

コンテンツ権利許諾情報管理システム 「メロディーズ」&「メモリーズ」について

飯田尚一 飯島章夫 三輪喜良 中西康浩 藤本剛一
株式会社 電通

[要旨]ブロードバンド時代に向けて、コンテンツ流通が急速に整備されつつある。その中で、権利保護技術や決済技術の議論が盛んに行なわれているが、権利許諾情報の管理を行なう技術の重要性も高まってきた。我々は、その技術の実現に向けて「メロディーズ」や「メモリーズ」という概念を提唱している。その概要と実用性や今後の可能性についてまとめた。

The Melodies and Memories

A system for managing Rights-Permission information of contents

Takahito IIDA Akio IJIMA Kiyoshi MIWA Yasuhiro NAKANISHI Takakazu FUJIMOTO
DENTSU INC.

[Abstract] The business of digital-contents distribution has been rapidly established for the coming Broadband communications. As the serious argument about the techniques of copyrights protection and secure transaction has often been put forward, they can see the importance and necessity for managing permission information of contents-holders. We, DENTSU INC, will suggest the concept and the possibilities of [Melodies] & [Memories] to solve the complex problems of digital-contents distribution.

1. 背景

音楽などのコンテンツは、多種多様なメディアを介して人から人へ伝えられるグローバルな「コミュニケーションの文化」として発展している。一方、インターネットを中心としたネットワーク利用者の爆発的増加とデジタル技術の革新により、デジタル技術とネットワークを利用したエンターテインメントの『B to C』、『A to C (Artist to Consumer)』が現実のものとなりつつある。

1-1 デジタルコンテンツ配信の可能性

従来、ネットワークのポテンシャル制約のため、デジタルネットワーク向けのコンテンツは WEB サイト用に製作されたシンプルなデジタルコンテンツ流通が中心であった。

しかし、ネットワークのブロードバンド化の進展にとまない、デジタルコンテンツとして流通していなかった音楽、映画等の魅力あるコンテンツのネットワーク上での流通が現実化してきた。これらのコンテンツがデジタル化され、ネットワーク上を流通することは、生活者のデジタルコンテンツの利用機会を決定的に大きくし、生活の質的向上に大きく寄与するものと容易に考えられる。

1-2 多様化するコンテンツ流通

ブロードバンド時代に注目されているものとして、日本では次世代携帯電話 IMT-2000 でのデジタルコンテンツ流通の可能性があげられる。インフラとして従来の固定電話網以上の帯域を確保でき、利用場所を選ばない IMT-2000 でのコンテンツ流通の可能性は、i-mode 中心の日本の携帯電話利用の現実が示すように、もっとも実現性の高いサービスモデルであろう。

また、昨今のキオスク端末によるコンテンツ配信サービスの開始は、ブロードバンド時代の黎明として、コンビニなどの既存の流通プラットフォームを新たなデジタルコンテンツビジネスのターミナルに変革する予感すらある。

さらに、豊かな帯域と生活者への同報性、即時性をもった BS・CS デジタル放送でのコンテンツ流通が現実化する可能性も極めて大きい。双方向放送だけでなく、デジタル放送と次世代携帯電話あるいはキオスク端末でのコンテンツ流通の連携といった様々なサービスモデルが考えられ、放送事業者がデジタルコンテンツビジネスの大きなビジネスインフラになる可能性が極めて高い。

1-3 著作権法改正の流れ

コンテンツの著作権の新しいルール作りの為に、世界的な議論が各所で行われている。ネットワーク上での違法なコンテンツ流通なども存在する現在、技術的なセキュリティ面の検討だけでなく、日本でもデジタルコンテンツ流通を視野に入れた著作権関連法の改正の動きが明確になってきた。文化庁が中心となった、仲介業務法改正による仲介業務事業者の規制緩和・競争原理の導入への新しい潮流は、日本のコンテンツ業界をグローバルなデジタルビジネスへ対応可能な事業構造とする流れである。

その中で、「権利者または利用者に対する安全で信頼性の高いサービスを実現するため著作権利用の集中管理団体の新規参入機会を認める」との方向性が打ち出されているが、この方向で法改正が実現した場合、「複数の仲介業務団体による競争」のフレームワークが出来上がり、アーティストなどの権利者は、支分権、または作品ごとの権利管理・販売が可能となる。さらに、任意に権利管理委託をしたり、複数の販売機会の選択肢を獲得することが可能となる。

1-4 未整備な権利許諾方法

旧来のメディア向けに制作された音楽、映画等のコンテンツは、デジタルコンテンツ流通に際して、さまざまな問題を孕んでいる。特に、コンテンツの権利が多数の権利者に分散帰属している現状では、新たなネットワークやメディアに対してコンテンツを提供する場合、多大なる調整コストが発生する。このことがコンテンツ提供の大きな障害となっている。生活者側にニーズがあるコンテンツでも、コンテンツ権利許諾方法が未整備のため制作および提供ができず、権利者、生活者とも大きな機会損失が発生している。また、コンテンツの提供が了解されたとしても、コンテンツの権利保護管理や権利者への収益の配分など、従来の慣習的な権利者との取引形態では対応できない煩雑な権利処理作業を発生させる恐れがある。

(図1参照)

コンテンツ権利許諾のフレームワークがうまく整備されない場合、煩雑な調整コストが制作・流通コストに転嫁され、結果的に生活者へコストが転嫁されることとなるのである。

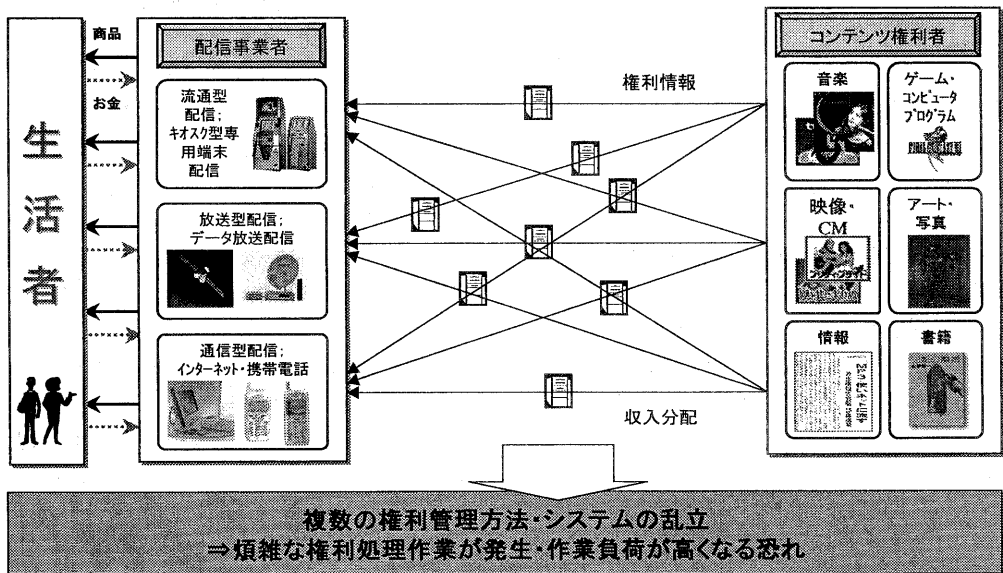


図1 デジタルコンテンツ流通ビジネスにおける課題

Fig.1 Problems on business of digital contents distribution.

以上の背景の中、一つのソリューションとして我が社が提言しているのが、総合コンテンツ権利許諾情報管理システム「メモリーズ」である。これはあらゆるコンテンツに対応し、その権利許諾情報の管理を可能とするシステムを指す。このシステムの概念を共有したリレーショナルデータベース網を構築することは、正確で確実な権利保護管理システムや安全な決済システムの構築と同レベルに重要であることを強く述べたい。さらに、それに準じた迅速で透明な収入分配などのシステム整備はコンテンツのビジネスチャンスを最大化し、日本のコンテンツ業界の発展に大きく寄与するであろう。このようなシステムの確立は、新しいネットワーク社会にふさわしい秩序を作り、コンテンツビジネスをグローバルで多様に展開させえる社会基盤になりえると信じて疑わない。

1-5 我社の取り組む意義

私ども電通は広告事業などを通じて音楽などの多様なコンテンツに敬意を持って接し、さまざまなメディアへの展開の一翼を担ってきた。ある時は制作者として関与したり、別の場では流通者として関与し、アーティスト、制作者、権利者、流通等の方々とともに生活者の生活の質的向上に貢献してきた。デジタル化、グローバル化の波を受け新しい時代を迎えるにあたって、メディアとコンテンツの新しい関係性への提言として総合コンテンツ権利許諾情報管理システムとして「メモリーズ」そして音楽権利許諾情報管理システムとして「メロディーズ」の研究開発に取り組んできた。このシステムの開発研究を成就させることで、ブロードバンド市場に相応しいコンテンツ市場の形成の一助になればと考えている。

本論文は、総合コンテンツ権利許諾情報管理システム「メモリーズ」と音楽権利許諾情報管理システム「メロディーズ」の概念を明確にし、その有用性を明確にするものである。

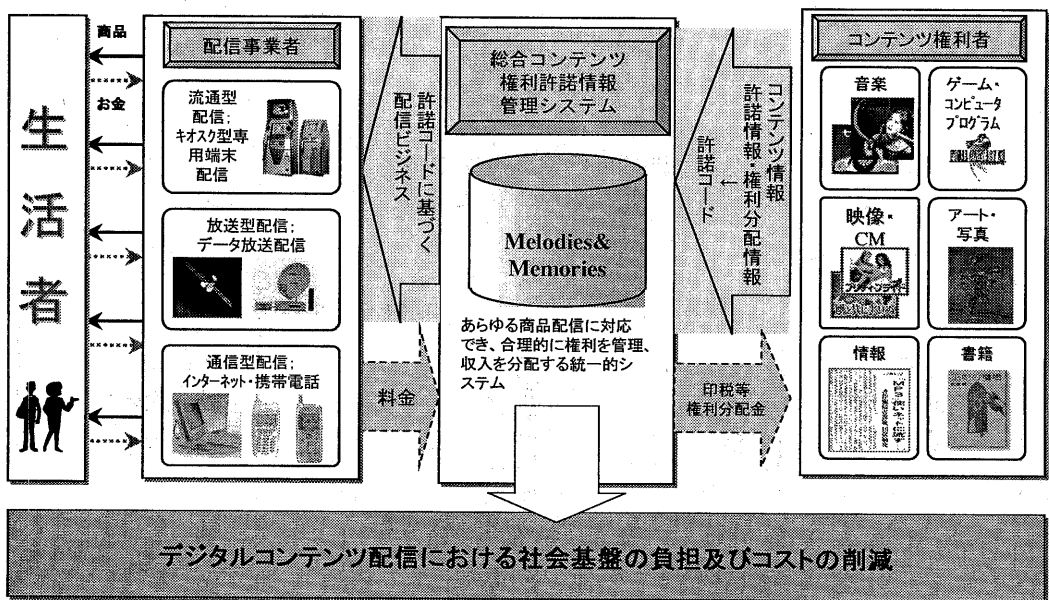


図2-1 総合コンテンツ権利許諾情報管理システム構成

Fig.2-1 The concept of a system for managing Rights-Permission information of all contents

2. 総合コンテンツ権利許諾情報管理システム構想

2-1 システムを構成する4つの概念

ブロードバンド時代にネットワーク上を流通するコンテンツは、音楽、静止画、動画、テキストなどの複数形態のコンテンツが融合し、マルチメディアとして提供される。音楽で例えれば、楽曲だけではなく、歌詞、楽譜、アーティストの静止画や動画さらには、その楽曲に対する第三者のコメントなども付加され、これらが融合して一つのコンテンツとして利用者に提供されることになる。このような状況下においてはマルチなコンテンツに対応する権利許諾管理システム＝「総合コンテンツ権利許諾情報管理システム構想」が必要であると考えられる。(図2-1参照)総合コンテンツ権利許諾情報管理システム構想の基本的な考え方は以下の4つの柱によって構成される。

① 著作者の権利保護・意志の尊重を行うということである。これは権利者が著作権利用許諾の選択権を行使できるシステムであることを指す。

② コンテンツ配信の障害となる複雑・不明確な権利問題の解決ができること。多数の権利者に分散帰属している権利処理を、スピーディかつ円滑で公正に行なえるシステムであること。

③ 多種多様なコンテンツが国境を越えて、さまざまな流通経路が想定されるグローバルな流通に対応できるシステムであること。

④ コンテンツの種類、配信手段にかかわらず取引が発生した時点での権利処理を即座に行うための「第三者的機構」システムであること。(図2-2参照)

これら4つの概念を基に、創造されたシステムを我々は「メモリーズ」という愛称で呼んでいる。これはさまざまジャンルのコンテンツに対応する権利許諾管理システムである。(図2-3参照)

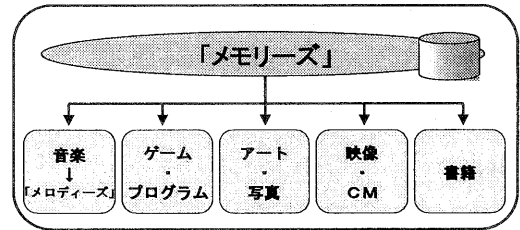


図2-3 メモリーズ

Fig.2-3 Memories

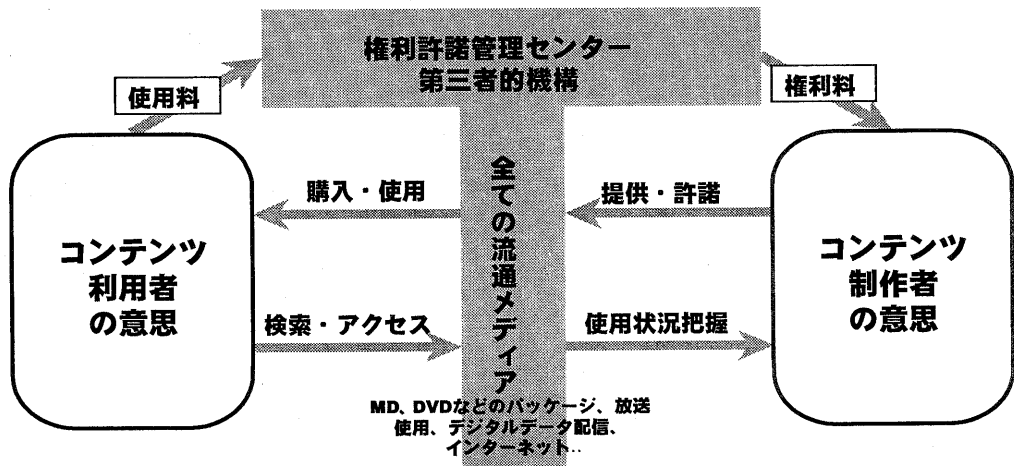


図2-2 権利処理を行うための「第三者的機構」

Fig.2-2 The notion of Third Station for Rights Management

2-2 総合コンテンツ権利許諾情報管理システムの概念

2-2-1 データベースの概念について

このシステムは、コンテンツを特定するコンテンツ ID のデータベースとコンテンツごとの利用形態を定める許諾のコード、さらにはコンテンツ利用する事業者を特定する事業者コードのデータベースによって構成される。(図2-4 参照)

このようなリレーショナルデータベースを活用することで、一つのコンテンツの利用形態を事業者コードと許諾コードの組み合わせで表現でき、柔軟なデータベース運用が可能となる。

2-2-2 コンテンツ ID について

デジタルコンテンツや配信手段の多様化はさまざまなビジネスモデルを創出しているが、コンテンツを特定するための共通認識体系が現在のところ確立していない。そこでその共通認識体系として提案しているのがコンテンツ ID である。コンテンツ ID は2桁の識別ヘッダー(図2-5 参照)とn桁のコンテンツ・ユニークコードによって構成される。図2-6にその構成を示す。

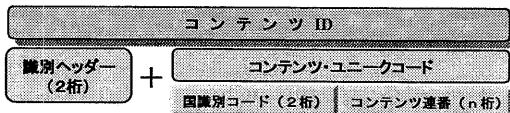


図2-6 コンテンツ ID の基本構成

Fig.2-6 Contents ID components

第一分類	第二分類		
音(Sound)	音楽	SM(Sound Music)	
	ドラマ	SD(Sound Drama)	
	番組	SP(Sound Program)	
	講演	SS(Sound Speech)	
	情報	SN(Sound News)	
	CM	SA(Sound Ad)	
	効果音	SE(Sound Effect)	
	その他録音物	SO(Sound Object)	
映像(Visual)	音楽	VM(Visual Music)	
	ドラマ	VD(Visual Drama)	
	番組	VP(Visual Program)	
	講演	VS(Visual Speech)	
	情報	VN(Visual News)	
	CM	VA(Visual Ad)	
	その他素材	VE(Visual Object)	
	アニメ	VC(Visual Comic)	
書籍(Text)	音楽	TM(Text Music)	
		TC(Text Composite)	
		TL(Text Lyrics)	
	ドラマ	TD(Text Drama)	
	論評	TR(Text Review)	
	論文	TT(Text Thesis)	
	情報	TN(Text News)	
	イメージ(Image)	漫画	ID(Image Drama)
			IC(Image Comic)
		写真	IP(Image Photo)
イラスト・絵画		II(Image Illustration)	
広告		IA(Image Ad)	
その他素材		IO(Image Object)	
プログラム(program)		PG(Program Game)	
	PS(Program Soft)		
原著作物		OW(Original Work)	

図2-5 識別ヘッダー

Fig.2-5 Contents classification header

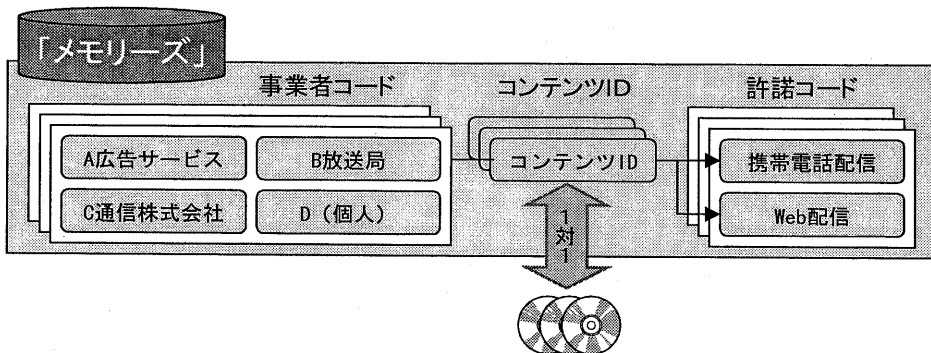


図2-4 メモリーズデータベース構成

Fig.2-4 Memories database components

2-2-3 識別ヘッダーとコンテンツ・ユニークコードについて

識別ヘッダーは多岐にわたるコンテンツをジャンルごとに識別するための2桁のコードである。さらにコンテンツ・ユニークコードとは、コンテンツを特定するためのコードである。そのコード構成は、国を識別するコードとコンテンツ連番からなる。



図2-7 識別ヘッダーと
コンテンツ・ユニークコード

Fig.2-7 Contents classification header and
Contents unique code

コンテンツ連番は、既存事業者が活用しているコードを流用したり、新しく付番することを想定している。識別ヘッダーとコンテンツ・ユニークコードの組み合わせで様々なコンテンツ ID を形成することが可能である。(図2-7参照)

2-2-4 許諾コードについて

許諾コードとは、権利者の要望するコンテンツの利用条件をコードとして表現するものである。例えば、コンテンツ利用の要望としてはそのコンテンツ圧縮方法の種類、記憶媒体、販売場所、販売形態、などが詳しく規定しなくてはならない。音楽を例にした許諾コードの形成過程を図2-8に示す。書籍を例にした許諾コードの形成過程は図2-9に示す。この図からも判別できるようにその許諾項目に関する条件をn行×n列の2次元マトリックスを使ってコード化する。このマトリックスを活用することで、さまざまなコンテンツに対する許諾コードを簡便に作成することができる。

ジャンル NO	ジャンル1 使用形態	ジャンル2 購入手段	ジャンル3 コピーレション	ジャンル4 記憶媒体	ジャンル5 圧縮方法	ジャンル6 期限	ジャンル7 コピー	ジャンル8 伝送経路	ジャンル9 購入場所	ジャンル10 テリトリー
1			自由	自由	自由	自由	自由	自由	自由	自由
2	業務用	パッケージ	アルバム単位	ストリーム	Linear PCM	有限	移動のみ可	地上波	家庭	日本
3	個人用	直販	アーティスト単位	CD	ATRAC	一世代可	複製波	レコード店	韓国	
4	放送用		レーベル単位	MD	ATRAC3	二世代可	有線		コピニ	中国
5			レコード会社単位	DVD	MP3		インターネット			
6				スマートメディア	TwinVQ		モバイル			
7				メモリースティック	ACC					
8				HD						

使用形態: 個人用、購入手段: 直販
コピーレション: 自由、記憶媒体: スマートメディア
圧縮方法: TwinVQ、期限: 自由、コピー: 一世代可
伝送経路: 有線、購入場所: レコード店、テリトリー: 日本

生成された許諾コード

3-3-1-6-6-1-3-4-3-2

図2-8 音楽許諾コードの仕組み

Fig.2-8 Establishment of Music Permission Code

ジャンル NO	ジャンル1 使用形態	ジャンル2 購入手段	ジャンル3 購入形態	ジャンル4 記憶媒体	ジャンル5 圧縮方法	ジャンル6 期限	ジャンル7 コピー	ジャンル8 伝送経路	ジャンル9 購入場所	ジャンル10 レイアウト
1			自由	自由	自由	自由	自由	自由	自由	自由
2	業務用	パッケージ	ページ単位	ストリーム		有限	印刷可	地上波	書店	指定
3	個人用	直販	作家単位	CD			データ複製自由	衛星波	書店	
4			著作権単位	HD			データ複製自由	有線	コピニ	
5			出版社単位	リーダー			データ複製一世代可	インターネット	公共施設	
6				スマートメディア			データ複製二世代可			
7				メモリースティック						
8										

使用形態: 個人用、購入手段: 直販
購入形態: 単行本単位、記憶媒体: ストリーム
圧縮方法: 自由、期限: 自由、コピー: 印刷可
伝送経路: インターネット、購入場所: 家庭
レイアウト: 自由

生成された許諾コード

3-3-4-2-1-1-2-5-2-1

図2-9 書籍許諾コードの仕組み

Fig.2-9 Establishment of Book Permission Code

2-2-5 キーコードとしてのコンテンツ ID

コンテンツ ID をコンテンツごとに同梱することによって、コンテンツ流通の上流から下流までを通じた、コンテンツ利用の制御が理論上可能となりえる。つまり、利用者がコンテンツを利用する場合、コンテンツ ID に紐づけられた許諾ファイルに従った利用のみが許されることになる。また分配計算などもコンテンツ ID-許諾ファイルに紐づけられた料金・料率ファイルと権利者ファイルを組みあわせることで、即時に実行可能となる。(図2-10参照)

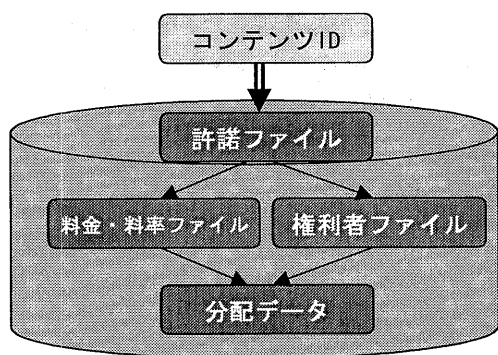


図2-10 コンテンツ ID とデータベース構成
Fig.2-10 Contents ID & database

要するに、一番重要なのはこのコンテンツ ID に基づきコンテンツ流通が制御されていることである。このことによって、現状は契約書や口頭でしか確認できないコンテンツ契約内容に、データベースを介して柔軟にアクセスが可能となり、公正で信頼性の高いコンテンツ流通が実現可能になる。

現在のところは、コンテンツを制御する情報を最適なコードで表現してコンテンツに同梱する方法が運用面から見ても現実的な選択であるとするが、近い将来の発展形として XML などを同梱し、超流通などの対応やより繊細な制御を可能とする方向も検討中である。

3. 音楽権利許諾情報管理システム 「メロディーズ」

音楽権利許諾情報管理システム「メロディーズ」とは、音楽配信に対応可能なシステムであり、総合コンテンツ権利許諾情報管理システム「メモリーズ」を実現するための第1ステップである。ここでは、「メロディーズ」の基本機能、と実際の運用について言及する。図3-1に「メロディーズ」を取り巻く環境について示す。

3-1. 「メロディーズ」の基本機能

音楽権利許諾情報管理システム「メロディーズ」の基本機能は、次の3つである。

① 許諾コードの作成

楽曲権利者の要望に基づいて、様々な圧縮方法、記録媒体、購入場所等の音源が使用される環境を細かく設定し、価格、使用期限を決定するシステム。

② 総合許諾料自由設定機能

許諾コード作成に際し、各権利者合意下で、権利許諾の違いに応じた、自由な総合許諾料つまりコンテンツ原価価格設定が可能。

③ 収入分配システム

許諾、原価条件における各権利者の分配料率の登録と、楽曲売上データを収入分配システムで管理することにより、音楽配信で得た収入を権利者、各種団体、配信事業者に的確に分配することが可能。

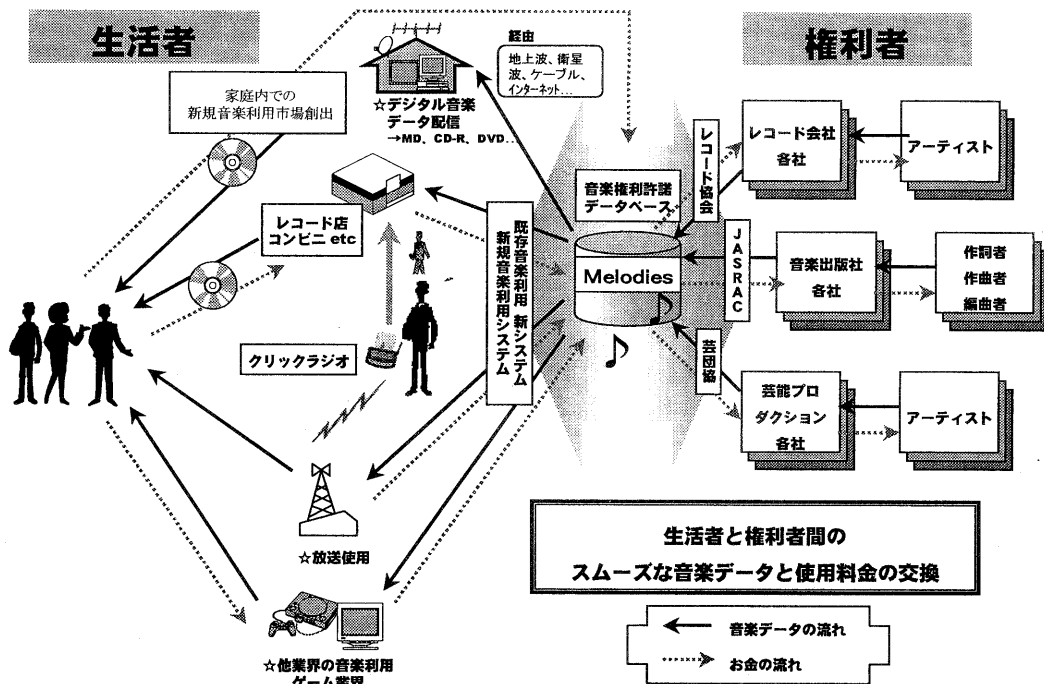


図3-1 「メロディーズ」を取り巻く環境

Fig.3-1 Melodies & The music business

3-3. 音楽権利許諾情報管理システム「メロディーズ」その有効性

音楽権利許諾情報管理システム「メロディーズ」は、前項で示した、①許諾コードの作成、②総合許諾料自由設定機能、③収入分配システムといった3つの機能を有している。

① あらゆる音楽配信ビジネスを想定した許諾コードの作成

「メロディーズ」は楽曲の使用形態、購入手段、コンビネーション、記録媒体、圧縮方法、期限、コピー、伝送経路、購入場所、テリトリー（国家単位）の各パラメータを含んだ楽曲に付加できる許諾コードのバイナリーデータを作成できる。権利者にとって、どこでどのように売れたかのマーケティングデータの取得につながり、またセキュリティ保証の手段として画期的である。このような許諾コードがメディアを問わず、楽曲販売に際

して利用されれば、販売者や権利者の楽曲販売時の利便性を向上させるであろう。また、メディアごとに権利許諾の取引コストが大幅に低下するため、より広範囲なメディアへの楽曲提供の可能性を広げるものとなる。

② 総合許諾料（コンテンツの原価価格）の値自由設定機能

これまで、音楽の権利料は、レコードやCDなど、フィジカルな物の小売価格に対して、各権利が独立して料率の設定を行なってきた。しかし、デジタル化が進行することで、フィジカルな物を通さない新しい流通システムが発達する。その結果、「音楽の権利料はトータルで幾ら？」との配信事業者、牽いては生活者からの問いに対して、各権利者が合意の上での総合許諾料を自由自在に設定できる機能が必要となる。

③ 複数権利者への権利許諾の同時性

これまで、権利者間の権利許諾に際して、出版権（いわゆる著作権）、原盤権（レコード製作者の権利）、実演権（実演家の権利）を持つ権利者とそれぞれ個別に交渉の必要性があった。また、交渉に際してはタイムラグが発生し、交渉に関わる時間的、金銭的取引コストが発生していたため、複数のメディアにまたがる楽曲提供には大きな困難が伴っていた。「メロディーズ」では、あらかじめ、楽曲の権利者への収益の分配を事前に設定できる方式のため、権利者間の料率を確実に設定できれば、楽曲ごとに複雑な都度取引が発生しなくなる。このため迅速に権利者間の許諾が同時に行え作業の処理能力が著しくアップする。

これまでに列挙した「メロディーズ」の有効性は、平たく言えば、音楽業界に新たなビジネスモデルを提供するものであるといえる。デジタル化とネットワーク化が進展し、ブロードバンド時代に音楽業界が構築しようとする新たなビジネスモデルをスピーディで且つローコストに実現できることが「メロディーズ」の最大の意義である。

3-4. 「メロディーズ」の運用の実際

実際のコンテンツ配信ビジネスにおける「メロディーズ」の運用を考えると以下の2点に留意する必要がある。

- 1) 許諾コードの発行に伴う正確なコンテンツの配信
- 2) その許諾コードに伴った配信・販売に対する正確なカウントおよび分配

これらを実現することで、権利者に対しては、権利者の望む形での配信保証及びそれに対する正確なロイヤリティの配分が可能となる。また配信事業者に対しては、信頼性の向上や許諾外販売等のリスク排除さらには複雑なロイヤリティ配分作業の排除が可能となる。

実際に実行するにあたって、配信ビジネスおよびその技術を考慮すると以下の2種類の方法が適切と考えられる。(図3-2参照)

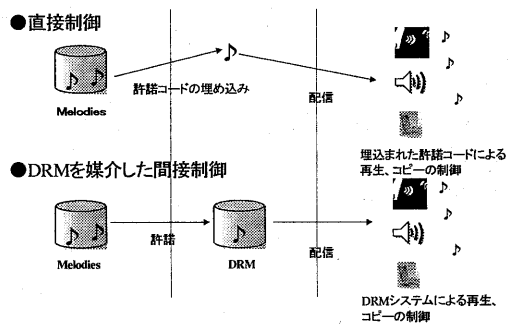


図3-2 「メロディーズ」によるコンテンツ制御
Fig.3-2 Contents controlled by Melodies

1) 許諾コードによる直接的プレイヤー及びデバイスの制御

この方法は「メロディーズ」が目指す目的には理想的な方法である。しかし実現にはプレイヤー及びデバイス自体に「メロディーズ」の許諾コード等を読み込み、制御する機能が必要である。プレイヤー及びデバイスの規格は SDMI¹の規格によるところが大きい。そこで、我社も同方法の実現に向けて SDMI に参加し、各ソフト会社やハードメーカーに対しても個別の交渉を行っている。

2) 許諾コードによる配信システム²制御による間接的プレイヤー及びデバイスの制御

既に音楽配信事業が立ち上がり、いくつかの配信システム、プレイヤー及びデバイスが存在する。「メロディーズ」を、これらに既存のシステム、プレイヤー及びデバイスと融合させることで、「メロディーズ」のソリューションを素早く提供する方法が同方式である。

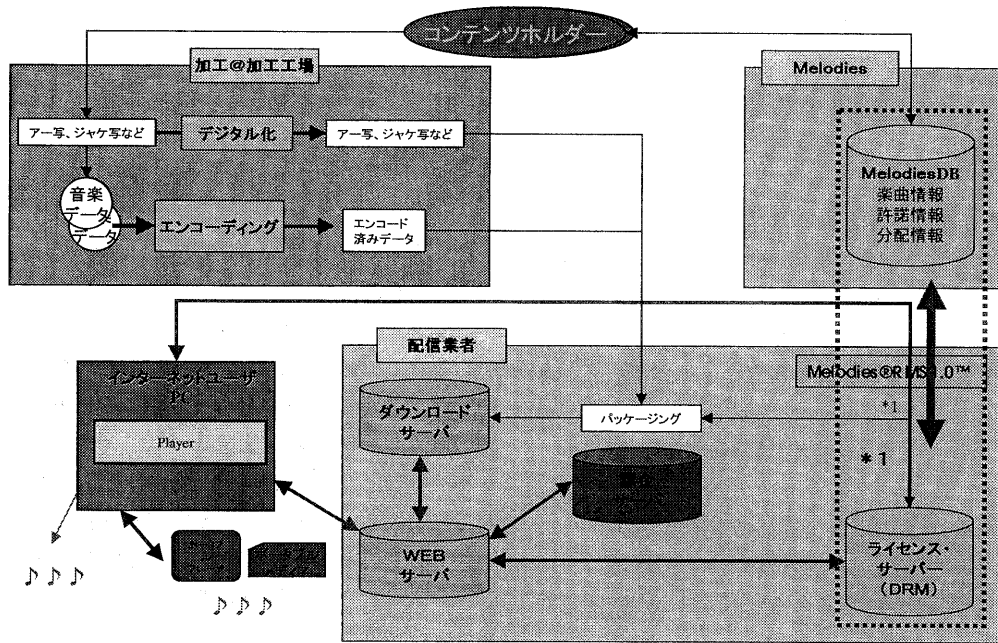
¹日米欧のレコード協会などが主催となって次世代の音楽コンテンツ流通の基盤技術を検討するための国際会議。

²Microsoft 社の WMT(Windows Media Technologies)や Liquid Audio 社、Inter Trust Technologies 社の同様の技術を指す。

3-4-1. 「メロディーズ RMS (Rights Management System) for X」について

音楽を配信する方法としては、マイクロソフト、リキッドオーディオ、インタートラスト、IBM 他から既にソリューションが提供されており、多くの音楽配信サイトで既に使用されている。これらは基本的には DRM(Digital Right Management System)と呼ばれるコピーマネージメントシステムが中核技術になっている。これらを利用して配

信された楽曲は DRM で規定したポリシーに基づいて、楽曲の再生、コピー等が制限されている。これらを利用した楽曲配信はセキュアであり且つコントロール可能である。そこで「メロディーズ」の許諾コードを使って、これら DRM をセキュアにコントロールすれば、利用者のコンテンツ利用に関して許諾コードに基づいた楽曲の配信が可能となる。(図3-3参照)



*1 図ではMelodiesDB,DRMが独立したものとして記述されていますが、実際はシームレスに機能します。許諾、ライセンス管理、コピー管理、販売カウント、分配を一括したシステムで行います。図は簡略化しているため、実際の動作とは異なります。

図3-3 「メロディーズ RMS」1.0 for X について

Fig.3-3 「MelodiesRMS」 1.0 for X

1) DRM の仕組み

各方式により若干の違いはあるが、簡単には以下のような構造になっている。

① 暗号化 エンコード済音源データを暗号化する。この時音源に対するキーが DRM に登録される。また以下の情報が埋め込まれる。

- 1)再生の制限 (再生回数、再生期限) (プレイヤー側、DRM 側)
- 2)コピーに対する制限
- 3)キーの取得及び更新場所 etc

② 音源の配布 暗号済音源データを配布する。

③ キーの発行 条件にしたがってキーを発行する。

2) 「メロディーズ」と DRM の融合

先の3-4で述べたような、2つの条件を満たすための運用レベルを実施するには、DRM の仕組みである暗号化とキー発行を「メロディーズ」に一義に依存させることによって可能となりえる。

これら「メロディーズ」と各配信方式の DRM との融合によるセキュアなトータル配信システムを「メロディーズ RMS (Rights Management System) for X」(Xは各配信方式)と呼び、各配信方式開発会社との交渉及び開発を現在行っている。

3) 「メロディーズ RMS」について

「メロディーズ RMS」は各配信システムにアドオンする形で提供される。(図3-4参照)機能には以下の3点が主に付加される。

- 1) 「Melodies」の許諾内のみでの暗号化。
- 2) 楽曲情報の自動付加機能
- 3) 「Melodies」の許諾内でのセキュアなキーの発行

実際の流れは、

① 暗号化

暗号化を行うアプリケーションは暗号化時必ず「Melodies」サーバーに問い合わせ、許諾内での暗号化を行う。またその時必要な楽曲情報(曲名、アーティスト名、著作者他)は自動的に付加される。

- ② 音源の配布
暗号済み音源データを配布する。
- ③ キーの発行 DRMのキー発行時には必ず「Melodies」サーバーへの参照が行われる。参照なしにキーの発行を行うことはできない。これによりコンテンツ販売数量のカウント及び分配を行う。

4) 「メロディーズ RMS」から「メモリーズ RMS」へ

音楽配信方式に関してのみでなく、マイクロソフト、ゼロックス、インタートラスト、アドビシステムズ他の企業により、写真、小説、漫画、映画等さまざまなコンテンツ配信方式の開発が進んでいる。「メロディーズ」のマルチコンテンツ化(メモリーズ)に伴い、各コンテンツや各配信方式に対応の「メモリーズ RMS」を研究開発中である。

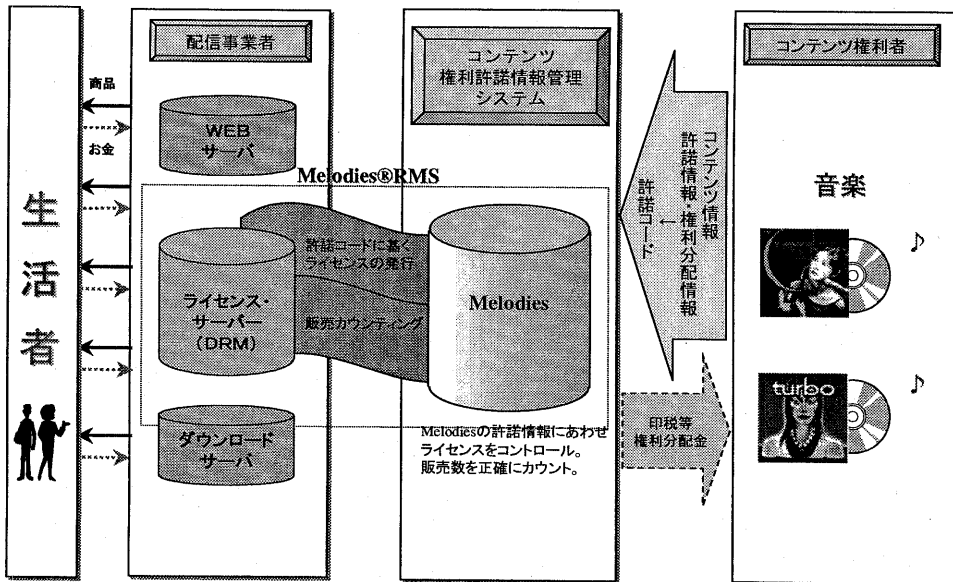


図3-4 「メロディーズ RMS」の考え方

Fig.3-4 Concept of 「MelodiesRMS」

4. 放送事業者向けのコンテンツ許諾情報管理システム

第一章でも述べたように、音楽などのコンテンツ配信の有効なインフラとして放送事業者が今後注目されている。放送がデジタル化することで音楽コンテンツなどの配信が可能になるだけでなく、現在の放送では、完全に補足できない音楽利用量の測定が「メロディーズ」を活用することによって改善され、信頼性の高いコン

텐츠配信インフラになりえる可能性がある。その概念図を図4に示す。ハードディスクに蓄積型タイプの受像機なども普及が見込まれている現在、映像データ、プログラムデータなどのダウンロードタイプのサービスもより一層活発に行われると思われる。放送からコンテンツ流通のインフラに本格的にパラダイムシフトさせるためにも、権利者の側面を併せ持つ放送事業者は「メロディーズ」や「メモリーズ」のようなシステムを携える必要が出てくるとと思われる。

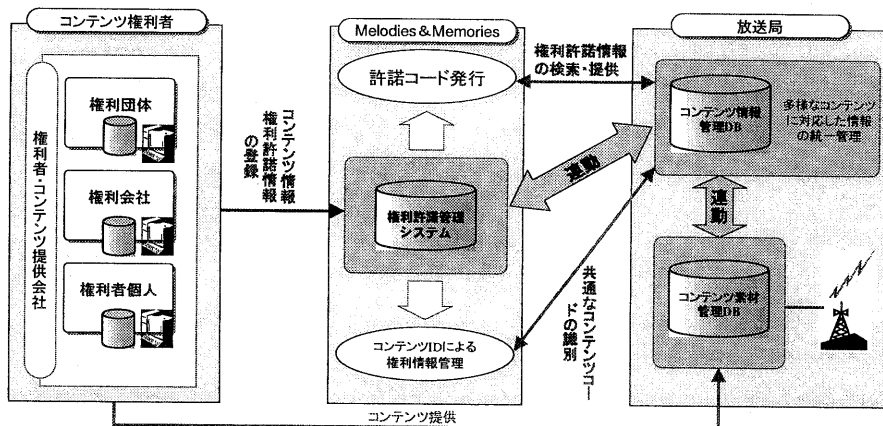


図4 放送事業者向けのコンテンツ権利許諾情報システム

Fig.4 Melodies & Memories for broadcasters

5. ビジネスとしてのアプローチ

本システムは権利者と配信事業者間に存在し、B2Bのコンテンツ売買を円滑に実行する相場機能を提供し、権利者と配信事業者の双方のニーズを具現化するものといえる。

権利のカテゴリ毎に権利団体が存在し、慣習上から団体間の業務処理上のリレーションが取れない現状下でも、本システムでインターフェイスを構築することで相互許諾・同時許諾の形成が可能となり、現在の関係団体・各社・個人の閉塞した状況を打破する不可欠な機能になるだろう。

配信事業者にとっても、コンテンツ管理が容易になるため、多様なコンテンツの配信が可能となるであろう。

また今後このビジネスにおいて重要な中間業態となりえるコンテンツ加工会社や卸会社あるいは仲介事業者（エージェント）にとってもその流通情報管理の側面において重要な機能となり得ると思われる。本システムを利用することで、アーティスト、コンテンツ権利者、配信事業者などが有機的に結びつき、より豊かで魅力的なコンテンツの提供が可能となる場が形成されるだろう。

本システムをビジネススキームとして立ち上げるには、関係者間に巧妙なバリューチェーンを構築することが肝心である。その視点を最大限に考慮すると、できるだけ公共的且つ中立な機関がその中核システムの運営を行い、利用する各事業者がそのシステムをASPサービスの享受できるビジネスモデルが望ましいと考える。（図5参照）

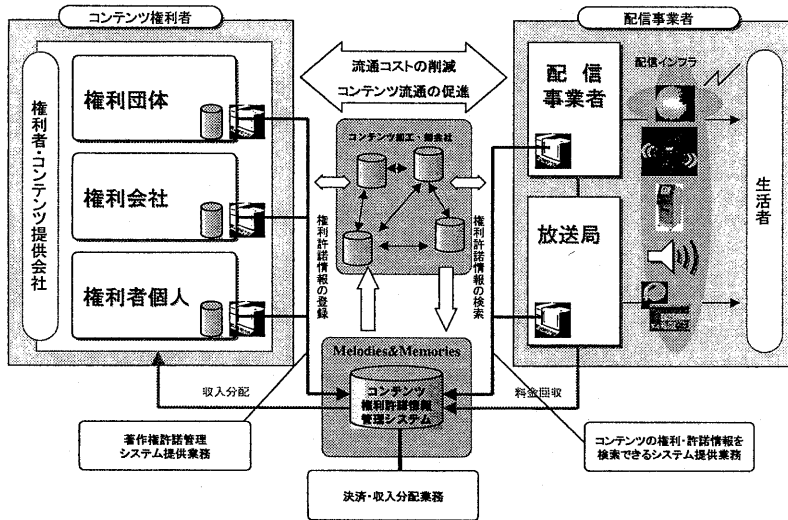


図5 コンテンツ権利者と配信事業者をつなぐ本システムの位置付け
 Fig.5 The position of Melodies & Memories between contents-holder and distributors

6. 最後に

IT 革命を牽引する米国においては、コンテンツ権利許諾管理システムは複数乱立する可能性が高い。日本においても、音楽配信マーケットがうまく立ち上がれば、仲介業務法などの改正などもあって、コンテンツ権利許諾管理ビジネスに多くの民間事業者らが参入するであろう。このことは、権利者にとって、自由競争が起こりより良い条件で取引できる可能性がある反面、権利調整ビジネスマーケットに多くのロイヤーが存在する米国においては、彼らに新たな活躍の場を与える結果、デジタルコンテンツビジネスの大きな阻害要因となる可能性も否めない。米国のような活躍するロイヤーが少ない日本では、「メロディーズ」&「メモリーズ」のようなシステムの実現は米国以上に早く実現するやもしれない。その成就に向けたさらなる可能性の追求に帰依したい。

【謝辞】

本研究の一部は、関東通商産業局「新規産業創造開発費補助金（次世代情報技術開発費補助金）」の交付を受け実施しました。関係各位にお礼を申し上げます。

【参考文献】

1. 飯田尚一:ニューメディアと著作権, 電通広告八火賞論文(1983)
2. 出願特許 (飯田尚一の権利許諾システム関連の特許)
3. 飯田尚一、中西康浩:平成 11 年度 関東通商産業局「FM文字多重放送を利用した新規音楽ビジネスの開発とそれに必要な各種権利許諾情報データベースの構築」成果報告書(2000)
4. 安藤和宏:「よくわかる音楽著作権ビジネス 1 (基礎編)」リットーミュージック(1998)
5. 安藤和宏:「よくわかるマルチメディア著作権ビジネス」リットーミュージック(1998)
6. Nicholas Givotovsky and Takahito Iida : Dentsu Inc: Melodies and Metadata, [http://www.indecs.org/news/syd_pres.htm/\(2000\)](http://www.indecs.org/news/syd_pres.htm/(2000))