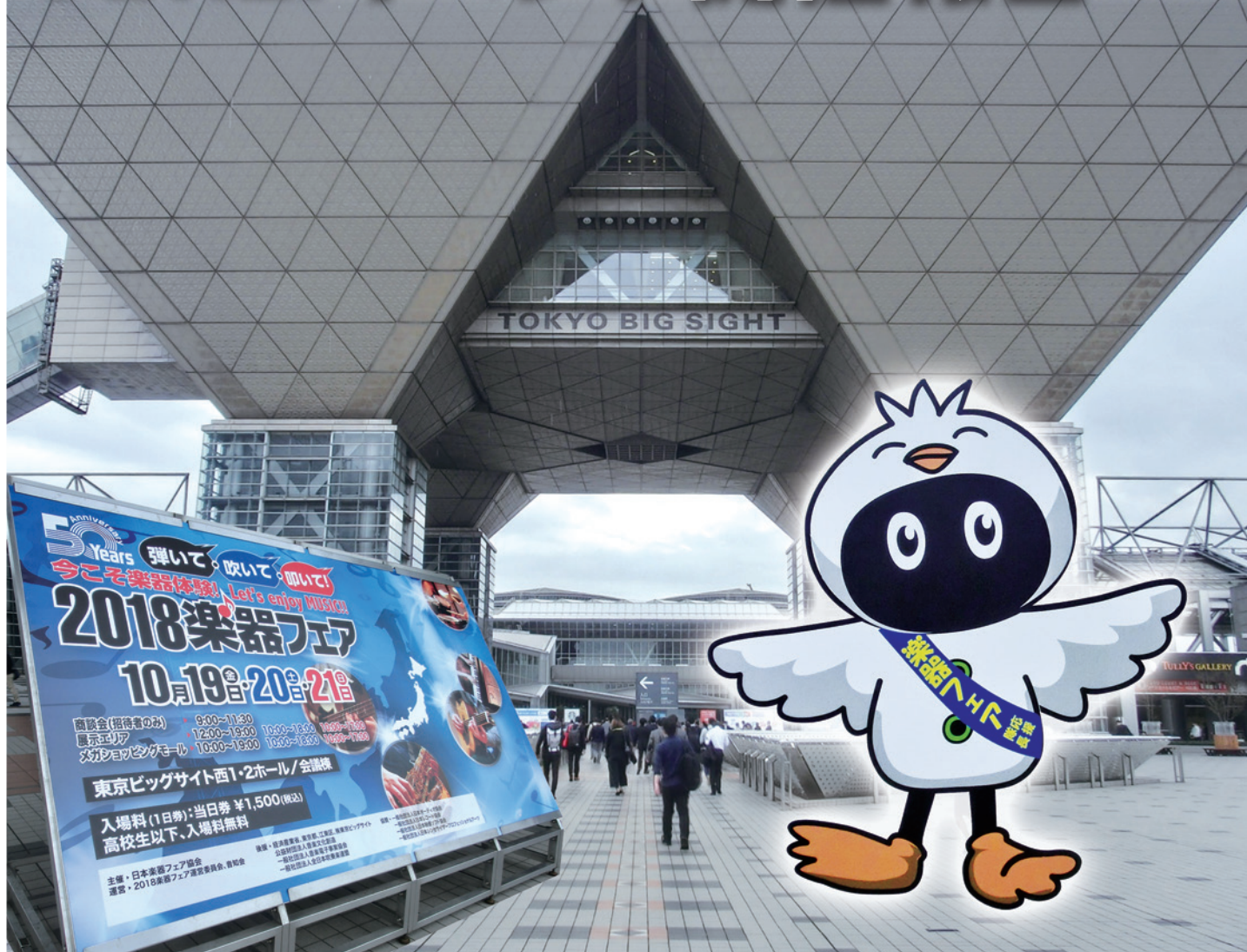


CONTENTS

| | |
|--------------------------------|-----|
| ● 「2018楽器フェア」AMEIイベント開催報告 | 1～5 |
| ● 著作権・ソフト委員会報告 | 6～8 |
| ● 「MIDI 2.0」の開発・規格化を発表 | 9 |
| ● AMEI会員名簿・MIDI検定2級2次試験開催のお知らせ | 10 |

2018楽器フェア AMEIイベント開催報告



AMEIとしては20日、21日の2日間、ビッグサイト会議棟6階にて8つのセミナーを実施しました。MIDI規格委員会からは、「Future MIDI Expansionの可能性について」「楽器を使ってプログラミングを学ぼう!」「アナログシンセサイザー prologue に搭載されたユーザー開発機能」「Scratch×ボカロ! STEM教育におけるMIDIの活用」の4セミナーを、AMEI会員会社としては㈱インターネット「ABILITY Proバックトラック作成法」/ クリムゾンテクノロジー株式会社「AIエンターテインメントの未来社会」の2セミナーを、また普及委員会から「電子楽器の過去・現在・未来」「基本中の基本から始めるMIDI打ち込み講座」の2セミナーをそれぞれ実施しました。出演いただいた皆様にあらためて感謝申し上げます。

2018楽器フェア AMEIイベント

普及委員会 大谷 良輔

平成30年10月19日(金)～21日(日)にかけて、東京ビッグサイトに於いて「2018楽器フェア」が開催され、総入場者数50,841と大盛況にて幕を閉じました。

また今回は50周年、そして平成最後の楽器フェアということで注目度も高かったのではないのでしょうか。AMEIは会議棟に於いて20・21日の両日で恒例のセミナーを開催し、多くの来場者に対し、会員の最新製品の発表や、AMEI各委員会による新しいMIDI関連技術や教育分野への広がり紹介から、電子楽器創世記に関する講演までの幅広いプログラムにて、電子楽器の普及啓蒙を図りました。メイン会場から離れた会議棟でのセミナーとのことで、動員が心配されましたが、熱心なユーザーさんやプレス・関係者に対し、AMEIの活動をアピール出来たのでは無いかと考えます。

2018楽器フェア AMEI Seminar 2018



AMEIセミナー
開演日時

2018楽器フェア
MusicFair

東京ビッグサイト
会議棟602会議室

会場へのアクセス
Access

音楽電子事業協会
AMEI

MIDI検定公式サイト
MIDI

お問合せ
Contact US

AMEI Seminar

Seminar Menu

Future MIDI Expansion
の可能性について

MIDIの新しい活用事例
～ハック&プログラミング教育編～

- ① 楽器を使ってプログラミングを学ぼう！
- ② アナログシンセサイザー prologue に搭載されたユーザー開発機能
- ③ Scratch×ボカロ！STEM教育におけるMIDIの活用

電子楽器の
過去・現在・未来

基本中の基本から始める
MIDI打ち込み講座

ABILITY Pro
バックトラック作成法

AI エンターテインメント
の未来社会

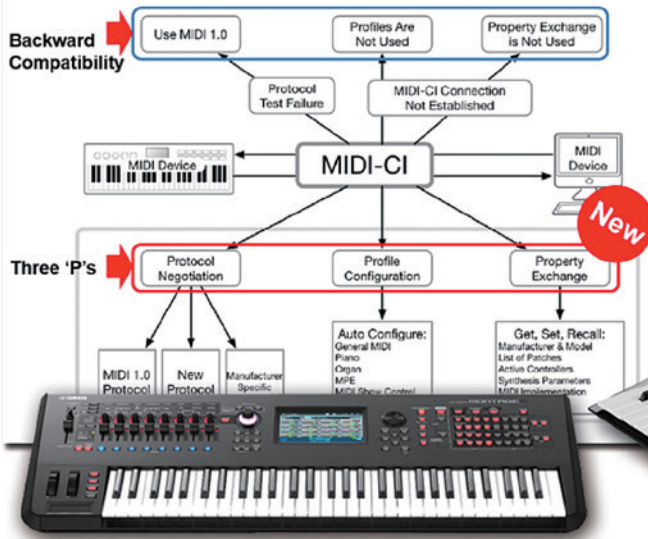


| 開演時間 | タイトル | 出演者 | 内容 |
|------------|--|----------------|---|
| 10月20日 (土) | 13:00開演 Future MIDI Expansion の可能性について | 水本 浩一 | FME-CI (Future MIDI Expansion with Capability Inquiry) とは、現在のMIDI をベースにして、機器間のネゴシエーション (MIDI-CI) を定義することで、より高いレベルで楽器の連携や、将来プロトコル拡張、楽器以外の機器と連携 (メディアミックス) も構想 (FME) するフレームワーク であり、2018年1月に米アナハイムで開催されたNAMMショーで行ったMIDI-CIデモンストレーションを楽器フェア2018にて実施します。 |
| | 14:30開演 楽器を使って プログラミングを学ぼう！ | 渡邊 正和 | MIT Media Labが開発したプログラミング学習環境「Scratch」と、ローランドのエントリー向けキーボードGO:KEYを使って、楽器を活用したプログラミング学習の一例をご紹介します。 |
| | アナログシンセサイザー prologue に搭載された ユーザー開発機能 | 山田 嘉人 狹野 晃史 | 今年発表したアナログシンセサイザー “prologue” は内部のDSPリソースの一部ユーザーに開放しており、ユーザー自身が開発したオシレーターやエフェクトをアナログシンセと組み合わせ使用することができます。このセッションでは開発環境である prologue SDK とそれを利用した作例の紹介、またメーカーとユーザーコミュニティの関係についてお話ししたいと思います。 |
| | Scratch×ボカロ！ STEM教育における MIDIの活用 | 長谷部 雅彦 | 子どものプログラミング教育への関心が高まっています。ビジュアルプログラミング環境であるScratchから外部MIDI音源ボードを制御することで、音や歌声を楽しく操りながら、STEM教育の一環としてモノづくりを学んでいける可能性について紹介いたします。 |
| 17:00開演 | 電子楽器の 過去・現在・未来 | 三枝 文夫 古山 俊一 | 電子楽器が生まれて100年になります。これまで無数の試みがありましたが、商品化された楽器はほんの一握りでした。そのほとんどは歴史に埋もれ、そして次第に人々の記憶からも消え去ろうとしています。しかしそれらの楽器にも開発者の強い意思と願望が込められています。今でも、今だからこそ新鮮に映る楽器もあります。ここではあまり表舞台に出ることのなかった楽器にスポットをあて、あらためて電気、電子楽器の原点を考えてみたいと思います。 |
| 10月21日 (日) | 11:00開演 基本中の基本から始める MIDI打ち込み講座 | 内藤 朗 | 本セミナーでは、MIDI検定4級講座で使用するテキストに収録されている練習曲を題材に進めつつ、MIDIの打ち込みでどのように曲ができていくのかを細部にわたって紹介いたします。「MIDIやDTMという言葉は知っていても、イメージよく分からない」、「打ち込みで曲を作ってみたけれど、実際にどうすれば良いのか知りたい」といったモヤモヤした悩みを解決することを講座のテーマとしており、MIDIデータの打ち込みによる曲作りの基本中の基本を知りたいというニーズに応えます。 |
| | ABILITY 2.0 Pro バックトラック作成法 | 小川 悦司 村上 昇 | ABILITY 2.0 Pro に搭載のLOOP機能、MIDIフレーズLOOP機能、ステップシーケンサなど強力な入力機能を使用したバックトラックの作成方法を紹介します。 |
| | AIエンターテインメント の未来社会 | 飛河 和生 | AI作曲、AI音声などを利用した、これからのエンターテインメントを考える。現在までの開発状況とこれからの展望についてデモンストレーションを交えて紹介します。 |



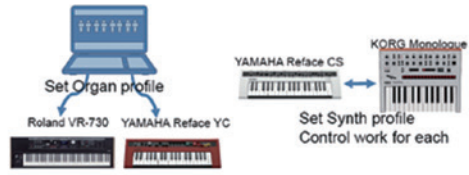
Future MIDI Expansionの可能性について

Future MIDI Expansion(FME)



Profile Configuration Demo

- No Compatibility before the organ profile set.
- Set a Organ profile on each instruments
- Confirm the compatibility after the profile on
- Show the profile will work between MI-MI as well



オルガンプロフィールで相互接続

Property Exchange Demo

- Get each patch list with one Plug-in App.
- Show the list and call patches actually
- Modify the sound and playback a song
- Get each total recall data list with one App
- Load DAW and Show the condition was recalled



音色リストの取得



FME-CI (Future MIDI Expansion with Capability Inquiry)は、現在のMIDIをベースにして、機器間のネゴシエーション(MIDI-CI)を定義することで、より高いレベルで楽器の連携や、将来プロトコル拡張、楽器以外の機器と連携(メディアミックス)も構想(FME)するフレームワークである。ネゴシエーションによって機器間で共有される情報として、3つが新たに定義される。Protocol、Profile、Propertyである。Protocolは、MIDIとは異なる将来のプロトコル、Profileは具体的な楽器の仕様(GM2やOrganなど)、そしてPropertyは、音色リストや操作子リストといった機器固有の情報、をレポートする。それらの頭文字から3つのPと称している。

MIDIの新しい活用事例 ～ハック＆プログラミング教育編～

「楽器を使ってプログラミングを学ぼう！」

MIT Media Labが開発したプログラミング学習環境「Scratch」と、ローランドのエントリー向けキーボードGO:KEYSを使って、楽器を活用したプログラミング学習の一例をご紹介します。



渡邊正和：ローランド株式会社 第4開発部 / AMEI Developer Relations WG GO:KEYS ScratchX Extension 開発担当。AMEIではWeb MIDI APIの普及活動に従事。

楽器演奏・音楽制作以外の場所でMIDIを利用できるシーンが増えています。ウェブを閲覧するアプリケーションである「ウェブブラウザ」上で利用可能になっていたり、DIY (Do It Your Self) 向けプログラマブルなワンボードのマイコン上で利用可能になっている、等がその一例です。

本セッションでは、その中から特に発展分野である「DIY」と「プログラミング教育」を軸にして活動しているAMEI各社から活動報告と製品、ソフトウェアの紹介をさせていただき、ご参加の皆さんに現在のMIDIの発展の方向、また今後のMIDIの発展の展望を感じていただける内容をお送りいたします。

「Scratch×ボカロ！STEM教育におけるMIDIの活用」

③ 子どものプログラミング教育への関心が高まっています。ビジュアルプログラミング環境である「Scratch」から外部MIDI音源ボードを制御することで、音や歌声を楽しく操りながら、STEM教育の一環としてモノづくりを学んでいける可能性について紹介いたします。

長谷部雅彦
所属：ヤマハ株式会社
電子楽器開発部
主に家庭用電子楽器の
ファームウェア開発に従事。
趣味でも個人Makerとして
電子楽器ガジェットを製作。



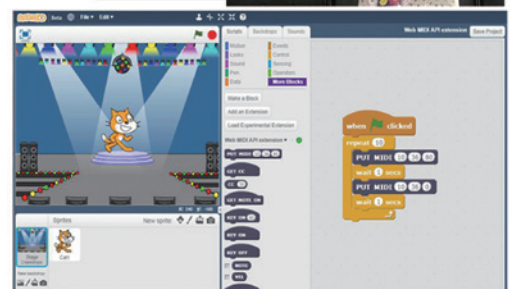
② 「アナログシンセサイザー prologue に搭載されたユーザー開発機能」

今年発表したアナログシンセサイザー「prologue」は内部のDSPリソースの一部ユーザーに開放しており、ユーザー自身が開発したオシレーターやエフェクトをアナログシンセと組み合わせ使用することができます。このセッションでは開発環境である prologue SDK とそれを利用した作例の紹介、またメーカーとユーザーコミュニティの関係についてお話ししたいと思います。



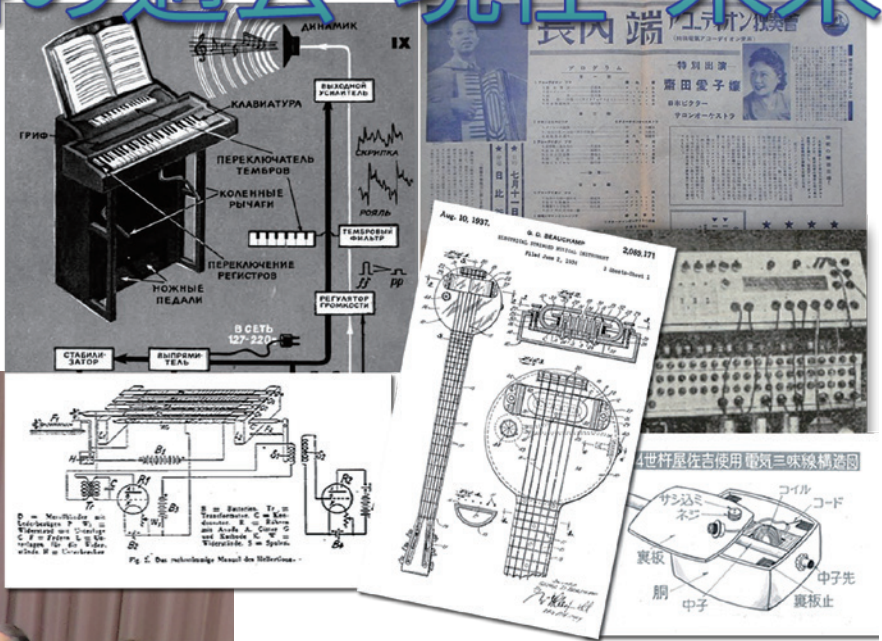
山田 嘉人
所属：株式会社コルグ
アナログシンセサイザー
関連製品マネージャー
2011年にコルグにハード
ウェア・エンジニアとして
入社。商品企画、電子
設計、品質管理、生産
立ち上げなどを担当。

萩野 早史
所属：株式会社コルグ
株式会社コルグ 2007年
入社。
2015年よりソフトウェア
・エンジニアとしてアナ
ログシンセサイザー関連
製品を担当。



電子楽器の過去・現在・未来

電子楽器が生まれて100年になります。これまで無数の試みがありましたが、商品化された楽器はほんの一握りでした。そのほとんどは歴史に埋もれ、そして次第に人々の記憶からも消え去ろうとしています。しかしこれらの楽器にも開発者の強い意思と願望が込められています。今でも、今だからこそ新鮮に映る楽器もあります。ここではあまり表舞台に出ることのなかった楽器にスポットをあて、あらためて電気、電子楽器の原点を考えてみたいと思います。



古山 俊一 (FURUYAMA Shunichi)

千葉大学工学部卒業後、株式会社京王技研(現コルグ)に入社。MS20からM1までのサウンドデザイン等を担当。その後スタジオエレホンを設立し独立。情報処理学会会員、日本シンセサイザープロフェッショナルアーツ会員、音楽電子事業協会 (AMEI) : メディアコンテンツ委員会委員長などを歴任。現在、尚美学園大学芸術情報学部音楽応用学科 学科長 尚美学園大学大学院芸術情報研究科教授



三枝 文夫 (MIEDA Fumio)

昭和49年、株式会社京王技研工業(現株式会社コルグ)に入社。コルグ最初のシンセサイザー試作1号機をはじめ、miniKORG700やMS-20などの黎明期からシンセサイザーへの設計を手がけてきた。近年では、蛍光表示管技術に応用した新真空管「Nutebe」を提案し、新たな楽器の可能性を追求し続けている。株式会社コルグ監査役

基本中の基本から始める MIDI打ち込み講座



本セミナーでは、MIDI検定4級講座で使用しているテキストに収録されている練習曲を題材に進めつつ、MIDIの打ち込みでどのように曲ができていくのかを細部にわたって紹介します。「MIDIやDTMという言葉は知っていても、イメージよく分からない」「打ち込みで曲を作りたいけど、実際にどうすれば良いのか知りたい」といったモヤモヤした悩みを解決することを講座のテーマとしており、MIDIデータの打ち込みによる曲作りの基本中の基本を知りたいというニーズに応えます。



・内藤 朗 (AKIRA NAITO)

作編曲からレコーディング制作、ライブ演奏など多岐に渡る分野で活動するキーボーディスト/シンセサイザー・プログラマー/サウンドクリエイター。音楽制作系のライターとしても広く知られ、様々な記事を執筆する。また、数々の専門学校にて携わった講師歴は20年以上に及び、その間に業界内へ輩出した人材も多く、後進の指導力には定評がある。現在、FOMIS Mu-Tech LAB等で講師を務めると共に、音楽教室コンサルティング、自社プロデュースによる様々なセミナーにて講師を行うなど、現状に即した次世代育成に積極的に取り組むと同時に、音楽制作シーンの活性化を目指し、サウンドクリエイターにとって有益なツールの開拓、提案を推進するFOMIS Soundwares LAB (<http://www.fomis.jp/>)にてAcousticSamples、Virharmonic、VI LabsなどUVIエンジンを使用した3rdパーティメーカー製品の供給に携わる。有限会社FOMIS代表取締役、一般社団法人日本シンセサイザープロフェッショナルアーツ (JSPA) 正会員。

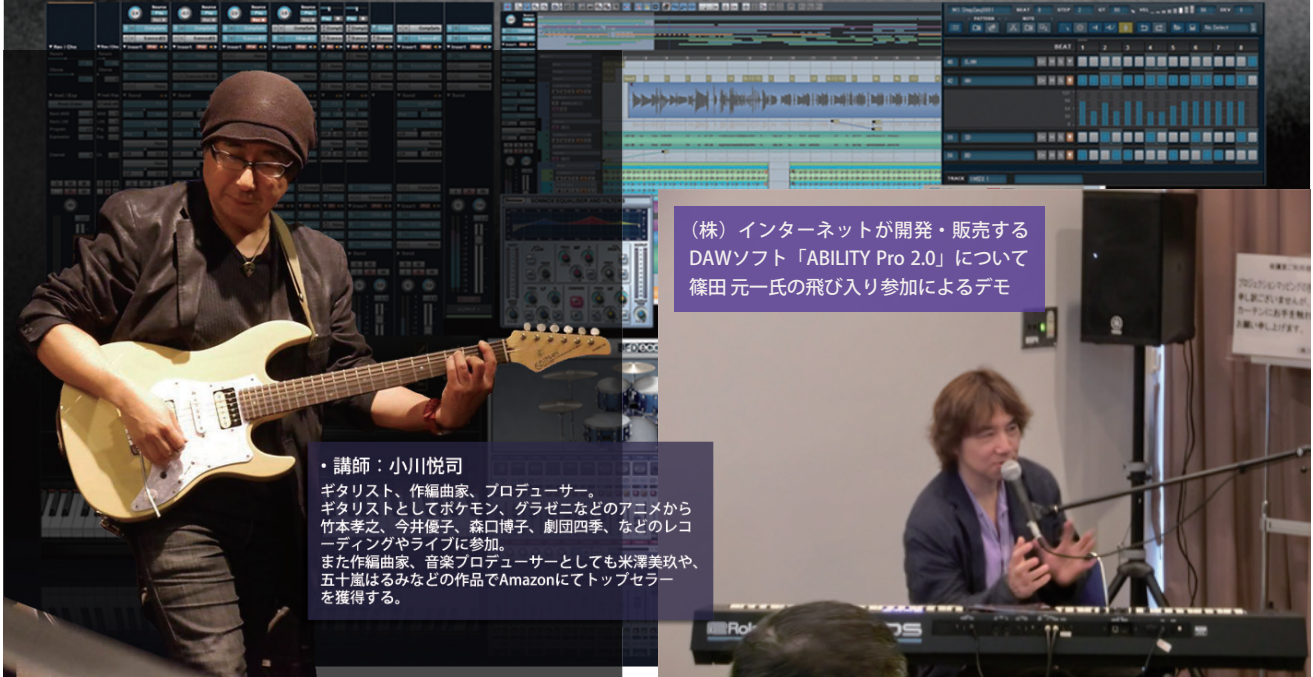


ABILITY 2.0 PRO バックトラック作成法

ABILITY 2.0 Pro に搭載のLOOP機能、MIDIフレーズLOOP機能、ステップシーケンサなど強力な入力機能を使用したバックトラックの作成方法を紹介いたします。



ABILITY 2.0 PRO

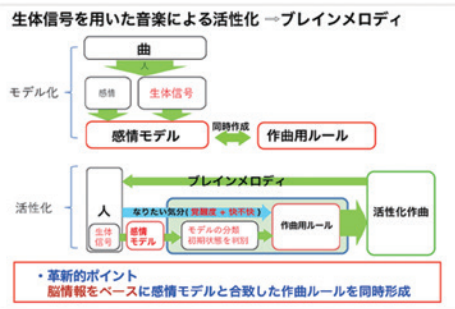


(株)インターネットが開発・販売するDAWソフト「ABILITY Pro 2.0」について篠田 元一氏の飛び入り参加によるデモ

・講師：小川悦司
ギタリスト、作編曲家、プロデューサー。ギタリストとしてポケモン、グラゼニなどのアニメから竹本孝之、今井優子、森口博子、劇団四季、などのレコーディングやライブに参加。また作編曲家、音楽プロデューサーとしても米澤美玖や、五十嵐はるみなどの作品でAmazonにてトップセラーを獲得する。

AIエンターテインメントの未来社会

- AI作曲、AI音声などを利用した、これからのエンターテインメントを考える。
- 現在までの開発状況とこれからの展望についてデモンストレーションを交えて紹介します。



・脳波計測による感情抽出に基づく自動作曲: BrAIn Melody® (ブレイン・メロディ)

脳情報をベースに感情モデルと合致した作曲ルールを同時形成し、独自の自動作曲によりヒトを活性化させるシステム。

沼尾 正行 教授(大阪大学産業科学研究所) / 大谷 紀子 教授(東京都市大学メディア情報学部) / クリムゾンテクノロジ (株) ベルギーの研究機関 i m e c の医脳理工・産学連携チームによる開発。

・リアチェンボイス プロ版

キャラクターとショナレーター双方の声を学習し、リアルタイムにキャラクターの声へと変換するアプリケーション、リアチェンボイスの紹介。



「ユニラブ 2018」で MIDI 体験教室と知的財産の講義を実施

著作権・ソフト委員会 副委員長 堀江 康明

1. はじめに

著作権・ソフト委員会では、早稲田大学理工学術院と「国際コンテンツビジネスと著作権」および「産業政策とデジタルコンテンツ論の基礎」の2つの連携講座を、私と戸叶委員とで毎年担当しております。加えて、2018年度は、同学術院で経営システム工学の新領域法学の研究室である森康晃教授より、夏休みの小中学生向けのオープンキャンパス「ユニラブ 2018」において、実験教室の担当について依頼がありました。この「ユニラブ」は、今回で31回目を迎える歴史あるイベントで、電気で7色に発光するピンを作ったり、金属のメッキ加工を体験したりという、化学・物理の実験体験を通じて、子供の興味や向学心を刺激することを目的としており、日本全国からこれまで延べ20,000名が参加しています。

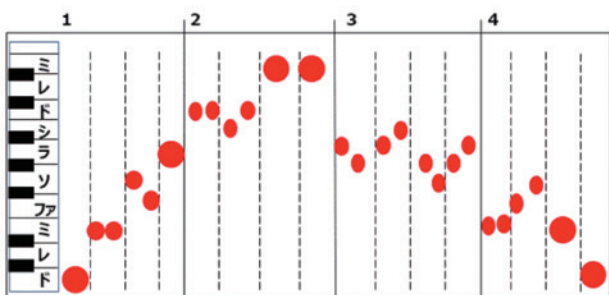
早稲田大学理工学術院の「ユニラブ」については <http://www.sci.waseda.ac.jp/unilab/> をご覧ください。

今回、AMEIとしてMIDI規格や電子楽器を子どもたちに知ってもらうメリットがあり、かつ知的財産に関する内容で、小中学生が興味を持てる実験・体験「音楽をプログラミングしてみよう～カラオケと知的財産～」を企画致しました。参加者はMIDIを利用した作曲と作詞をすることでクリエイターの立場を疑似体験し、その点から知的財産権を理解していただくという実験を実施しました。午前・午後の2回で、小学3・4年生の参加者20名ずつと、その保護者の方、総勢100名弱の方に、実験に参加して頂きました。

2. MIDIでの作曲体験と「あいうえお作文」での作詞体験

まず、楽器演奏やゲーム、業務用通信カラオケにおいて、MIDIは楽曲制作のための重要なツールであること説明し、ノート・ゲート・ベロシティ等を理解すれば、音符を1～128の数値で表すことができ、たとえ楽器が弾けなくても、プログラミングのように音楽作品を組み立てて奏でることが可能であるという説明をしました。

そのことを体験して頂くために、ピアノロールを形取った用紙に、大小のシールを自由に貼るという作業をしてい



ピアノロールシートにシール貼った例

ただきました。あらかじめ用意した1オクターブ半の音階に、大きなシール=4分音符を1小節に4つ、小さなシール=8分音符を1小節に8つというルールで、4小節分のフレーズを作っていました。

次に、出来上がった4小節分のフレーズについて、「ド」=60、「ソ」=67、大きいシール=4分音符=480、小さいシール=8分音符=240といった感じで、数値入力シートヘッダを転記して頂きました（ベロシティについては難度が高いので、あらかじめ64に固定）。

| | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | |
|---|-----|-----|-------|-----|-----|-------|-----|-----|-------|-----|-----|-------|
| | ノート | ゲート | ベロシティ | ノート | ゲート | ベロシティ | ノート | ゲート | ベロシティ | ノート | ゲート | ベロシティ |
| 1 | 60 | 480 | 64 | 74 | 240 | 64 | 69 | 240 | 64 | 64 | 240 | 64 |
| 2 | 64 | 240 | 64 | 74 | 240 | 64 | 67 | 240 | 64 | 64 | 240 | 64 |
| 3 | 64 | 240 | 64 | 72 | 240 | 64 | 69 | 240 | 64 | 65 | 240 | 64 |
| 4 | 67 | 240 | 64 | 74 | 240 | 64 | 71 | 240 | 64 | 67 | 240 | 64 |
| 5 | 65 | 240 | 64 | 76 | 480 | 64 | 67 | 240 | 64 | 64 | 480 | 64 |
| 6 | 69 | 480 | 64 | 76 | 480 | 64 | 65 | 240 | 64 | 60 | 480 | 64 |
| 7 | | | | | | | 67 | 240 | 64 | | | |
| 8 | | | | | | | 69 | 240 | 64 | | | |

ピアノロールのシールのノート・ゲートを数値に変換した例

最後に、「カラオケのうた」というタイトルの作詞の体験をして頂きました。「ユ」「ニ」「ラ」「ブ」という4文字を使って、その4文字に続く言葉を当て嵌めていく「あいうえお作文」の形式で歌詞を作っていく作業でした。あらかじめ5文字や7文字の5・7調や7・5調を意識すると、言葉にリズムが生まれることを説明し、ここからは保護者の方にもご参加いただき、スマートフォン等を使って、親子で「ユ」「ニ」「ラ」「ブ」ではじまる5文字ないし7文字の単語を探すという作業となりました。

「カ」「ラ」「オ」「ケ」の4文字で作詞をしてみましょう。

(例)

- 「カ」 カラフルな
- 「ラ」 ラムネソーダ
- 「オ」 沖縄の
- 「ケ」 慶良間諸島

「カ」「ラ」「オ」「ケ」の4文字での作詞の例

参加者の自由な発想で単語を探す作業でしたので、例えば、「ユ：ゆうぐれどき ニ：にじがしめす ラ：ラズベリーがかがやく ブ：ブルーの空」や「ユ：ゆうゆうと ニ：にじを見ながら ラ：らんらんと ブ：ブーンと飛ぼう」といった思いもかけない斬新な発想が次々に出てきました。

この作曲作業と作詞作業の結果をお預かりし、編曲と補作詞をした楽曲は、カラオケの文字テロップを追加して、エクシングのカラオケ楽曲投稿サービス「うたスキミュージックポスト」で期間限定公開中です。「ユニラブのうた」でぜひ検索して頂きたいと思います。

3. 知的財産に関するレクチャー

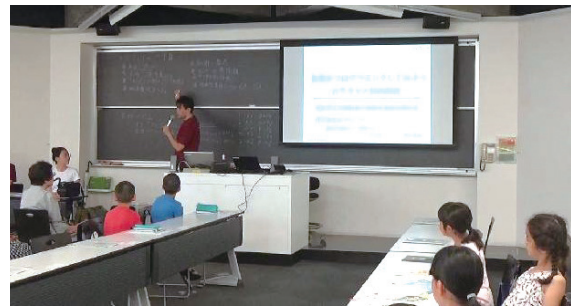
実験教室の後半は、特許・商標・著作権に関する講習となりました。

まず、参加者が興味あるアイスクリームの特許やスマートフォンの商標を実例として採り上げ、知的財産が身近な存在であることを説明しました。この際、身近な商品やサービスに関する特許権や商標権をデータベースで調べてまとめると、立派な夏休みの自由研究になることも説明しました

次に、著作権に関しての説明を行いました。参加者にも理解しやすいように「面白い・楽しい・綺麗・難しい物を、使ったりコピーしたり、特にパソコンやスマートフォンでインターネットを使う時には、お父さん・お母さん・学校の先生に相談しましょう。」ということを強調しました。同時に、つきそいで参加された保護者の皆様にも「お子様がパソコンやスマートフォンを使い始める際に、音楽・漫画・ゲーム・動画を無料で使う癖を付けないことが著作権の第一歩です。」というコメントをしました。

4. 実験教室を実施してみた

今回の実験教室は、参加者が理工学に興味のある小学3・4年生ということで、音楽ツールとしてのMIDIやビジネス的色彩の濃い知財の内容ではなく、ピアノロールや数値を使って音楽をプログラミングしてみることと、知的財産が身近であることに焦点を当てました。実験教室での体験を通じて、MIDIや知的財産に興味を持ってくれる子供が増えて、AMEIの次世代の担い手が少しでも広がることを願っています。



TPP11 発効による著作権法改正について

著作権・ソフト委員会 副委員長 堀江 康明

1. はじめに

2018年12月30日に、TPP11協定が発効し、TPP11整備法に従って、著作権法を含む関連法規が改正となりました。TPP11協定は、アジア太平洋地域の11か国が参画する包括的な経済連携協定であり、サービス・投資の自由化とともに、電子商取引や著作権を含む知的財産等の新たなルール構築を目指しています。著作権や商標・特許等の知的財産権についても、国際的な基準での適切な権利保護と利用推進を図る内容となっています。

今回のTPP11発効に伴う著作権法の改正については、従来の日本独自のルールから、諸外国での標準的なルールへ、一大転換点となり、AMEI会員企業への影響が大きいと考えられるため、本稿において詳細をご説明させていただきます。

2. 保護期間の延長について

第一に、著作権の標準的な保護期間が、従来の著作権法の50年から70年へと、20年延長されます。これまでは、映画の著作物のみが「公開から70年」とされており、その他の著作物は、「著作者の死亡後50年」もしくは「公開後50年」という規定が適用されていました。この「50年」がすべて「70年」となります。

これにより、1968年以降に亡くなった創作者の著作物

| 種類 | | 現行法 | 改正後 |
|------|-------------|-------------|-----------|
| 著作物 | 原則 | 著作者の死後50年 | 著作者の死後70年 |
| | 無名・変名 | 公表後50年 | 公表後70年 |
| | 団体名義 | 公表後50年 | 公表後70年 |
| | 映画 | 公表後70年 | 公表後70年 |
| 実演 | 実演が行われた後50年 | 実演が行われた後70年 | |
| レコード | レコードの発行後50年 | レコードの発行後70年 | |

著作物等の保護期間延長の概要
(文化審議会著作権分科会法制・基本問題小委員会(第7回)参考資料2より抜粋)

については、保護期間が20年間延長となります。例えば、1968年4月25日没の故・万城目正氏の楽曲は、旧法では2018年12月31日までが保護期間となっていたが、2018年12月30日に保護期間が70年に変更となりましたので、2019年1月1日以降もPublic Domainとならずに、2038年12月31日まで著作権が存続することとなります。著作権等管理事業者が公開しているデータベースにも延長された保護期間が反映されています。

また、今回の20年間延長される保護期間とは別に戦時加算は引き続き存続します。文化審議会著作権分科会でも戦時加算の解消に関する言及がありましたが、サンフラン

シスコ平和条約に基づく戦時加算の解消は外務省の交渉事項であるため、文化審議会の検討事項に当たらないという結論となり、外交交渉で合意するまでしばらく存続することとなりました。このため、外国曲については、70年間の保護期間に10年間の戦時加算を含んだ最大80年間が著作権の存続期間となる作品がありますので、注意が必要となります。

3. 著作権侵害行為の非親告罪化について

第二に、著作権侵害における親告罪原則が、非親告罪へと変わります。従来は、著作権侵害の刑事罰の大部分について、権利者からの告訴がなければ公訴を提起できず、刑事責任を問うことができないことになっていました。今回の非親告罪化によって、一定の場合において、権利者からの告訴がなくても司法手続きが可能となります。

対象となるのは、次の目的・行為と規定されています。

①対価を得る目的又は権利者の利益を害する目的があること

②有償著作物等について原作のまま譲渡・公衆送信又は複製を行うものであること

③有償著作物等の提供・提示により得ることが見込まれる権利者の利益が不当に害されること

※有償著作物等：有償で公衆に提供又は提示されている著作物等

文化審議会著作権分科会での検討過程では、非親告罪化によりコンテンツ等の二次創作が阻害され、創造のサイクルの維持に支障をきたすのではないかと懸念が示されました。その点を解決するために、「有償著作物等について原作のまま」という要件が規定されています。具体的には以下のように例が示されています。

| 非親告罪となる侵害行為の例 | 親告罪のままとなる行為の例 |
|-----------------------|--------------------|
| 販売中の漫画や小説本の海賊版を販売する行為 | 漫画等の同人誌をコミケで販売する行為 |
| 映画の海賊版をネット配信する行為 | 漫画のパロディをブログに投稿する行為 |

親告罪が適用となる例
(文化審議会著作権分科会法制・基本問題小委員会(第7回)参考資料2より抜粋)

また、著作権法第30条第1項第3号の、私的目的複製とみなされない違法ダウンロードについても、非親告罪化の対象外であることが文化審議会著作権分科会法制・基本問題小委員会の中で明らかとなっています。

著作権侵害行為の非親告罪化により、海賊版の摘発や著作権者の売上確保が進みます。これにより、適正な著作権手続きでコンテンツ利用を行っている AMEI 会員のビジネスの後押しも期待できます。

4. 損害賠償に関する規定の見直しについて

第三に、著作権侵害が発生した際の損害額の算定につい

て、新しい規定ができました。従来は、侵害を受けた権利者が損害賠償額を算定し、立証することが必要でした。この損害額の算定が権利者にとっては負担が大きく、そのために法的手続きを断念せざるを得ない場面があることが指摘されていました。新しい規定では、侵害された著作権等が著作権等管理事業者により管理されている場合、当該著作権等管理事業者の使用料規程により算出した額(複数ある場合は最も高い額)を損害額として賠償を請求することができますこととなります。

5. 配信音源の二次使用に対する報に酬請求権付与について

第四に、放送事業者が放送・有線放送を行う際に、実演家及びレコード製作者に認められる使用料請求権について、従来はCD等の商業用レコードを用いる場合が対象とされていましたが、今回の改正によりインターネット配信専用音源を用いて放送又は有線放送を行う場合に適用を拡大することとなりました。近時はCD等のメディアではなく配信専用で販売される音源も多くなっており、両者の取扱いを同じにするための改正となります。

6. アクセスコントロールの回避措置について

第五に、今回の改正により、アクセスコントロール(著作物等の利用を管理する効果的な技術的手段)を権限無く回避する行為は、著作権を侵害する行為とみなされることとなります。ただし、刑事罰の対象にはならず、著作権者等の利益を不当に害しない場合も除外されます。当該回避を行う装置の販売等の行為については刑事罰の対象となります。AMEI 会員においても、パスワード等で利用・閲覧を制限しているサービス・製品について、制限を許可なく解除して、正当な権限なく利用・閲覧することは侵害行為とみなされることとなります。

7. おわりに

今回の TPP11 協定の発効による著作権法改正については、11か国の貿易や知的財産に関するルールを共通化することで、経済発展を促すことが期待されていますが、特に著作権法については、AMEI 会員のビジネス環境へ大きな影響があると思われます。保護期間の延長により、Public Domain となることを見込まれていた作品については権利が存続し、利用の対価が引き続き発生します。また、非親告罪化と損害賠償規定の見直しにより、万が一著作権トラブルが生じた際も、当事者間の話し合いによる合意で解決することが多かった日本型のウェットな関係が、裁判手続きと定型的な金銭支払いという欧米型のドライな関係に、少しシフトすることが予想されます。トラブル事例の類型化や解決手段の透明化が進む可能性もありますので、著作権・ソフト委員会としては、その動向を注視してまいります。

MIDI 2.0™

Prototyping Announced!

一般社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) と The MIDI Manufacturers Association (MMA) (米国 MIDI 管理団体) は、従来の MIDI 規格に、新たに拡張性を持たせたプロトコルなどを含んだ次世代の MIDI として「MIDI 2.0」の開発・規格化および実装作業を進めていくことを発表しました。

MIDI 2.0 とは、最初に MIDI 機器間でネゴシエーションを行い、既存の MIDI 1.0 対応機器との運用性を維持した上で、現在の MIDI 1.0 からチャンネル・メッセージの分解能拡張、ノート・コントロール、タイムスタンプなど、演奏の表現力やデータ再現性を大きく向上させる規格です。

AMEI と MMA のメンバー企業は、現在プロトタイプの開発を進めており、初期の MIDI 2.0 プロトタイプ機器間の接続、および MIDI 1.0 対応機器との間の変換テストを行う、メンバー専用の plugfest が The 2019 NAMM Show にて計画されています。この MIDI 2.0 プロトタイプの実現には Ableton/Cycling '74, Art+Logic, Bome Software, Google, imitone, Native Instruments, ROLI, Steinberg, TouchKeys、クリムゾンテクノロジー株式会社、株式会社コルグ、ローランド株式会社、ヤマハ株式会社、株式会社ズーム等、日本・アメリカをはじめ各国の電子楽器メーカー・ソフトウェアベンダーが参加しています。

今後 MIDI 2.0 対応機器の開発及び AMEI/MMA 会員企業向けの MIDI 2.0 規格準拠を表すロゴデザインの制作も行う予定です。

この MIDI のメジャーアップデートは、MIDI 1.0 対応機器との接続互換性を維持した上で、高度な接続性によって様々な分野における MIDI の新たな世界を築くべく、規格提案・開発を行ってまいります。

※AMEI では、AMEI 会員として参加・協力頂ける団体・企業を募集しております。

お問い合わせは AMEI 事務局まで

一般社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) について

一般社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) とは、音楽電子事業に関する生産、流通、商品などの調査研究、情報の収集及び提供、規格の立案及び標準化の推進などを行うことにより、音楽電子事業及び関連産業の健全な振興を図ることを目的とする団体です。

AMEI 事務局 : amei_support@amei.or.jp

<http://www.amei.or.jp/>

東日本大震災、並びに福島第一原子力発電所事故により被災された皆様に心からお見舞いを申し上げますと共に平成28年熊本地震、平成29年九州北部豪雨、平成30年7月豪雨により被災された方々に心からお見舞い申し上げます。

会員名簿

50音順 2018年7月31日現在

| | | |
|-------------------------|---------------------------------------|--------------------------|
| あ | す | や |
| • Apple Japan 合同会社 | • 株式会社ズーム | • ヤマハ株式会社 |
| い | • 株式会社鈴木楽器製作所 | • 一般財団法人ヤマハ音楽振興会 |
| • 株式会社インターネット | • 株式会社スリック | • 株式会社ヤマハミュージックエンタテインメント |
| え | た | ホールディングス |
| • 株式会社エクシング | • 株式会社第一興商 | ゆ |
| か | と | • universe 株式会社 |
| • カシオ計算機株式会社 | • 株式会社東京 MDE | ろ |
| • 株式会社河合楽器製作所 | • 株式会社ドワンゴ | • ローランド株式会社 |
| く | な | 〈正会員会社 28 社〉 |
| • クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 | • 株式会社 nana music | * 賛助会員 |
| • クリムゾンテクノロジー株式会社 | に | • 中音公司 (中華人民共和国) |
| こ | • 学校法人片柳学園 日本工学院専門学校・ 日本工学院八王子専門学校 | • 株式会社博秀工芸 |
| • 株式会社コルグ | は | • 株式会社ミュージックトレード社 |
| し | • パイオニア株式会社 | • 株式会社リッターミュージック |
| • 株式会社シーミュージック | • Pioneer DJ 株式会社 | 〈賛助会員会社 4 社〉 |
| • 学校法人尚美学園 | ふ | |
| • 株式会社シンクパワー | • 株式会社フェイス | |
| | • 株式会社フートレック | |

MIDI LICENSE
平成30年度
「MIDI検定」
● ミュージッククリエイターのための認定制度



受験案内

第20回 MIDI検定2級2次試験

筆記試験：平成31年2月16日(土)PM1:30~PM3:00 東京A/B・大阪A/B会場
課題製作：平成31年2月17日(日)~18日(月) 提出2月18日(月)消印有効

申し込み期 2018・12/3(月)~2019・1/25(金)

一般社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) と The MIDI Manufacturers Association (MMA) (米国 MIDI 管理団体) は、従来の MIDI 規格に、新たに拡張性を持たせたプロトコルなどを含んだ次世代の MIDI として「MIDI 2.0」の開発・規格化および実装作業を進めていくことを発表しました。

2019年1月19日(土)

AMEI NEWS Vol.67 / 2019.2.7

一般社団法人音楽電子事業協会 機関誌

発行：一般社団法人音楽電子事業協会 事務局

〒101-0061

東京都千代田区神田三崎町 2-16-9 イトービル 4F

TEL.03-5226-8550 FAX.03-5226-8549

発行人：水野 滋

編集人：石黒士郎 (広報委員会)

編集協力：株式会社 博秀工芸

ホームページアドレス：

<http://www.amei.or.jp/>

