project⁸などで数多くの制作者や企業から利用される成果を得てきた。

本論文では、コピーレフトに基づく芸術作品 WEB データベースサイト INCREASE(Innovative Creative Sense)⁹を中心に新たな著作者を育成するシステム、

さらにはビジネスを視野に入れたシステムについて記述する。

2. MNG ライセンス

デジタル化された著作物は原盤と同じ品質が保たれた複製、配布が可能であるため、著作物の不正コピーが社会的な問題となり、著作権を行使した形で複製を抑制する方向に動いている。このことは、才能を持つ少数の著作者と配給業者に対して有利であるが、多くの著作者や利用者は不自由を強いられている。

コピーレフトを導入して、インターネット上で Web データベースを構築し、デジタルの利点を生かしたコンテンツを共有することは多くの著作者に対して有益である。INCREASE で扱う著作物に対して以下の MNG ライセンスによって著作物の自由を保障している。

0)使用、視聴、鑑賞の自由

1)複製、頒布の自由

2)改変の自由

3)改変した作品の複製、頒布の自由

4)組み込みの自由

5)組み込まれた作品の複製、頒布の自由

6)他ライセンスを持つ著作物との合作の自由

7)オリジナルの著作者名の表示を義務づける。

8)公序良俗に反する目的で使用することを禁じる。

9)著作物の使用において生じたいかなる損失や損害に対して一切責任を負わない。

上記のうち、1)と 3)はコピーレフトを必要条件とし、5)はコピーレフトを必要条件としない。営利目的の利用や価格の設定は利用者が自由に行うことができる。ただしコピーレフトが条件とされる場合は、利用者のコンテンツの使用、複製、改変、頒布、組み込みなど上記の自由を保障しなければならない。

3. システム構成

INCREASE は Linux, Apache, PHP, MySQL を用いて Web データベースを構築している(図 1 参照)。MVC(Model View Controller)に基づいたフレームワーク Mojavi を採用し 統一された開発体系を構成した。ビュー部に PHP テンプレートライブラリ Smarty を採用し、ロジック部分とコンテンツ部分を分離した管理とユーザインターフェイスをより HTML に近い形での開発を可能とした。フォーム入力の妥当性確認に HTML-QuickForm、結果の表示に Smarty の機能を使用して、クロスサイドスクリプティング(XSS)や

“Web Database for Digital Art Contents Based on Copyleft”
Masato OGAWA, Daisuke ANAYAMA, Yasuo KUHARA
Dep. of Media Art, Fac. of Arts, Tokyo Polytechnic University

SQL インジェクションなどへのセキュリティ対策を行った。W3C に準拠したコンテンツ要素とデザイン要素の分離，CSS の利用によるアクセスビリティの向上，検索エンジン最適化(SEO)対策など Web サイト運用と更新作業の効率化を実現している。またスタイルシートを無効化することで多様な閲覧環境に対応できる。

4. システムの特徴

4-1 利用者と著作者の関係

インターネット上では利用者と著作者の関係は1対1の関係ではない。著作者は多くの作品を多くの利用者に提供することができ、利用者は多くの作品の中からコンセプトに合ったものを見つけ出すことができる。利用者もまた制作した作品をコピーレフトに基づいて登録することで著作者になり、作品を多くの人に知ってもらうことが可能である。

利用者側からすると、Web デザイン、広告、3DCG、映画など作品制作を主とする様々な分野で需要があり、このようなサイトの存在価値は高い。特にサウンドコンテンツに関しては、映像作品は無論のこと、リッチメディアコンテンツに欠かせない存在であり、効果音、ジングル、BGM、など様々な形で利用される。一方、従来、多くの著作者にとって作品を公開する場に限界があったがコピーレフト下で作品を公開し多くの人に使用してもらうことは著作者にとって有益であると考えられる。

4-2 創作の連鎖を活性化

近年における芸術作品の制作手段はアナログからデジタルへと変化している。コンピュータの普及やブロードバンド化により気軽に様々な人とコミュニケーションをとることが可能になった。インターネット上には Blog、チャット、掲示板、ポータルサイトなど様々なコミュニケーション空間があり、多くの情報が交換されている。それと同様に、コピーレフトという概念を用いてネットワーク上で素材や作品を共有することは個人の創作活動の中に新たな可能性を加え、様々な人の手を借りることで個人の創作活動を越えた作品制作が可能になる。また、本データベースを単なるデータベースと位置づけるのではなくアーティスト同士のコミュニケーション空間として構築することは創作の連鎖につながり、新たな著作者を育成することも可能になる。

4-3 ビジネスとしての可能性

コピーレフトに基づくマルチメディアコンテンツ配布を確立させるためには、ビジネスとして成立させる必要がある。本データベースのライセンスにもあるようにあくまで複製の自由を保障するものであり無料である必要はない。多くの利用者に厳選されたコンテンツを提供するためにも著作者に対して利益を還元することは妥当である。利用者と著作者が

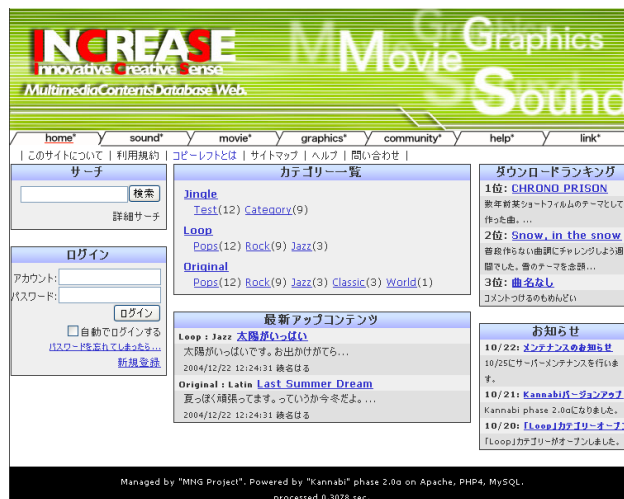


図1 INCREASE のトップ画面

直接売買契約を結ぶだけではなく、サイト内に広告を掲載し、広告収入を著作者に対して還元することも可能である。

5. 結論と展望

世界コンテンツ産業の成長率は 2006 年予測 6.5% と高く、中でも漫画、ゲーム、アニメなど日本のコンテンツは世界で注目される高い品質を持つ。知的財産としてのコンテンツは民度の向上、文化の理解などの効果をもち、高い経済波及効果をもたらす。インターネットによって個人が情報発信できる近年、プロとアマチュア、企業と個人の差は縮まってきている。著作物に対する過剰な保護はプロとアマチュアの溝を広げてしまう。コピーレフトによって個人がコンテンツを発信し共有する場を明確にしていけば創作活動の活性化を促し、プロもアマチュアも同じ土俵の上で戦うことが可能である。本システムが著作者の意思を尊重した形で著作権を行使し、創作活動を通じたバーチャルコミュニケーション空間となり、優れたコンテンツの生産と文化の向上に貢献できればと願う次第である。

参考文献

- 1 Mercora <http://www.mercora.com/>
- 2 recommuni <http://recommuni.jp/home/>
- 3 R. Stallman, "GNU's Not Unix!" <http://www.gnu.org/>
- 4 青空文庫 <http://www.aozora.gr.jp/>
- 5 Creative Commons <http://creativecommons.org/>
- 6 ウィキペディア <http://ja.wikipedia.org/>
- 7 久原泰雄, "MNG プロジェクト - コピーレフトに基づくデジタル芸術 Web データベース構築", 東京工芸大学芸術学部紀要, 第 10 号, pp1-7, 2004/3/31
- 8 黒沢大佑, "X-Project" <http://xp.kuro-music.com/>
- 9 INCREASE <http://www.media.t-kougei.ac.jp/increase/>