

# 共用著作物を利用したコンテンツ作成システムのためのフレームワークの開発

## —コンテンツを利用したコンテンツ作成の支援—

### 1. 背景

PC 及びインターネットの普及によって、現在、世界中の誰もがコンテンツ(著作物)をデータとして自分の手で自由に配信することのできる媒体を手に行っている。配信されたコンテンツの届く範囲は、そのコンテンツに興味を持っている者の興味に依存する、良い意味でも悪い意味でも。

興味を持つ者の多い人気のあるコンテンツであれば、あっという間に世界中に広がってしまうこの状況は、人気のあるコンテンツを有する企業にとっては脅威である。そこで企業はコンテンツを再配信する個人に対して法的措置を行ったり、デジタルデータとしてのコピーを制限する DRM (Digital Rights Management (デジタル著作権管理)) の技術を利用する等の保護を講じている。

しかしながら、こうした行動は常に利益の保護の強化の方を向いており、次なる作品を生み出すための土壌を育てようという方向を向いてはいない。そのため、ソフトウェアにおける自由なソフトウェア活動やオープンソースを見習って、著作権を逆用することで個々人が自由に使える範囲というものを保護し、土壌を育てていこうという試みがいくつか現れてきている。中でも Lawrence Lessig らの主導する Creative Commons というライセンスが有名である。ただ、これはあくまで法律面のアプローチである。こうしたライセンスが真に実用的になるには、その中で不自由を感じさせない環境を実現するための技術面でのカバーが大切である。

### 2. 目的

オープンソース環境では、様々な参加者が、それぞれの知的所有権／アイデア／青果物を提供し合いながら単一のプロジェクトコードを進化させていく。同様に、ネット上には、他者の利用を妨げない趣旨のコンテンツを提供する人、商業利用に関しては制限を行いたい人などさまざまな人が様々なコンテンツを提供している。

これらを再利用し複合化された成果物に関して、さらにその再利用する。それが積み重なっていくにつれ、そうした情報の複雑さは指数関数的に増加するため、とても人の手で判断を行う事は出来ない。また、そうした判断にいちいちコンテンツ作成者の手を煩わせるのは、あまり良いとは言えない。

当プロジェクトは、複雑化するネット環境での複合コンテンツの開発に際しての権利管理を自動化し効率化することに目的がある。

### 3. 開発の内容

本プロジェクトで開発したものは、新しく作るコンテンツに付与するライセンスと、素材として利用するライセンスに付加されているライセンスを比較し、判定を行うといった機能をソフトウェアに持たせるためのフレームワークおよびそのサンプルとしての判定機能を持つアプリケーションである。動作環境としては、少なくとも Windows 及び Mac OS X で使えることを確認している。

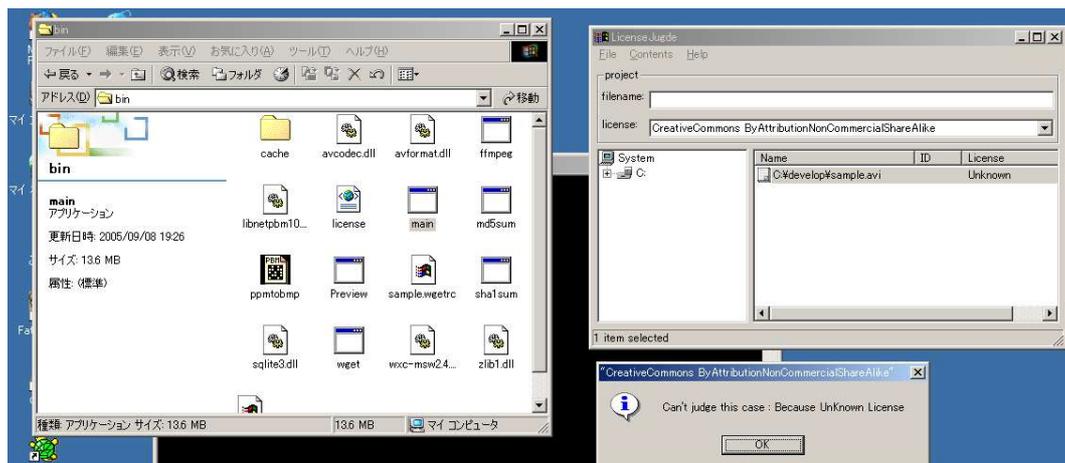


図 1

図 1 に見えるように、コンテンツを Web 上からダウンロードしてくるために wget、コンテンツを識別するための ID としてハッシュ値を利用するために md5sum (or md5) や sha1sum (or openssl) を利用している。

ライセンス判定の他に、コンテンツを作成するためのオーサリングソフトとの連携の一例として、Pan(ic) (<http://www.cse.unsw.edu.au/~sseefried/pan/index.html>) 用のプロジェクトファイルを出力したり、読み込んで使っている素材を別のものに取り替えたり追加したりなど編集する機能がある。

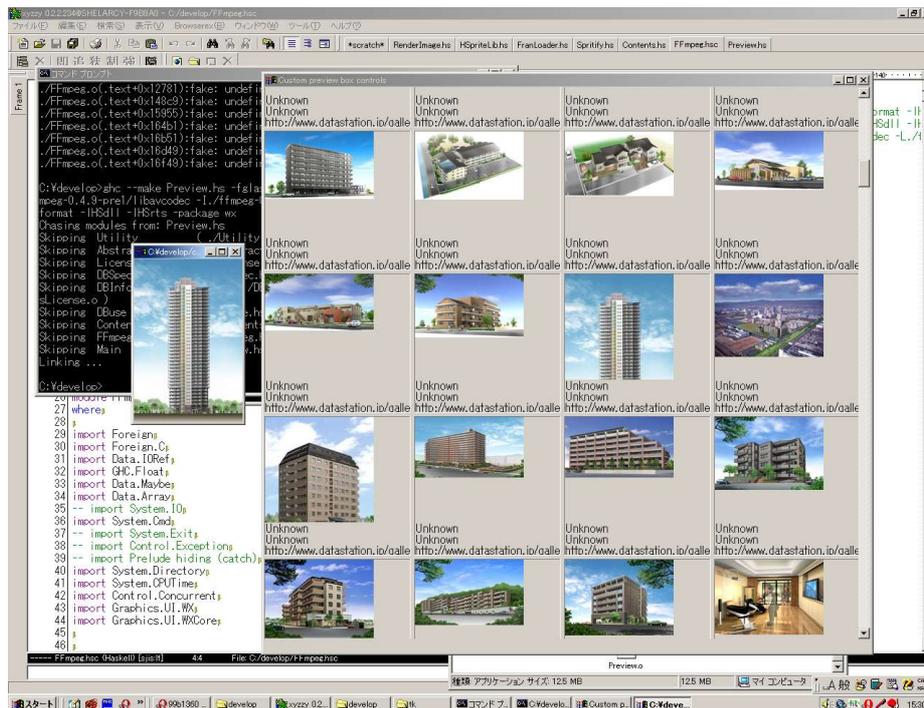


図2

また図2に示したように、現在のところ Windows でしか動作しないものの、著作者・ライセンス情報を付加して画像及び映像ファイルのプレビューを行う機能もある。

#### 4. 従来の技術(または機能)との相違

従来、DRM ソフトウェアと言えば、コンテンツ提供者が権利を保護し守るものであった。本プロジェクトで作ったものは、コンテンツの作者が創作を行うことを支援するという積極的に道を開いていく DRM の新たな方向性を示したものである。

#### 5. 期待される効果

残念ながら本ソフトウェアはまだまだ不完全なものであるが、完成すれば Creative Commons 等のライセンス下のコンテンツを素材として新たにコンテンツを作成する活動を支援する本ソフトウェアの機能により、そうしたライセンス下で提供される共有著作物に対する認識がインターネットで自由に自分の手でコンテンツを配信する個人に広がることを促進し、作品の生まれる土壌を広げて豊

かにしていくことができるものと思われる。

#### 6. 普及(または活用)の見通し

現在のところ一般的に使われるオーサリングツールに全く対応してはいないが、オーサリングツールに対応していけばそうしたツールの個人ユーザー層を取り込むことができる、と考えている。また、ライセンスの判定機能だけに留まることはなく、当初の目標の1つとしていたコンテンツ作成システムのためのフレームワークの部分も作り上げることができたなら、そうしたフレームワークを利用して作られたアプリケーションのユーザーへと普及させることができるだろう。

そうした状況を実現するには、本ソフトウェアを完成させる必要がある。そのために開発を継続していくつもりである。また、そうした目的のために近いうちにオープンソース化するつもりである。

#### 7. 開発者名(所属)

木戸崇裕(フリー)

(参考)開発者URL

<http://www.sampou.org/cgi-bin/haskell.cgi?shelarcy&l=jp>