

新設「楽器内蔵コンテンツ等の保護に関する検討WG」の紹介

ワーキンググループ リーダー 宮間 伸一



1. 本WG設立の意味と目的：

「楽器内蔵コンテンツ等の保護に関する検討WG」という極めて長くわかりにくい名称のWGが著作権・ソフト委員会、ソフト部会の下に立ち上がりました。既にご承知かとは思いますが、昨今、ワープロ等パソコンソフトや映像／ゲームソフト等の海賊版が横行する中、電子楽器用のソフトも例外ではなく、ネット販売を中心に類似する違法行為が後を絶たない状況にあります。このまま放置しておく、電子楽器メーカー及びソフトハウスに多大な被害を与え、健全な音楽電子事業の発展を阻害する要因にもなりかねません。本WGは、これら諸問題に関する現状を把握し、電子楽器用のアプリケーションソフトなどが第三者により不正に複製され頒布されている実態を熟知し、更にこれら知的財産を保護するためのAMEIとしての共通施策を検討しようとするものです。

さて、話題は変わりますが、著作権・ソフト委員会のインターネット・モバイル部会では、ネットワークインフラ経由で配信される楽曲等デジタルコンテンツについて、それを利用する側の立場として、著作権等管理事業法に基づき管理団体や文化庁との折衝を行っています。これに対し、本WGの審議テーマは、「権利者側の立場として自己の知的財産をどのように保護していくべきか」ということが最大のポイントとなります。AMEIの会員が所有する楽曲コンテンツの著作権保護施策としては、同委員会の活動としてプロテクト技術に関する調査研究が進み、MIDI電子透かし採用に代表される著作権保護の仕組みが作られつつあります。また過去においては、MIDI商標権を保護しようという活動もありました。本WGが取り組もうとしているテーマは、これら活動の一環と言えますが、保護の仕組みや業界団体としての共通スタンスが未だ整備されておらず会員各社が独自に対応しているのが現状なのです。

2. 本WGが検討していく対象物とは：

では、本WGが検討していく対象物(ソフトウェアコンテンツ)とはどのようなものかを考えてみます。これは大きく二つに分類されます。

その一つは、音楽用アプリケーションソフトです。具体的な例を挙げると、パソコン上で動作するソフトシンセ等のアプリケーションプログラム、音楽制作に必要な作曲編曲支援ソフトなどいわゆるDTM関連ソフトがその属性に入ります。これらコンテンツは、例えばワープロソフトと同じく著作物であり、これを権利者に無断で複製し頒布することは著作権侵害であると明確に言えるものです。これら悪質な侵害行為は、往々にして刑事事件に発展することがありますが、この刑事手続きを一民間企業が警察と直に接し解決していくことは困難性が伴います。この事実を鑑み昨今では、この問題の解決に真っ向から取り組み、刑事責任追及も視野に入れ、著作権を保護していくと意欲する権利者支援団体が存在します。本WGは、これら外部団体の活動状況を認識するとともに、AMEIとこれら団体との間で、情報共有や意見交換が積極的に行える環境を整備できたらと考えます。

本WGが検討を要すもう一つのコンテンツは、電子楽器に内蔵

する音源(PCM等)、音色データ、サンプリングデータ、スタイルデータ、リズムパターンなど、電子音楽を構成する素材です。これらは一種の知的財産と考えられます。これらのコンテンツも前述した音楽用アプリケーションソフトと同様、現にインターネット上の不正使用が多く見られます。では、この種の知的財産は一体誰が保護するのでしょうか？ 当たり前のことですが、このようなコンテンツの性質や特徴を誰よりも熟知し、またその素材が多く含まれた電子楽器及びその周辺機器を開発し提供している我々事業者他に他ならないのです。多くの開発努力や工夫改善により得たこれら成果物は、電子音楽の貴重な資源であり、事業者にとって財産価値が極めて高いものと思われれます。これらコンテンツが頻繁に盗用された場合、電子楽器の生命線を失うことになりかねません。このようなコンテンツは、一般的に著作物と解釈できるか否か議論が分かれるところですが、単に著作権保護の観点だけにとらわれず事業者として本来守るべきものは何かとの視点に立って、改めて保護すべき対象物を具体的に特定し、その対象物については、あらゆる法律を駆使してでも保護していこうとする姿勢を打ち出す必要があるのではと思います。

3. WG活動を進めるに当たっての問題点：

その反面、電子楽器は、楽曲を演奏するツールであるとともに、このようなオリジナリティのある音の素材や、演奏／楽曲制作支援ソフトをユーザーに提供し、ユーザーはこれらコンテンツを駆使し創造性豊かな音楽を制作していくのです。よって、このような知的財産については、対象コンテンツ本来の使用目的と照らして、メーカーとユーザーが融合して利用していくことが期待されるものとも言えます。すなわちメーカー側が、これら知的財産について、どこまでをユーザーに開放し、どこまでを独占排他的に守っていくかという分岐点を見出すことが、本WGの審議を進めていく上でのクリティカルポイントになりそうです。更なる審議上の問題点として、各会員会社が持つ知的財産に対する意識や取り組みに差異があることが挙げられます。これを調整しながら収束点を見つけ、審議をゴールに向けて誘導することが私に課せられたテーマかと思えます。

4. リーダーとしての抱負と活動の進め方：

第一回目のWG(キックオフ)は、10月14日に開催され活発な意見交換が為されました。審議中、この問題を取り組む方向性について議論が集中し、その際、守るべき多くのコンテンツを抽出しました。しかし現段階ではWGメンバーのコンセンサスが充分にとれているとは言えず障壁は厚いのですが、だからこそ挑戦意欲が高まるテーマなのです。以下にこれからの活動のポイントを整理しました。

- ・事例収集と問題点の整理
- ・対象コンテンツの分類及び法的解釈
- ・対象コンテンツの保護に関する顧客への情報提供(公報活動)とガイドライン作成
- ・権利者支援団体等、外部団体の活用
- ・事例に基づく国内外の法律／判例の研究
- ・その他WG運用に関わる必要事項の検討

WGメンバーの支援を受けて意味のある結果を導出できればと願っていますので、ご協力を宜しくお願い致します。