

# MIDI検定2級実技試験実施



MIDI検定2級実技試験が東京（御茶ノ水スクエアC館）・大阪（マイドームおおさか8階研修室）で平成14年2月9日、10日、11日実施された。試験は2時間の間にコンピューターからMIDIデータを打ち込み楽曲を完成させる内容で大変難度の高い試験であった。

合格者は平成14年3月11日AMEIのホームページに受験番号によって発表された。

合格者は21名（受験応募者：東京地区264名、大阪地区140名、総数404名）合格率は5.2%で合格者のMIDI実務技量及び音楽に対する力は相当高度なものと評価される。

### CONTENTS

- MIDI検定試験実施報告 ..... 2
- ISMC使用管理費について ..... 3
- 1394プロジェクト報告 ..... 4
- MIDI規格委員会モバイルMIDI部会の活動報告 ..... 5
- 委員長インタビュー ..... 6-7
- 総会開催日程のお知らせ、AMEI会員名簿 ..... 8

AMEI NEWS Vol.18 / 2001.4.1

社団法人音楽電子事業協会 機関誌

発行：社団法人音楽電子事業協会 事務局

〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-16-9

イトービル4F

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

発行人：中田 健

編集人：福田 誠（広報委員会）

編集協力：株式会社 ラプラス

ホームページアドレス：<http://www.amei.or.jp/>

MIDIを理解し活用できる人材育成のための認定制度  
 コンピュータミュージックの共通ライセンス  
**「第4回MIDI検定試験3級」「第3回MIDI検定試験2級1次筆記」実施結果**

主 権：社団法人音楽電子事業協会  
 協力企業：社団法人音楽電子事業協会 会員各社  
 協力団体：日本シンセサイザー・プログラマー協会  
 実施日：平成13年12月16日（午後1時より3級：午後3時より2級）

**【「協力校&試験会場」全国82会場】**

(東京・関東地区 18校・18会場)

アイテックスミュージックアカデミー  
 音響技術専門学校  
 神奈川県情報文化専門学校  
 菅原学園専門学校デジタルアーツ東京  
 総合学園ヒューマンアカデミー東京校  
 東京工科大学  
 東京情報ビジネス専門学校  
 東京スクールオブミュージック専門学校  
 日本工学院専門学校  
 日本工学院八王子専門学校  
 日本電子専門学校  
 パン スクール オブ ミュージック  
 東放学園放送専門学校  
 ミュージック・カレッジ・メーザー・ハウス  
 ヤマハ音楽院  
 代々木アニメーション学院  
 東京ビジュアルアーツ  
 横浜デジタルアーツ専門学校

(大阪・関西地区 6校・6会場)

大阪音楽学園キャットミュージックカレッジ専門学校  
 (株) JEUGIA  
 ティップスコンピュータミュージッククラブDEE  
 職業訓練法人 大阪ヒューマンアカデミー  
 神戸電子専門学校  
 ビジュアルアーツ専門学校 大阪

(岡山地区 1校・1会場)

くらしき作陽大学

(島村楽器全国会場 43会場)

旭川、札幌、釧路、秋田、八戸、仙台、郡山、新潟、長野、松本、水戸、宇都宮、成田、千葉、津田沼、新浦安、大宮、新所沢、船堀、錦糸町、新宿、八王子、金沢、横浜、名古屋、鈴鹿、大津、三宮、京都、姫路、岡山、米子、広島、松山、高松、小倉、福岡、熊本、大分、長崎

(東海地区 5校・5会場)

大垣女子短期大学  
 名古屋音楽大学  
 名古屋芸術大学  
 名古屋ビジュアルアーツ  
 山口隆啓スクール

(金沢地区 1校・1会場)

金沢科学技術専門学校

(東北地区2校・2会場)

日本コンピュータ学園 東北電子計算機専門学校  
 菅原学園 専門学校デジタルアーツ仙台

(九州地区2校・2会場)

専門学校九州ビジュアルアーツ  
 福岡マルチメディア専門学校

(北海道地区1校・1会場)

札幌科学技術学園・札幌科学技術専門学校

(広島地区2校・2会場)

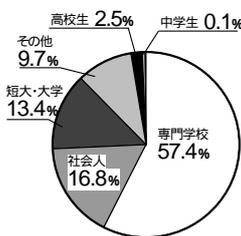
広島コンピュータ専門学校  
 広島工業大学専門学校

(新潟地区1校・1会場)

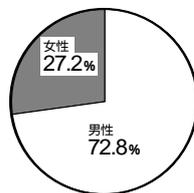
新潟会計ビジネス専門学校

**【第4回MIDI検定3級受験者分析】**

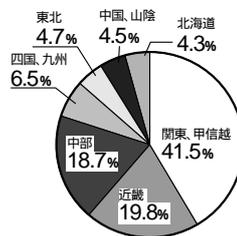
・総受験申込者：2009名 ・合格者：1411名（合格率70.2%）



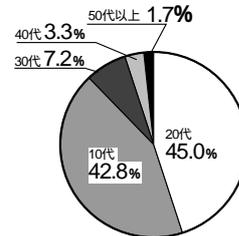
職業別



男女比



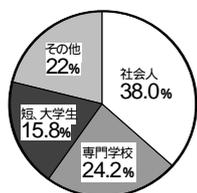
地域別



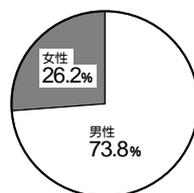
年代別

**【第3回MIDI検定2級筆記試験受験者分析】**

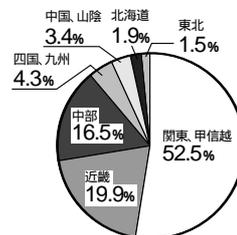
・総受験申込者：587名 ・合格者：290名（合格率49.4%）



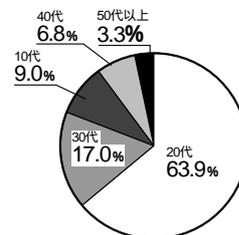
職業別



男女比



地域別



年代別

# ISMC管理実費についての詳細決定

2001年秋に公表した「ISMC管理実費について」における別途協議部分について関係各位と協議して詳細を決定致しました。全体を整理してご報告致します。

楽曲の種類/事業	ネット事業	録音物事業	製作事業	埋込サービス事業
JASRAC管理楽曲データ	Type A (ネットワーク課)	Type B (録音 2 課)	Type E 5 千円 / 月 または 5 万円 / 年	Type G ISMC番号の 透し埋込サービス 売上の1%
他団体管理&オリジナルデータ	Type C (暫定単価2円)	Type D (暫定単価2円)		

## 1. 下記管理実費算出一覧表の対象となる分野は上記の分類表のAからDに該当します

- <前提1> ISMC規格を利用したデータ(当面S M F形式)のみを対象とします。
- <前提2> PDおよび権利ホルダーが権利不行使を宣言し自由利用ができるデータについては各分野で規定した管理実費に含まれます。

### ISMC管理実費算出一覧表 (2001年11月決定)

クラス	JASRACへの 支払い月額	ISMC管理 実費(月額)	クラス	JASRACへの 支払い月額	ISMC管理 実費(月額)
1	~ 100千円	1 千円	11	~ 1100千円	1 1 千円
2	~ 200	2	12	~ 1200	1 2
3	~ 300	3	13	~ 1300	1 3
4	~ 400	4	14	~ 1400	1 4
5	~ 500	5	15	~ 1500	1 5
6	~ 600	6	16	~ 1600	1 6
7	~ 700	7	17	~ 1700	1 7
8	~ 800	8	18	~ 1800	1 8
9	~ 900	9	19	~ 1900	1 9
10	~ 1000	10	20	~ 2000	2 0

- ◆タイプA：JASRACネットワーク課の減額措置(5%)を享受する会員企業  
・ ネット流通における配信事業者がこれに該当します
- ◆タイプB：録音物としてMIDIデータを販売または頒布する会員企業  
・ 録音物を製造 (CD、FD、電子楽器の内蔵ROMなど) し販売頒布に利用する場合  
・ 一覧表の支払い月額換算値として録音部録音 2 課に支払った著作物使用料を対象
- ◆タイプC：JASRAC管理外楽曲をネット配信流通する会員企業
- ◆タイプD：JASRAC管理外楽曲を録音物として販売・頒布する会員企業  
・ 自社オリジナル楽曲データの販売・頒布をおこなう会員企業も含まれます  
・ 支払い月額換算値を流通形態(D/L、録音物)に関係なく 1 データ一律 2 円(暫定)とします  
(概算で 1 データあたりの管理実費は約 1 0 0 分の 2 円となります)  
・ 当面の間ストリームによって発生した使用料は上記の換算値に含まれるものとします。

## 2. 管理実費算出一覧表の対象外となるのは分類表のEとGそしてF・Hのタイプです

- ◆タイプE：MIDIデータ製作だけをおこなっている会員企業  
・ 第三者に供給し、俗に言う「原盤ロイヤリティ収入」をビジネスとしている会員企業  
・ データの供給をせず、社内資料の管理としてISMC規格を利用する場合も該当
- ◆タイプG：ISMC番号を透かしとして埋込サービスをおこなう会員企業  
・ 売上は自己申告とし、管理実費は百分の一を乗じた後千円未満切り捨てとします
- ◆タイプF：複合利用会員 (タイプAからGまでのどれか二つ以上を複合的に利用)  
・ 各々の利用で発生する管理実費のなかで最も金額の多いタイプのみを対象  
・ 実費の公平性を期すために、それぞれの実績はご報告いただきます
- ◆タイプH：包括契約会員 (AからGまでのどれか二つ以上を複合的に大量利用)  
・ 管理実費は年額固定で 5 0 万円。報告の義務が免除となります。  
・ ISMCコード体系の企業クラス 1 からIDを付与します(今後200年間で 6 4 社のみ)

## 3. 備考

- ・ 上記詳細規程は、2年間(2003年度まで)固定いたします
- ・ 上記詳細規程においても判断できない使用形態はAMEIと会員とで別途協議致します
- ・ 詳しくは事務局にお問い合わせ下さい。

以上

## ■ 1394プロジェクトの活動概況

1394プロジェクトリーダー 鈴木健司 (ヤマハ株式会社)

1394プロジェクトは、平成12年1月から活動を始めて早2年余りが経過しました。会員各社の多大なご協力を賜り、所定の目的を達成できそうな状況となりましたので、活動のまとめとして経過とその成果の一端を簡単に紹介しておきたいと思っております。

当プロジェクトは「IEEE1394 (高速高機能なデジタル伝送規格の世界標準の一つ) の電子楽器やオーディオへの応用に関して、業界として必要とされる事項についての標準化作業と、応用や実装に際し業界共通で進めるべきテーマの推進」を目的とし、AMEI会員会社12社ほどからの参加のもとに鋭意検討を進めてまいりました。実際のワーキングテーマは3つに分かれ、MIDIとオーディオのデータ伝送仕様の検討、その伝送に最適なLSIの仕様検討、機器同士の接続管理機能 (コネクションマネジメント) の検討を並行して行ないました。プロジェクト設立前から検討が継続しておりました伝送仕様については、RP-027として早い段階で日の目を見ることができ、またLSI仕様についてはメーカー側から適合できそうな仕様の公開が行われた段階で活動終了となりましたので、プロジェクトの多くの時間は残されたコネクションマネジメントの検討に費やされました。

IEEE1394は、楽器やオーディオ機器に限らずあらゆる電子機器間(PC、民生AV機器など)の高速信号伝送に係わる世界標準です。その内容は規格検討団体である1394TA (Trade Association)で、既に基本的な枠組みは出来上がっており、さらに上位層 (アプリケーション) の規格は定期的に開催される国際会議の各種WGで連綿と検討されてきています。そこで一つの課題は、プロジェクトの目指している、楽器やオーディオ機器の使用環境に最も相応しい (使い易い) プロトコル (通信方法) を、既存の基本的枠組みや他のアプリケーション仕様とどのように合理的に整合させるかという点でした。我々の業界の特徴でもある圧力的に多様な形態や機能を持つ機器同士の接続を将来の拡張性も含めて想定し、かつ各社の要求を万遍なくカバーできるようにすることは結構難しさが伴いました。

結果的には、家電やPCの業界と比較すればマイナーな業界からの提案であったわけですが、IEEE1394全体の規格体系の中できちんとしたポジションをタイムリーに提案し確保できたと思っています。これで楽器、オーディオ機器のIEEE1394を利用した接続に係わる基本的な規格が揃ったこととなります。

## ■ Music Subunitについて

1394プロジェクトコネクションマネジメントWG鈴木博之 (ソニーサウンドコミュニケーション株)

IEEE1394の上位層にはMIDIやオーディオなどのストリームを伝送する規格を含むIEC61883が有りますが、更に上位に1394TAで策定したAV/C Digital Interface Command Set General Specification (一般にAV/C Generalと呼ぶ) というプロトコルが有ります。ここではIEEE1394でハンドシェイクを行なうための基本的なプロトコルなどを規定しており、これらのプロトコルを使用する場合には、機器はSubunitと呼ばれるソフトウェアの構造を持つことを基本としています。

昨年、更にその中でもハンドシェイクの方法に着目したCCM (Connection and Compatibility Management) プロトコルがAV/C Generalの上位プロトコルとして策定されましたが、音楽制作などの環境で使われる我々の機器にそのまま利用できるものにはなっていませんでした。

そこで、音楽制作などの環境で当たり前に使われる、MIDI、マルチチャンネルのオーディオ、オーディオの同期、SMPTEのタイムコード、Sample Countに関して有効な接続手段を設けるためにCCMの上位プロトコルとして、Music Subunitというプロトコルを1394TAに提案し規格化を行ないました。(図1参照)

1394TAでは、様々なSubunitに関するプロトコルが規格化されていますが、このMusic Subunitが他と大きく異なる点は、Subunit内部の機能に関する詳細な定義を持たず、出入

力のエンドポイント (これをMusic Plugと呼びます) を中心に規定している部分です。これは、将来このプロトコルを実装するであろう機器に制限を持たせないためには重要なポイントで、これにより様々な種類の機器がこのプロトコルを実装することが可能になります。また、AV/C Generalによって各Subunit上での入出力点 (Source/Destination Plug) が31個ずつに限られていたが、このMusic Plugを導入し、Source / Destination Plug接続する事で信号の多重化が可能になり、MIDIやオーディオなどを理論上最大65,535個まで接続することが可能になりました。(図2参照)

Music Subunitの規格書ではこれらの入出力を接続するためのコマンドを定義し、このプロトコルを実装した機器の固有な情報の持ち方をDescriptorという構造の中に規定しています。また、具体的な接続方法の例をAnnexに記述してありますので、ソフトウェアの実装の際に参考にしてください。なお、実際の規格書は1394TAのホームページ (<http://www.1394ta.org/index.shtml>) からダウンロード可能ですので、そちらのまようをご覧ください。

音楽制作に携わるユーザーの方々のためにも、そしてまたMIDIの今後の発展のためにも、AMEIが中心となって策定したこのMusic Subunitを実装した機器が世の中に数多く現れることを切に願います。

図.1 Music Subunitのプロトコルレイヤー

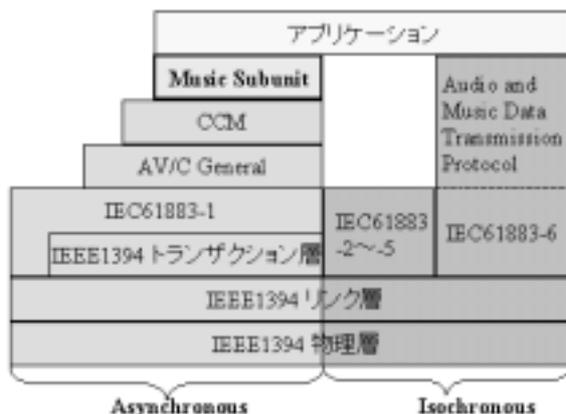
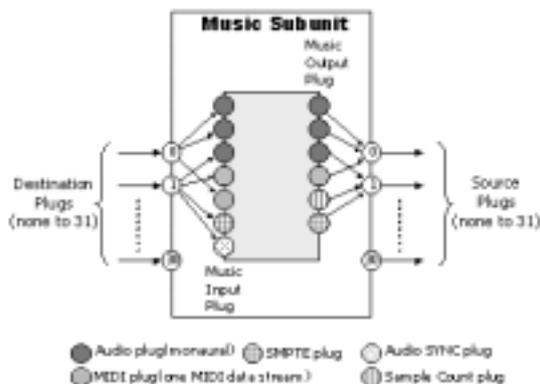


図.2 Music Subunitの論理モデル



## ■ MIDI規格委員会モバイルMIDI部会の活動報告

モバイルMIDI部会部会長 飛河和生 (日本ビクター株式会社)

MIDI規格委員会モバイルMIDI部会は、平成13年6月より前身であるMobile MIDIワーキングの活動を引継ぎスタートしました。これまでの活動を下記に振り返ってみます。

平成11年11月18日、第1回モバイルMIDI WGにてヤマハ/フェイス両社のフォーマット説明からWGがスタートしました。

平成12年2月6日MMA総会において、日本における携帯電話の市場規模や着信メロディなどのための新しいMIDIの提案についてプレゼンテーションを行いました。またMMA側からはXMFの提案が示されました。

平成12年6月21日の日経産業新聞等にて、「AMEIが着信メロディのためのガイドラインを策定するためモバイルMIDI WGを設置し、コンテンツメーカー、端末メーカーに参加を呼びかける」との記事を公表、これを受けて平成12年7月7日に開催した「第10回モバイルMIDI WGには、AMEI非会員も含め21社28名のメンバーが参加しました。この会議でGM Liteガイドライン(案)が配られ、以後、WG内でさらに検討が加えられ、平成13年2月にはMMA/AMEIの共通メーリングリストを立上げ、英文ガイドラインの検討へのスピードアップ化が図られました。

ここまでに、23回の定例会議、2回のMMAとの会議、2回のMMAプレゼンテーション、を行ったことになりました。そして平成13年5月30日大手町サンケイホールにて「GM Lite」プレス発表と事業者のための説明会を開催しました。

平成13年6月28日それまでのワーキンググループ活動は部会活動へと引継がれ、第1回MIDI規格委員会モバイルMIDI部会が開催されました。この部会での活動方針としては、

1. 既にプレス発表と事業者説明会の終わった「GM Lite」英文版の最終校正及び相互承認の取り交わし。
2. GM Liteの普及活動
3. MMAから提案された「General MIDI eXpandable (GMX)」の審議。(GMX WGを設置し対応する)

平成13年10月24日、AMEIから提案したGM LiteはRP-033として加藤MIDI規格委員会委員長、Tom White MMA会長の相互承認を取り交わしました。

General MIDI eXpandable (GMX)仕様(案)がMMAのScalable MIDIワーキンググループから、移動ターミナル、PDA、パームトップコンピュータと他のデバイスといった異なった複雑性を持つMIDI演奏ターミナルの間で互換性を得ることを目的として提案され、平成13年6月4日から開催された3GPP (3rd Generation Partnership Project) 会議にて、同仕様(案)が紹介されました。

MIDI規格委員会モバイルMIDI部会GMX WGでは、仕様の内容について審議を行うと共に、名称についても、従来の「GM」と互換性のないこの仕様には「GMX」と名称をつけることは混乱を招くとして、MMAに異議を唱えてきました。

その後、MMAとは共通メーリングリストを使い審議は続けられましたが、平成13年12月3日に開催される3GPPに間に合わせるため、平成13年11月19日に日本(AMEI)においてMMA/AMEI合同会議を開催し、ペンディングとなっていた部分についての最終の詰めを行い、同仕様は、「Scalable Polyphony MIDI Specification」と「Scalable Polyphony MIDI Device 5-24 Note Profile for 3GPP」の2つに分割され、先般双方の合意に至りました。

## ■ Scalable Polyphony MIDI Specificationについて

モバイルMIDI部会副部会長 田中孝浩 (ヤマハ株式会社)

### 1. Specification の範囲

この仕様書は SP-MIDI の概念を形成する「MIP message」についての定義/動作説明が主体であり、格納するコンテンツ(file format)やプラットフォーム(音源・プレイヤー)の詳細定義は、profile に依存して定義される事を前提としています。機器の開発、及び、コンテンツ制作時には「MIP message」の意図する事を十分に理解し、それぞれの profile 内での再生性能に十分な注意を払う事が重要です。

### 2. 「MIP message」の意図

MIDI の各チャンネルに何音のポリ数が必要か、制作者側が一定の判断基準(再生基準)を「再生機器:プラットフォーム」に与える為のメッセージです。

WorldWide な Portable MIDI Device (特に携帯電話)市場において、プラットフォーム側に横並びなポリ数を定義する事は非常に困難です。

コンテンツ内に「MIP message」を含有することで、プラットフォーム側に「安心して再生できる基準 (=再生可能なチャンネルの指定)」を明示する事ができます。

### 3. 開発者とコンテンツ作成者の注意すべきポイント

「MIP message」の値は、決して100%の互換性を保証するものではありません。例えば、「ch1~4でコンテンツ内にはmax 9音が存在するが8音の機器でも再生して欲しい」の場合にはch1~4でMIP ≤ 8として設定されます。スケーラブルな要素はポリ数だけでなく、機器が内蔵する「音色数」や対応可能な音楽表現(コントロール)メッセージにも依存します。

「profile」はこの範囲を定義、すなわちスケーラブルな範囲を定義する事になり非常に重要です。

機器の開発、コンテンツ作成に於いては、「profile」の中でスケーラビリティを確保するべく注意を払う必要があります。

## ■ Scalable Polyphony MIDI Device 5-24 Note Profile for 3GPPについて

モバイルMIDI部会副部会長 馬島良行 (株式会社フェイス)

このProfileは、Scalable Polyphony MIDI Specification とセットで設計されました。現時点では、このProfile以外のProfileは存在していません。

このProfileは、2002年から2003年に発売される携帯電話に適用されることを想定して作られています。それほど、コストや携帯電話のリソースに負荷をかけなくても、着信メロディのサービスができ、ある程度のコストとリソースがあれば、相応の品質のサービスが可能であるように考えられた、同時発音数が5-24の携帯電話用の規格です。

このProfileの特徴は、GM128の音色が実装できない携帯機のために、minimum sound set と、代替音色へのマッピングが用意されていること、必須のMIDIメッセージが定義されていることです。これらは、「コンテンツのスケーラブルな再生」を狙って作成されており、「互換性」を、再生音と同じであると定義するならば、それを保証しているわけではありません。いずれにしても、「コンテンツのスケーラブルな再生」や「互換性」に関して、携帯電話の実装を行う人やコンテンツ制作を行う人は、注意を払う必要があります。

Q1: 委員長就任にあたってひとことお願いします

A1: ローランド株式会社の飯田です。昨年末に前任の岡田さん（ソニーマーケティング株式会社）よりデジタルレコーディング委員会の委員長を引き継ぎました。この有意義な委員会のお役に立てればと思います。特に先輩方に築いて頂いた企業の枠を超えた率直なムードを大切に、企業とユーザーが信頼関係を築けるような環境を整備したいと考えています。何分にも不慣れなためよく解らない点もあるかと思いますが、宜しくお願いします。

Q2: デジタルレコーディング委員会について簡単にご説明下さい

A2: デジタルレコーディング委員会は、デジタルレコーディングに関する知識を広め、それを通じてユーザー啓蒙を計る事を主な目的としています。メーカー間の技術的連携を取り、その活動成果の積極的活用を行うと共に必要情報をユーザーへ告知する活動を行っています。

Q3: デジタルレコーディングの市場動向を教えてください

A3: 現在「録音する」といえばデジタルがあたりまえの時代です。機器はこの数年間で大幅に低価格化し急速に普及、アナログ・レコーディングを知らない世代に移りつつあります。そしてパーソナル・コンピューターによるマルチトラックレコーディングも普及が進んでおり、クリエイター人口が急増しています。個人ユーザーのいわゆる「ベッドルーム・スタジオ」においても3台以上の異なるメーカーの機器をデジタルで接続するケースが増えています。経験やノウハウのあるエンジニアが対処していたような問題に知識やノウハウのない一般ユーザーが対処しなければいけない時代となっています。

Q4: 現在の活動内容を教えてください

A4: 平成13年度はデジタル関連機器間で良好なインターフェイスを確保できるように勉強会や動作の検証実験を実施しました。テーマは「タイムコード」や「ワードクロック端子」等であり、デジタルでシステムを組む際に重要となるものです。実際に各社機器を持ち寄り動作の検証を行うこともありました。検証実験がユーザーにとって有意義であることはもちろんですが、参加頂いている各メーカーの担当者にとっても他社機との動作や音質の比較ができる貴重な場となりました。これら活動内容のうち普遍性のあるものは「デジタルレコーディングに関する知識情報」としてホームページ上で情報公開し、ユーザ

ーが自由にアクセスできる環境を実現しています。制作現場で発生するトラブルとしては「デジタル接続ではノイズが出てしまう」、「映像機器との同期がとれない」等があります。

これらの問題は知識とノウハウで対応可能なものがほとんどですが、現場では原因の探求を行うわけにはいかないものです。検証実験によって「なぜそうなるのか?」という部分まで踏み込むことができ、その結果を各メーカーで共有できるのはAMEIという開かれた場であるからだと感謝しております。

Q5: 現場の声を反映した活動を展開しているようですが

A5: 本年度よりミーティングにJSPA（日本シンセサイザー・プログラマー協会）の会員にご参加頂いております。JSPAのメンバーはプログラミングのみならずデジタルレコーディングにも精通しており、現場の声をリアルタイムで伺える貴重な機会となっています。また検証に際してのアドバイスや機材の調達等もご協力頂いております。厳しい現場の意見が入ることにより活動内容も制作現場に直結した密度の高いものになりました。

Q6: 今後の抱負についてお聞かせ下さい

A6: デジタルレコーディングを取り巻く環境は急速に変化しています。従来メディアの多チャンネル化およびブロードバンドの普及に伴い、流通する音声データ量も飛躍的に増加しています。また同期やDVD等、映像への対応も必要です。送出するメディア環境環境も大きな変化を遂げています。このような現状においてデジタルレコーディング委員会の課題が尽きることはありません。MIDIとの連携、著作権保護等への配慮も必要であり、他の専門委員会、部会、WGとの緻密な連携を取りながら業界の活性化に繋がる活動を展開してゆく所存です。どうか宜しくお願い致します。



飯田厚二委員長

Q1: カラオケ部会が現在に至るまでの経緯をお話下さい。

A1: 現在はAMEIの一組織になっているカラオケ部会ですが、AMEIが社団法人として設立される3年前の平成5年に、AMEIの前身であるJEMSA(音楽電子産業協会)の中の組織として設立されたのがその起源と言えます。当時は業務用通信カラオケが世に出て間もない頃でして、そのための著作権使用料規定がまだなかった時期でしたので、JASRAC(社団法人日本音楽著作権協会)と使用料の交渉を始めるために必要に迫られて設立されたようなものでした。平成8年4月にAMEIが法人化されてJASRACと対等の立場になり、お互いが協議体制を整えてからは交渉が急速に進展し始め、半年後の9月にはそれまで未払いになっていた使用料を清算するための暫定合意がなされ、年末には業界全体で約62億円の未払い計上されていた使用料をJASRACに対して一挙に支払い、更に翌年の平成9年9月には使用料規定の本合意がなされました。

その後、本規定制定のための協議の中で更にもう一度見直し(値下げ)がなされ、著作権使用料規定の中に現在の「第12節 業務用通信カラオケ」が盛り込まれるに至ったのです。

考えてみますと、JASRACが利用者側と協議して合意の上で使用料を決めたことは、それまでほとんど例がありませんでした。今回の例は、現在進められているモバイルのための使用料協議についても引き継がれていまして、使用料は協議できるもの、見直せるものであるという好ましい先例を作ったことになり、業界にとってこの意義は非常に大きいと思います。

しかも、これによる業務用通信カラオケ業界の発展は、われわれ利用者(業務用通信カラオケ業界およびその利用客)だけのメリットであるばかりでなく、従来よりも作者は自分たちの作品を格段に広く発表できるようになったという意味で、権利者(作者)にとっても非常に大きなメリットをもたらしたと言えるのではないのでしょうか。つまり、パッケージカラオケ(レーザーカラオケやCD-Gカラオケ等)の頃は品揃えがせいぜい3,000曲だったのに比べ、通信カラオケでは30,000曲もの曲数を扱えるようになったからです。使用者のためにも権利者のためにも、市場が拡大する結果になって良かったと思います。

もうひとつ業界にとって好ましかったことは、このようなプロセスの中で、権利者と利用者で代表する社団法人のトップ同士の会談がたびたび行われる結果にもなったということです。参考のために、昨年10月に施行された著作権等管理事業法によって申し上げますと、「著作権の管理事業者は、利用者代表から協議を求められた時はこれに応じ、利用者から意見を聴取するように努め、協議が成立した時はその結果に基づいて使用料規程を変更しなければならない。」(「第5章 使用料規程に関する協議及び裁定」より抜粋)という記述がありますように、今後は権利者と利用者がお互いに良好な信頼関係を維持しつつ、両者の利益を追求して行けるという下地が出来たと思っています。

Q2: 現在の課題とその取り組みについてお話下さい

A2: 著作権等管理事業法がこの4月から実質運用されることになりましたので、それへの対応が直面している大きな課題として挙げられます。個人管理楽曲の取り扱いや、新規参入もあり得る管理団体の動向など、権利者の動向を注意深く見ながら、業界が共存しかつ繁栄して行くための方策を考えて行くつもりです。

また、同法に関連する具体的な課題として、次の2点も挙げておきたいと思っています。

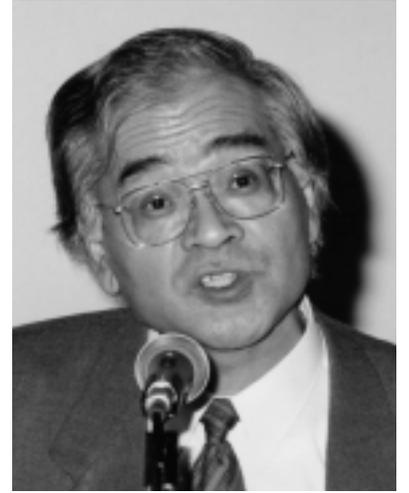
1. レコード会社の専属曲が円滑に使用できるようになるための取り組み

昭和47年迄に発売された楽曲は、各レコード会社の専属曲になっています。著作権使用料はJASRACに支払っていますが、許諾権は各レコード会社にあります。

2. 独占禁止法の学習・研究の必要

カラオケ部会だけでなく著作権・ソフト委員会全体の課題でもありますが、権利者が自分の曲を許

諾する際に差別する形が独占禁止法に抵触する可能性があること、独占禁止法を調べておく必要があること、JASRACは音楽一元管理をしてきたため、独占禁止法の施行に伴って、公正取引委員会



古川 太郎 部会長

も業界の動向を見守る姿勢を見せているようです。なお、参考までに申し上げますと、新たな管理事業者がすでに2社参入しましたが2社共に通信カラオケの管理は除外となっており、一安心しています。なぜ除外となったかと言いますと通信カラオケの使用料規程は「基本使用料」と「利用単位使用料」で構成されており、支分権(録音権・有線送信権・出版権等)毎の管理の形になっていない事と、「演奏料」の徴収体制を作ることが大変コストがかかるからです。それ故通信カラオケは今までどおりJASRACの一元管理となります。

Q3: 業務用通信カラオケの市場動向についてお話下さい。

A3: 通信に限らず業務用カラオケ市場は、カセットテープ、レーザーディスク、カラオケボックス、通信カラオケという異業種からの参入等、いくつかのブームというか、山を形成しながら今に至っています。ひとつの業界でこのような形でいくつもの盛り上がりが出るというのは、なかなか珍しい現象ではないでしょうか。

そして現在は自他共に認める成熟産業(あるいは成熟文化)の典型にまで発展し、参入企業もいわゆる異業種を含めて14社になっていますので、これからは業界の再編が進められるであろうと予想されます。

ちなみに、現在JASRACに支払っている業務用カラオケの使用料は、演奏料も含めて年間250億円以上にもなっており、これはJASRACの年間収入の約1/4に当たります。

【注】このインタビューが行われ、上記のように業界再編の話まで出た正に2月28日に、(株)ユーズ・ピーエムピーエンタテインメントと(株)タイカンとの、通信カラオケ会社同士の合併が発表になりました。

Q4: カラオケ部会の今後の展望と、部会長としての抱負をお聞かせ下さい。

A4: カラオケ部会は、たとえば著作権問題のように、業界全体が共通の課題を持った時の解決の場であると考えています。どの会社もビジネスが先行し、著作権問題などのような課題は後追いでついてくるのが常ですから、問題が起きたらすぐに対応できるようにして行きたいと思っています。

お互いが市場で競争している業界ではありませんが、共通課題を拾い上げて迅速に問題解決に当たり、出来るだけ公平な形で競争できるよう、企業間の利害を乗り越えて業界全体の調整が出来ればと思っています。

## 会員名簿（五十音順）

- あ**  
株式会社アイ・オー・データ機器  
株式会社アイシックス  
アイデックス音楽総研株式会社  
アイブ・ロケーションIAI株式会社  
株式会社アスキー  
アップルコンピュータ株式会社
- い**  
株式会社インターネット  
インフォコム株式会社
- え**  
株式会社エクシング  
NTTコミュニケーションズ株式会社  
株式会社エム研  
株式会社エムゾーン
- お**  
沖電気工業株式会社  
株式会社音響総合研究所
- か**  
カシオ計算機株式会社  
カモンミュージック株式会社  
株式会社河合楽器製作所
- き**  
ギガネットワークス株式会社  
株式会社キューブ  
京セラ株式会社
- く**  
クラリオンソフト株式会社
- こ**  
株式会社コルグ・ユータエンターテインメント東京  
株式会社コルグ  
コロムビア音響工業株式会社
- さ**  
株式会社サクセス  
株式会社サンワード
- し**  
株式会社シーティーエー  
株式会社シーミュージック  
J-フォン東日本株式会社  
島村楽器株式会社  
株式会社J E U G I A  
学校法人 尚美学園
- す**  
株式会社ズーム  
株式会社鈴木楽器製作所
- せ**  
セイコーインスツルメンツ株式会社  
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス
- そ**  
ソニー株式会社
- た**  
株式会社第一興商  
株式会社タイカン  
株式会社タイトー  
大日本印刷株式会社  
株式会社タムラ製作所
- と**  
株式会社ツーカーセルラー東京
- て**  
ティアック株式会社  
株式会社デノン  
株式会社電波新聞社
- と**  
東映ビデオ株式会社
- に**  
ニフティ株式会社  
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  
日本ソサエティ・プロダクション協会  
日本電気株式会社  
学校法人電子学園日本電子専門学校  
日本ビクター株式会社
- の**  
ノキア・ジャパン株式会社
- は**  
バイオニア株式会社
- ひ**  
ビクターレジャーシステム株式会社
- ふ**  
株式会社フェイス  
フォステクス株式会社  
株式会社フットレック  
株式会社プリマ楽器
- ま**  
松下通信工業株式会社  
松下電器産業株式会社
- み**  
三木楽器株式会社  
有限会社ミュージカルプラン  
株式会社ミュージック・シー・オー・ジ・エー・ピー  
株式会社ミュージックネットワーク  
ミュージックノート株式会社
- め**  
株式会社メガフュージョン
- も**  
株式会社モリダイラ楽器
- や**  
株式会社山野楽器  
ヤマハ株式会社  
財団法人ヤマハ音楽振興会  
ヤマミュージックレディング株式会社  
株式会社ヤマハミュージックメディア
- ゆ**  
株式会社ユース・ビ・エー・エー・インタラクティブ  
株式会社ユーズモバイル
- り**  
株式会社リットーミュージック  
株式会社リムショット
- ろ**  
ローム株式会社  
ローランド株式会社  
ローランドミュージックスタジオ株式会社
- わ**  
株式会社ワキタ
- 以上、会員会社83社
- 賛助会員  
株式会社大阪村上楽器  
株式会社博秀工芸  
株式会社ミュージックトレード社  
有限会社ミュレイディア  
株式会社ラプラス  
以上、賛助会社5社

## 第6回通常総会開催のお知らせ

社団法人音楽電子事業協会 第6回通常総会・総会懇親会を下記日程にて開催いたします。  
総会ご案内及び総会議案書は、平成14年4月30日に会員代表者あて郵送いたしますので、ご出席の程お願い申し上げます。万一、欠席または代理出席の場合、同封いたします委任状の提出をお願いいたします。

日時： [通常総会] 平成14年5月14日（火曜日） 16:00～18:00  
[総会懇親会] 〃 18:00～20:00  
場所： ホテルエドモント  
〒102-8130東京都千代田区飯田橋3-10-8  
TEL:03-3237-1111 <http://www.edmont.co.jp>