



2009 年度下期未踏 IT 人材発掘・育成事業 採択案件評価書

1. 担当PM

夏野 剛(慶應義塾大学 政策・メディア研究科 特別招聘教授)

2. 採択者氏名

チーフクリエイター:小林 悟史(東京大学大学院 情報理工学系研究科 技術補佐員)
コクリエイター:前田 高宏(フリーランス)

3. プロジェクト管理組織

コシキ・バリューハブ株式会社

4. 委託金支払額

6,500,000 円

5. テーマ名

オープンソースソフトウェア指向型作曲支援プラットフォームの開発

6. 関連Webサイト

<http://www.openscore.info/>

7. テーマ概要

音楽業界は古くから曲(CD、オンライン配信)を消費者に BtoC で販売するビジネスモデルを続けているが、YouTube やニコニコ動画を初めとするコンテンツ配信サイトの登場も一要因となつてか音楽業界の市場規模(楽曲売上などの指標)は縮小傾向にあり、このマーケットでのプレイヤーの未来は新古問わず厳しいものであること

は想像に容易い。

これに対してニコニコ動画などではユーザ同士が投稿作品を改変し合い、よりよい作品が生まれ、商業化に至る事例も発生している。

このように「みんなで音楽を創り上げる」という流れは、ソフトウェア開発の世界で広く普及している「オープンソース・ソフトウェア」の概念や開発スタイルに似ている考え、提案者らは音楽業界に訪れたこの流れを「ソーシャル・コンポジション」と分析・命名しここに音楽業界の新しい可能性と大きなビジネスチャンスが含まれていると感じた。

本未踏プロジェクトにおいて提案者らは、「みんなで音楽を創り上げていく」ために、曲をオープンソース・ソフトウェアのように作曲できる作曲支援プラットフォームを提案する。

ユーザーはプラットフォーム内にて作曲プロジェクトを立ち上げ、複数人で楽曲のソースコードとなる楽譜データを編集(コミット)する。

これらは作曲スタイルに適した形でバージョン管理され、最後に演奏・レコーディングを行い曲を配布する。この時に楽曲、および楽曲の一部にライセンスを付与することを可能にし、ライセンスの許す範囲内で流通・再利用が可能な仕組みとする。

このような作曲基盤を実現することにより、「みんなで創り上げられた音楽」が広く世に浸透し、音楽業界に新たなパラダイムシフトを起こすシステムを提案する。

8. 採択理由

近年のユーザー主導型コンテンツ生成を、作曲の世界にまで持ち込もうという意欲的な提案である。実現性も高く、市場へのインパクトもあるものであり、興味深い。停滞感のある音楽業界をIT化によって再活性化させる可能性を秘めており、採択したい。

9. 開発目標

ニコニコ動画などで起きた『オープンなプラットフォームのもと、ユーザー同士で楽曲を進化させていく』という流れをより推進し、音楽業界あるいはアーティストの新しいビジネスモデル・生き方を築くための作曲基盤『OSM:OpenScoreMusic』を開発し、リリースすることが目的である。

10. 進捗概要

ほぼ予定通りに実施した。

11. 成果

以下のような要件を満たす、オープンソースで作曲活動をするためのプラットフォーム『OSM:OpenScoreMusic』(<http://www.openscore.info/>)を開発し、βリリースした。

1. オンライン上で作曲プロジェクトを作成し、ブラウザの上だけで作曲が可能なこと
2. 楽曲に対して、Creative Commonsベースの著作権を付与し、その定義したライセンスのもとで保護されながら作曲が可能なこと
3. バージョン管理機能により、楽譜の改変履歴がすべて残り、さらにそこから派生作品を簡単に創れること
4. ユーザーが作成した楽譜同士で、関連の深い楽譜同士を見つけて推薦してくれること
5. 音楽理論をベースとした楽譜の検索ができること

この OSM:OpenScoreMusic』は、以下の特長を持つ：

- (1) OpenScore という概念に基づき、楽曲の楽譜データ公開を前提とした新しい音楽コンテンツサイト ユーザーは OSM の中で作曲プロジェクトを作成し、OSM 中に埋め込まれた Flash による簡易シーケンサにより、ブラウザの上だけで作曲が可能。また既存の楽譜データとして MIDI と MusicXML のインポート・エクスポートが可能。さらに、サイト内で作成するすべての楽譜に対してユーザーは著作権を付与でき、他のユーザーはその著作権の許可される範囲内で楽曲の閲覧・複製・改変が可能。
- (2) 楽曲・楽譜の構造に適したバージョン管理システム OSM のサイト内で作成された楽譜データ、およびインポートされたデータは 1 小節単位でバージョン管理される。1 音符でも違えば違うバージョンと捉え、新しいリビジョンの曲が作成される。同じ作曲プロジェクト内でブランチ・マージが可能な上に、ある楽譜データのすべてあるいは一部を基にして、新しい作曲プロジェクトを簡単に作成でき、その履歴も残る。これにより、『ある楽譜から派生したすべての楽譜』といったことが簡単に追跡できる。これは IT におけるバージョン管理システムにはなかった機能である。

- (3) 楽曲・楽譜のコンテンツベースの検索・推薦機能 既存の楽曲・楽譜検索は楽曲の作成者(作詞、作曲、演奏者)やタイトル、歌詞などといったテキストベースの検索しかできなかった。しかし OSM では、これらに加え、「『C-Em-Dm7-G7』というコード進行を持った曲を検索したい」といったような楽曲・楽譜の内容に基づく検索を可能とした。現在はキー(調)とコード進行をベースとした検索のみを提供しているが、今後すぐに、より詳細な項目(音符の並びなど)を指定した検索が可能となる予定である。また、この機能を応用し、ユーザーが作成した楽譜データを自動で解析し、相性の良い楽譜(キーとコード進行の関連性が深い曲)を探し、それをユーザーに推薦する機能も実現した。

12. プロジェクト評価

近年のユーザー主導型コンテンツ生成を、作曲の世界にまで持ち込もうという意欲的な提案であったが、未踏プロジェクト期間中に計画通りの成果を出したことは高く評価できる。また、プロジェクトにもクリエイティブに取り組み、特に、プロジェクト期間中に気づいた改善点等に関しても意欲的に取り入れ、若者らしいパッションが全面に出ていることも評価できる。

市場へのインパクトもあるものであり、非常に興味深い。停滞感のある音楽業界をIT化によって再活性化させる可能性を秘めている。

13. 今後の課題

機能面での拡張などの計画を立てる上でも、まず、パートナーシップを築けるビジネスの機会にアプローチする段階に来ていると考える。ユーザー参加型のコミュニティを運営している企業等と具体的なサービス実用化について検討することを勧める。