

# 音楽著作権関連の状況とその課題

著作権・ソフト委員会 委員長 佐々木隆一

AMEIの著作権関連活動は、結果として日本のデジタルコンテンツ配信事業分野を支える重要な役割を担っております。MIDIの標準化と普及に関する活動により新しい音楽電子サービスを創造することが出来、著作権問題の解決によって世界的にも有力なビジネスモデルを完成させることが出来たのは、やはりAMEIの総合的な活動の結果といっても過言ではありません。

著作権等管理事業法では、著作物の利用区分ごとに利用者代表が指定管理事業者と協議して著作権使用料等を決定することを求めています。音楽のインタラクティブ配信ではAMEIが活動の中心となってNMRC（ネットワーク音楽著作権連絡協議会：AMEI、インターネット協会、モバイルコンテンツフォーラムなど計8団体により構成）が結成され、正式な利用者代表として音楽配信、着信メロディ等の著作権使用料や権利処理ルールを文化庁、JASRAC、JRC、e-ライセンスなど音楽著作権管理団体との協議によりまとめることができ、その分野における事業基盤の構築に貢献しております。

デジタルコンテンツ分野に関して言えば、特にモバイルにおけるコンテンツ配信最大のサービスである着信メロディ配信は、AMEI会員事業者が開発してNTTドコモを始めとする携帯電話の基本サービスとして成長させたビジネスモデルですが、デジタルコンテンツ配信ビジネスの世界で最も成功した事業分野として画期的な貢献をいたしました。MIDIを応用して1999年から始まったこのサービスは、今やモバイルコンテンツ市場2,300億円の実に50%弱を占めるに至っております。

AMEIの活動はその前進のJEMSA（日本電子音楽ソフトウェア協会）時代から遡ると、電子楽器用MIDI音楽データの著作権料交渉から始まり、その後MIDIによる新たなサービスが始まるたびに著作権問題解決のための活動は活性化して行き、業務用通信カラオケ、インターネット音楽配信、着メロ配信、そして着うた、着信ムービーと次々とインターネットやモバイルの技術革新やネットワークの進化と共に誕生する新サービスに合わせてAMEIの活動範囲が広がり、業界におけるAMEIの存在感は益々クローズアップされつつあります。

## AMEIの画期的な実績

### —着信メロディの市場の進化—

着メロ・ダウンロード数	徴収額	サイト数	予測市場規模	
1999	37,700,000	3億円	—	25億円
2000	244,000,000	12億円	—	150億円
2001	844,400,000	38億円	—	650億円
2002	1,450,000,000	73億円	1,253サイト	1000億円
2003	1,500,000,000	75億円	1,861サイト	1150億円
2004	1,650,000,000	86億円	2,500サイト	1250億円（推定）

\* ダウンロード数および徴収額、サイト数はJASRAC提供。

\* 予測市場規模はJASRACデータをもとに各種条件を付加して推定しました。

## AMEIの多角的な役割

AMEIのデジタルコンテンツサービスにおける役割は、単に著作権問題に限らず、ユビキタス社会におけるコンテンツサービスのあらゆる分野にその影響力を波及しております。これも、世界に類のないネットワークとコンテンツを融合した事業分野を、MIDIというやはりAMEI発・世界標準の独自技術をベースに、業務用カラオケや着信メロディサービスを成功させた業界団体ならではの実績と責任ではないでしょうか。



### —AMEIがかかわる業界活動—

#### 1) NMRC（ネットワーク音楽著作権連絡協議会）

日本におけるネットワークを利用した音楽配信サービス（業務用カラオケを除く）全般に渡って、音楽著作権団体との著作権使用料の協議やその他幅広く著作権問題を協議する利用者代表（利用者協議会）としての活動を進めています。

\* AMEIからは、代表世話人（佐々木）と副代表世話人（袴）及びに世話人を出しています。

#### 2) AMCP（音楽関連モバイルコンテンツ事業者協議会）

着信サービスがエンターテインメント総合サービスの性格も併せ持つことから、芸能界・音楽界から氏名に関する権利（パブリシティ権その他）に対する問題提起を受けて、AMEI会員を中心にNMRC参加の各団体会員からの参加も得て結成されました。

このたび2年以上の交渉の結果ようやく問題の決着を見るに至り、今後は我々会員企業と芸能界・音楽界との幅広い事業交流が促進される方向へ推移して行くことと思えます。

### 3) 利用者団体協議会（経団連主催のブロードバンド利用者団体組織）

NMRCは、著作権等管理事業法に定められた指定著作権管理事業者や管理事業者との協議による使用料規定や著作権処理ルールの制定・普及に、音楽配信に関わる利用者代表として日本で最初に貢献している実績があるだけでなく、e-japan戦略大綱（国家戦略）で定められたブロードバンドにおけるコンテンツ流通促進策の経団連主催の権利者団体と利用者団体との研究会でもNMRCが主査を務めており、利用者側8団体（民放連、NHK、映画連盟、映像ソフト協会その他）で構成される利用者代表においても代表世話人（佐々木）として、日本におけるブロードバンドコンテンツ（映画やドラマ）の著作権使用料の協議と暫定著作権料の制定に貢献しております。

つまりAMEIが築いてきた著作権管理団体との長い協議の歴史で築かれた交渉術や信頼関係が、新しい情報化社会における日本のコンテンツ流通に伴う新しい著作権ルールの作りに多大な貢献をしている状況と言えます。

## —著作権行政に関する貢献—

### 1) 文化庁の文化審議会著作権分科会専門委員の委嘱

AMEIが果たした役割を著作権行政に生かす機会を得たことは大きな成果です。

### 2) 著作権等管理事業法や著作権法改正に関する意見提出

仲介業務法の廃止により著作権管理等事業法が誕生し、著作権仲介事業が規制緩和により届出制になったことで多くの権利者団体（企業）が誕生したわけですが、その実体が不安定かつ信頼性に欠けると思わざるを得ないケースもあることから、AMEI会員をはじめ多くのコンテンツ事業者が混乱する状況になっておりますので、AMEIが主体になって日本の著作権利用環境を安定的かつ健全な体制へと整備しなければ、音楽文化や音楽産業にとって大きな損害となってしまいます。

## デジタル音楽市場の新しい方向

AMEIの今後の役割としては、MIDIテクノロジーを中核に、音楽と映像並びにパフォーマンスの分野においてネットワークとモバイルをキーワードとして、会員企業の主要事業がデジタルコンテンツ産業の主役であり続けるために、新たな規格やビジネスモデルの開発とそれらを実現するための権利処理ルールの制定など、引き続き大きな責任を担っていく必要があると思えます。

### 1) モバイルコンテンツにおけるMIDIとリアル音源（CD音源）との関係

モバイルコンテンツにおいては、今後オリジナル制作が増加する可能性があります。レコード音源等の二次利用はレコード会社による独占契約が主流であるため、それにより供給に制約がある以上、より以上に特色あるコンテンツ

を必要とすることから、MIDI音楽制作のノウハウを生かしたモバイル用オーディオ音源が増えていくことが予想されます。

### 2) 映像コンテンツとデジタル音楽

モバイル端末の映像表現が豊かになると、モバイル・ショートムービーが盛んに制作されるようになることが予想されます。映像作品も、実写とCGおよびMIDI音楽によって大量かつ低価格でのコンテンツ供給が期待されており、新しい表現者やアーティストが生まれる可能性もあります。

### 3) ロボットエンターテインメント分野とMIDI

次世代エンターテインメント分野において、ロボットテクノロジーは大きな発展を遂げることが期待されております。ロボットとMIDIの組み合わせで様々な可能性が今後実現されてゆくと思えます。

### 4) ユビキタスメディアにおけるMIDIの役割

モバイル機器においてMIDIは、音源や音楽制作としてだけでなく、エンタテインメント制御システムの中核としても重要な役割を持つと思われます。

## 今後の活動

AMEIがブロードバンド及びモバイルにおける音楽関連事業において、特に著作権処理ルールの制定や著作権使用料率の決定など、ビジネスモデルの円滑な推進に必要な活動における重要性は、今後も増えることはあっても減少することはなさそうです。

文化庁著作権課や文化審議会などの行政対応は言うに及ばず、権利者団体との密接な協議が出来る関係を保つことは、AMEI会員企業にとっても極めて重要な活動課題と言えます。

### 1) 著作権管理団体との円滑な関係保持

- ・事業が円滑に実施できる権利処理ルールや使用料等についての協議を継続する。
- ・新しいビジネスモデルが成長可能な範囲で権利処理ルールや使用料率を決める必要があり、今後も精力的に協議しなければならない。

### 2) 著作権等管理事業法の円滑な運用に関する要望や改正等の要望

AMEI会員のコンテンツ事業促進のためには、著作権に関する権利処理や使用料が事業者にとって妥当かつ合理的でなければならないので、常に意見を具申し、要望を出さなければならない。

### 3) 著作権法改正に関する意見具申等

近い将来、著作権法の抜本的な改正が予想されることから、AMEIとしても本格的な要望案を検討する必要がある。