

Q1：モバイル部会設立の経緯は？

A1：現在のモバイル部会が扱っている音楽ファイルは主に携帯電話用の着信メロディ(いわゆる着メロ)用ファイルで、その起源は、1999年の12月にドコモからiモードの携帯電話が発売された時にさかのぼります。それまで着信メロディ用の音楽データというものが無かった訳ではありませんが、複数の音が同時に出来るいわゆるポリフォニック形式の音楽データを一度に5キロバイト単位(当時)でパケット伝送出来るという形が可能になったのは、iモードが出てからです。

当時AMEIにはモバイル用の音楽ファイルを取り扱う場がなかったため、今後発生して来るであろうファイルの統一化問題や音楽著作権問題に関して業界としてでの取り組みを一本化するべきであろうとの考えから、MIDI規格委員会の中にモバイルMIDI部会が、著作権委員会(現在は著作権・ソフト委員会)の中にモバイル部会が、それぞれ設立されることになったのです。

Q2：モバイル部会の今までの活動実績は？

A2：モバイル部会では、iモードの発売と共に普及し始めていた着信メロディにターゲットを絞り、楽曲の権利処理方法や使用料に関して、従来のインターネット音楽配信とは異なった新たなシステムを導入するための活動をして来ました。

着信メロディが従来の音楽配信とどう違うかと言うと、

- 1) 著作権フラグが立っているデータを他に転送することが出来ない仕組みになっている。
- 2) 着信メロディとして必要十分な音源クオリティしか持っていない。
- 3) 演奏時間もせいぜい45秒程度である。

これらの特質を前面に出してJASRACと協議した結果、1ダウンロード当たり5円という現在の使用料モデルが出来たのです。

使用料の負担が実質7.7円から5円(実際には更に10%の減額措置あり)に減ったことにより事業者サイドは事業をやり易くなり、その結果としてマーケット規模が拡大され、更には権利者サイドへの還元も増加するという訳ですから、これはもはや単なる金額交渉という次元の話ではなくて、新しい著作権ビジネスのモデルを創出できたということになり、まさにこれこそがモバイル部会としての大きな功績であったと私は思っています。

参考までに申しますと、著作権フラグの考え方は、着信メロディのセキュリティを確保するために業界内で取り決めたもので、著作権保護の面から将来的に禍根を残す事がないようにとの配慮によるものでした。これによって権利者との信頼関係を築くことが出来たのも、この事業がここまで大きな市場に発展した要因ではないでしょうか。

モバイル業界は、携帯電話機メーカー、コンテンツプロバイダー、権利者、キャリア等から成り立つ複雑な業界ですので、これらをどう統轄していくかは重要な問題です。幸いにもこの部会は様々な事業者で構成されており、しかも権利者の意見をスムーズに吸い上げることが出来る環境にあるため、ハードウェアにどのような機能を持たせることが著作

権処理の面から考えて最も適正なシステムにまとめられるか、などのソリューションをすすぐに得ることができるといったメリットを持っています。今後ハードウェアが益々進化して行く中で、モバイル部会が中心になってその辺りの整合性を取って行く必要があると思います。



中西正人部会長

Q3：着信メロディの市場規模と今後の見通しは？

A3：昨年度の着信メロディの売り上げ金額(ユーザーが支払った金額)は、およそ950億円とされています。携帯電話自体がほぼ一通り行き渡って来たため、これからの大きな伸びは期待できないかも知れません。

しかし、着信メロディというものは、携帯電話の各種サービス(天気予報、ニュース、各種情報提供等)と異なって、携帯電話の基本機能とも言えるものであり、しかも、誰から誰への着信かを即座に判別できる便利なものですから、規模や形態は変化しても、今後も需要は減らないでしょう。またこの需要は、いわゆる音楽配信(MP3等)とは全く異なった次元のニーズであって、音楽配信が今後どのような形で進化することになるうとも、MIDI形式の着信メロディはそれとは独立して存在し続けると思います。

と言いますのは、着信メロディには、電話に出る事を促すような「不快さ」あるいは「けたたましさ」のような要素が必要であるため、自然で美しい楽音では本来の用を足さないと思うのです。そう言うわけで、今後は「ほどほどに美しく、なおかつけたたましさも兼ね備えた音」として勝ち残って行くのではないかと思います。

Q4：モバイル部会の今後の課題は？

A4：使用料の問題がひとまず落ち着いていますので、今後は次のような課題にも着手して行きたいと思っています。

- 1) 携帯電話に装着されたメモリーパッケージへのダウンロードの問題
- 2) 動画との連動の問題
- 3) マルチメディア的な使い方の問題
- 4) 海外での配信に関する問題

これらひとつひとつの課題に対して、皆さんと共に取り組んで行きたいと思っていますので、ご協力を宜しくお願い致します。