

The Record

2008-09 Vol.586



特集

「クリエイティブ産業」を見る若者の視点

● 特報 Special Report

2008年上半期のレコード生産実績・有料音楽配信の概況

● Watching!

デジタル・エンターテインメントで映像産業に貢献を!



社団法人 日本レコード協会



Contents

Monthly News Digest	1
Watching!	
デジタル・エンターテインメントで映像産業に貢献を!	3
特集	
「クリエイティブ産業」を見る若者の視点	4
特報 Special Report	
2008年上半期のレコード生産実績・	
有料音楽配信の概況	9
Data File	10
ショートストーリー 音楽のはなし	11
Monthly Production Report	12
GOLD DISC	13
Message & Opinion	14

7/28

第1回「レコード需要創造 コンソーシアム(仮称)」開催



7月28日、東京都港区の虎ノ門パストラルにおいて、「レコード需要創造コンソーシアム(仮称)」が開催された。同会は、音楽業界の活性化、音楽パッケージの需要創造、拡大を目的とし、当協会石坂敬一会長と全国卸同業会飯原博会長の発案の元、音楽産業を代表するさまざまな立場の有志が集まり開催されたもの。

冒頭、石坂会長は「従来、音楽関連ビジネスの需要創造を目的としたこのような産業横断的会合はなかった。この会が業界サミットのような、ひとつの指針を打ち上げる会になればいいと思う。」と語った。その後、飯原会長の挨拶に引き続き、同会の趣旨に賛同している音楽評論家の富澤一誠氏から寄せられたビデオメッセージが紹介され、事務局からは最新データによる国内外のレコード産業についての報告が行われた。参加者からは、レコード需要創造に向けた提案が相次ぎ、活発な議論が展開された。

本会は、音楽パッケージの需要創造、拡大ならびにパッケージと配信の共生に向け、四半期に1度開催予定。

7/29

コ・フェスタ百人委員会 結団式を開催

7月29日、東京都千代田区の東京會館

において、JAPAN国際コンテンツフェスティバル2008(コ・フェスタ)百人委員会の結団式が開催された。

百人委員会は、コ・フェスタを支援することを目的とし、産業界、コンテンツ業界により設立され、119社が名を連ねている。

結団式は、新藤義孝経済産業副大臣(当時)の挨拶に始まり、コ・フェスタ実行委員会重延浩エグゼクティブプロデューサー兼副委員長からのコンセプト説明後、百人委員会委員長代理である大和証券グループ本社原良也最高顧問が挨拶と乾杯の発声を行った。続いて、ゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画の各コンテンツ業界の代表者が挨拶を行い、当協会石坂会長は音楽の代表として、コ・フェスタ成功への期待を述べた。

7/29

IFPIアジア地域会議開催

7月29日～8月1日、中国・マカオにおいてIFPI(国際レコード産業連盟)のアジア地域会議が開催された。その中で、7月30～31日に開催された法制・インターネットパライシー会議に、当協会から法務部の米内課長補佐と小峰が出席した。

同会議には、IFPI本部・IFPIアジア地域オフィスならびにアジア地域のIFPI加盟団体等の法務・インターネットパライシー実務担当者など約40名が参加。

会議では主にIFPIの違法対策に関する方針と活動の報告、また各国の侵害状況・対策状況の報告のほか、今後の対策、課題およびアジア地域における重要課題である演奏権・放送権・保護期間延長などにつ



このマークは、レコード会社が
提供するコンテンツを示す
(社)日本レコード協会の登録商標です

いて話し合われた。

日本からは、CODAを中心とした中国違法音源対策・Winnyに関するISPとの協議会発足・携帯向け違法音源に対する取り組み等を紹介した。

8/08

補償制度検討会議開催

8月8日、東京都渋谷区の(社)日本音楽著作権協会において、補償制度検討会議が開催され、当協会石坂敬一会長が参加した。

この会議は、当協会を含む音楽関係団体の代表者が集い開催されたもので、私的録音録画補償金制度の見直しに関する文化庁私的録音録画小委員会の状況を確認するとともに、今後の活動方針などについて活発な意見交換を行った。

8/11

第15回日本プロ音楽録音賞 2008 応募要項発表 (応募受付：9/1～9/30)

日本オーディオ協会、日本音楽スタジオ協会、日本ミキサー協会、演奏家権利処理合同機構 Music People's Nest(MPN)および当協会の5団体が主催する「第15回日本プロ音楽録音賞2008」の応募受付が9月1日より開始されている。

日本プロ音楽録音賞は、録音エンジニア等を顕彰する日本で唯一の制度であり、今年度は、日本国内において企画制作され、2007年9月1日から2008年8月31日までの間に初めて発売、または公に放送された音楽録音作品(ただし、すべての作業を国外で行った作品を除く)が審査の対象となる。

応募締め切りは9月30日。詳細は
<http://www.japrs.or.jp/pmr/index.html>

8/21

札幌方面中央警察署 2万曲分の音楽ファイルを 違法アップロードで逮捕

8月21日、北海道札幌方面中央警察署は、インターネット回線を利用して権利者に無断で音楽ファイルを送信可能な状態にしていたアメリカ合衆国ワシントン州ベルビュー在住の47歳の邦人男性を、著作権隣接権侵害等の容疑で逮捕した。

この事件は、男性が2006年1月から日本における住居地である奈良市の自宅に設置したパソコンを利用して、ホームページを開設・運営し、当協会会員社であるレコード会社8社が権利を持つ音楽ファイルを無断でアップロードし、不特定多数の人がダウンロードできる状態にしていたもの。

札幌方面中央警察署の調べによるとこの男性は赴任先のアメリカからの操作により、上記ホームページから約2万曲分の音楽ファイルを送信可能な状態にしていた。押収されたパソコンの通信記録を解析した結果によると、2006年1月2日から2008年4月21日までの間に約115万回ものダウンロードがあったことが判明している。



押収したサーバー

2008年度 「携帯音楽を守りたいキャンペーン」

8月度からの参加アーティスト
(敬称略)

Superfly

Information

「音楽ギフトカード」 リニューアル

株式会社ジャパン・ミュージック・ギフトカードは、10月1日より、「音楽ギフトカード」をリニューアルする。

新しいカードは、今までのデザインを踏襲しつつ、金額表示、券番号を読みやすく改良した。また、新たに有効期限を設けユーザーの利用を促すことにより、さらなる需要拡大に繋げていく。



海賊版・偽ブランド撲滅キャンペーン 『ほんと? ホント!フェア in 横浜』

不正商品対策協議会は、9月27～28日、クイーンズスクエア横浜 クイーンズサークルにおいて、不正商品を排除することを目的として、「買わない!持たない!許さない!海賊版・偽ブランド」をテーマに、『ほんと? ホント!フェア in 横浜』を開催する。キャンペーン隊長として人気お笑いコンビ「TKO」が登場し、ブランド物やDVDなどのホンモノとニセモノの比較表示、素敵な賞品の当たるクイズラリー等を実施する。詳細は下記URL参照。

<http://www.aca.gr.jp/>

携帯向け音楽配信の利用に関する アンケート調査実施

当協会は9月中旬より、携帯向け音楽配信市場の健全な発展を目的としたさまざまな施策の一環として、携帯電話ユーザーを対象とした「携帯向け音楽配信の利用に関する意識調査」を実施する。本調査はオープン型のアンケートで、回答者の中から抽選で100名に音楽ギフトカードをプレゼントする。詳細は下記URL参照。

携帯電話： <http://rom-m.jp>

(※本アンケートは携帯端末専用です)

2008年8月会議メモ

8/11 レコード倫理審査会

デジタル・エンターテインメントで映像産業に貢献を!

デジタル・エンターテインメント・グループ・ジャパン 会長

ウォルト ディズニー スタジオ ホーム エンターテインメント 日本代表 塚越 隆行

DEGは「デジタル・エンターテインメント・グループ」の略で、1997年にアメリカで誕生しました。アメリカのメジャー・スタジオのホームエンターテインメント部門と、日本を含む世界の映像機器メーカーが参加をして、当初はDVDなどのエンターテインメント・プラットフォームに対する消費者の関心と普及を促進することを目的に設立されました。その後、アメリカでの成功を受けてヨーロッパでもDEGヨーロッパが設立されました。

日本においても、デジタル機器の目覚ましい成長と、アメリカ、ヨーロッパにおけるDEGの活動の成功を背景にDEGジャパンの設立機運が高まり、今年6月に設立という運びになりました。

DEGジャパン設立の趣旨として3つのポイントがあります。ひとつは映像コンテンツメーカーと映像機器メーカーが一緒に次世代デジタル・エンターテインメント市場発展のために意見交換やさまざまな活動を行うこと。2つ目は会員同士でデジタル技術について同じレベルで情報を共有して市場発展のための議論の場を持つこと。そして3つ目にアメリカ、ヨーロッパのDEGとの協力関係をベースに、グローバルレベルでの情報交換を行うことです。

活動項目としては、

- ① デジタル・エンターテインメントに関する普及、啓蒙活動。
- ② デジタル・エンターテインメント製品に関する市場調査、公表。

③ デジタル・エンターテインメントの関する表彰、イベントなどの開催。

④ 新技術を活用したデジタル・エンターテインメントの可能性に関する意見交換。

⑤ アメリカ、ヨーロッパのDEGとの協力関係をベースにした、グローバルレベルでの情報交換。

そして、この活動を実施するために、コンテンツ部会、技術部会、広報部会の3つの部会をつくりました。

現在会員は映像コンテンツメーカー22社と、映像機器メーカー8社。合計30社で構成しています。

現在行っている具体的な活動としては、月に1回部会が開かれ、技術についての勉強会や、9月に開催されるCEATECのタイミングでの活動について検討したり、年末に向けてブルーレイ・ディスクの啓蒙、普及活動を計画したりしています。また、アメリカのDEGからゲストスピーカーを招いた会員向けのセミナーなども予定しています。

今後、時間はかかることとは思いますが、関連企業の方々と一緒に映像コンテンツ産業がさらに大きくなることに貢献できるような活動をしていきたいと思っています。そして近い将来、日本の技術を生かした、日本の消費者の需要に合った、新しいモデル開発のリーダーシップを、世界に先駆けてできる組織になりたいと思っています。

加盟企業一覧

■ 映像ソフト会員

- ・ アスミック・エース エンタテインメント株式会社
- ・ ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
- ・ エイベックス・エンタテインメント株式会社
- ・ 株式会社エスピーオー
- ・ 株式会社NHK エンタープライズ
- ・ 株式会社角川エンタテインメント
- ・ ジェネオン エンタテインメント株式会社
- ・ 松竹株式会社
- ・ 株式会社ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
- ・ 株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション
- ・ 東映株式会社

- ・ 東宝株式会社
- ・ 20世紀フォックス ホーム・エンターテインメント・ジャパン株式会社
- ・ 日活株式会社
- ・ 株式会社バップ
- ・ 株式会社ハビネット
- ・ パラマウントジャパン株式会社
- ・ バンダイビジュアル株式会社
- ・ ビクターエンターテインメント株式会社
- ・ 株式会社ゴニキニオン
- ・ ユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパン株式会社
- ・ ワーナーエンターテインメントジャパン株式会社

■ 機器メーカー会員

- ・ シャープ株式会社
- ・ ソニー株式会社
- ・ 株式会社ディーアンドエムホールディングス
- ・ 日本ビクター株式会社
- ・ パイオニア株式会社
- ・ 株式会社日立製作所
- ・ 松下電器産業株式会社
- ・ 三菱電機株式会社

50音順 30社 (2008年8月20日現在)

塚越隆行(つかごし たかゆき)

群馬県生まれ。早稲田大学・教育学部を卒業。1984年、(株)朝日広告社に入社。制作局をはじめ、マーケティング局、ラジオ・テレビ局、営業局を経て、1991年6月、ディズニー・ホーム・ビデオ・ジャパン(現ウォルト・ディズニー・ジャパン(株))にセールス・マネージャーとして入社。1998年5月、セルスルー事業部・事業部長に就任。2000年4月、DVD/ビデオの製造・販売部門である、ブエナ ビスタ ホーム エンターテインメント(現ウォルト ディズニー スタジオ ホーム エンターテインメント)の日本代表に就任。2008年3月、財団法人 徳間記念アニメーション文化財団理事就任。6月、DEGジャパン(デジタル・エンターテインメント・グループ・ジャパン)会長就任。

「クリエイティブ産業」を見る 若者の視点

—日本レコード協会寄付講座・受講者座談会



当協会ではコンテンツビジネスに対する理解を深め、併せて知的財産を尊重する意識の向上を目的とし、これまで大学に寄付講座を設置してきた。今年度は、昨年度に引き続き、慶應義塾大学アート・センターに委託し、同大学三田キャンパスにおいて、寄付講座「クリエイティブ産業研究Ⅰ・Ⅱ」（各々半期で通年開講）を開講している。同センター設置の講座のため、学生は所属学部にかかわらず履修が可能になっている。

このたび、前期講座を履修した学生の協力を得て、座談会を開催した。男女それぞれ3名ずつ、受講して深めた問題意識をベースに、自由かつ率直に意見交換を行った。

今回の特集では、座談会の模様を通して、日本の将来を担っていく若者が、コンテンツビジネスをどうとらえ、その将来像をどう見ているのかに焦点をあて、紹介する。

慶應義塾大学アート・センター：

平成5年（1993年）に開設された大学附属の研究センター。現代社会における芸術活動の役割や意味、芸術運営の在り方をめぐって、理論研究と実践活動をひろく展開している。

慶応大学寄付講座履修者内訳

2007年度
履修登録者総数103名

	学部・学科	受講人数	%
三田	文学	36	35
	経済	6	6
	政治	28	27
	法	8	8
	商	25	24
合計		103	100

2008年度春学期
履修登録者総数126名

	学部・学科	受講人数	%
三田	文学	33	26
	経済	22	17
	政治	16	13
	法	7	6
	商	43	34
湘南藤沢	総合政策	4	3
	環境情報	1	1
合計		126	100



[上左から] 久保田一星さん、柳 翔太さん、安部拓二さん
[下左から] 伊藤亜実さん、辻 有沙さん、宮 由実子さん

日本レコード協会寄付講座

「クリエイティブ産業研究 I」を受講して

今回の座談会では、講義を受ける過程で印象に残ったこと、考えたことをテーマに、学生にその想いを自由に語ってもらった。



法学部政治学科3年 辻有沙さん

現在、自分で詩・曲を書き、音楽を職業とすべく活動している。著作権について学べるチャンスと思い、また音楽業界がどう変化しつつあるのかを深く知りたく受講する。

Q 現代の「メディチ家」は誰か？

辻 講義の中で、「レオナルド・ダ・ヴィンチも活躍した15世紀のヨーロッパでは、メディチ家のサポート体制があったからこそ芸術が繁栄した。今の日本にはメディチ家の役割を担えるものがないのでは…」というお話を伺いました。クリエイターを評価し、支援し、育てる社会基盤がクリエイティブ産業を発展させるという考え方に深く納得しました。

伊藤 最初、私は、現代におけるメディチ家的な役割は、国の仕事ではないかと思っていました。アートを純粋に極めようとしたら、マスに訴えかけることは二の次になる。芸術は、何もかも全員に理解されるものじゃないと思うから。そうすると国の保護が必要になると思いました。しかし、文化庁の講師の方は、一から十まで国が携わると面白くないものになると、明確におっしゃいました。やはり民間主導でビジネスに結びつけていくべきなんですね。ただ、ビジネスのためのクリエイティブという側面が強調されすぎて、クリエイティブのよさが失われてしまわないか、危惧を持ちます。クリエイティブとビジネスとの、折り合いが難しいですね。

安部 今のお話から、映像ビジネスに関する講義を思い出しました。アメリカだと、クリエイターが産業を作り、日本は産業の一部門にクリエイターがあるというものです。日米の産業構造には決定的な違いがあるなと感じました。産業の一部門でしかなければ、どうしても報酬の面でも、作品の内容にも差が出てくると思います。

一方で、現代のメディチ家を考えてみると、いろいろだと思うんですね。音楽でもインターネットが普及して、別の展開も出てきている。無名の新人アーティストが、審査を受けて登録制で曲をアップしてもらえ、それを耳にしたことがあります。ユーザーは無料で、それらのアーティストの曲を聴けて、よければライブに行ってみたりする。これだとサイト運営者とユーザーが共同でメディチ家的な役割を担うことになる。メディチ家というと、大金持ちが思い浮かぶんですけど、それとはまったく違うかたちもできているんじゃないかな。

柳 安部さんの話を聞いて、メディチ家も分散したんじゃないかと思いました。今や砕け散って、ユーザー個人の意見も反映されるようになった。たとえば自分にとって、今すぐ新鮮なのが、SNSのネットワークです。今どんな音楽を聴いているのかを、皆がリアルタイムで共有する。それら個人の意思表示の総体でランキングが作られる。資本の援助ではなく、意見としての援助です。「これはいいよ」と多くのユーザーが表明することで、メディチ家的な支援ができていないかなと思います。

伊藤 資本を使って誰かが何かをするというより、個別に活動して不利になっているアーティストたちをまとめて新しい市場を作る人が必要だと思います。クリエイターの育成も大切ですが、私は、そういうマネジメントのできる人を育てることも必要だと思う。良心を持ってきちんとマネジメントして、アーティストに還元していける人ですね。



法学部法律学科4年 伊藤亜実さん

ダンスサークルで大がかりなイベントのマネジメントに携わり、コンテンツビジネスの面白さに目覚める。将来はクリエイティブ産業に関わることも視野に入れる。法律を学ぶ立場からも、クリエイティブ産業へアプローチを図っている。





商学部4年 安部拓二さん

クリエイティブ産業＝コンテンツ産業ととらえ、今、最も変化に富む業界ではないかと考える。その最前線で活躍する講師陣の話を聴いてみたいと興味を持つ。

宮 メディチ家が分散したという話は私も同感で、ネットユーザーがメディチ家にあたるのではないかと思います。ネット上の口コミが、いずれアーティストの収入に結びつくような構図にもなっていくのかなと。ネットがそのように普及していくと、レコード会社の役割も変わっていくと思うのですが、果たしてメディチ家の役割を担えるか？ 個人的には、既存のビジネスモデルを打ち破れなければ、伊藤さんの言うような、新しいマネジメントを生み出す人が、レコード会社という組織から出てくるのは難しいと思います。

久保田 メディチ家云々は別になりますが、今は過渡期にあると思うんです。クリエイティブ産業では、何年後かわかりませんが、次世代のメディアを支配する事業体が、強さを発揮するようになると思います。今までのCDで音楽を配布するビジネスが成り立っていた時代には、クリエイターはレコード会社やプロダクションに所属すれば済んでいました。それがネット配信かまたは何か別のものか、これから確立されるメディアが何になるかで、ビジネススタイルも大きく変わると個人的には思います。

Q 権利の保護と産業の発展をどうとらえるか？

柳 私は、音楽業界の世界動向に触れた講義が印象的でした。講師の方が、好きな音楽があまりよい環境に置かれていないことを嘆かれていました。確かに今は音楽へのタッチポイントがすごく増えています。たとえば、動画無料投稿サイトやP2P。でも、そういう仕組みによって音楽人気があがっても、それが逆にクリエイターを苦しめる。そこに皮肉を感じました。もともとお金が入るはずのものを、無料ですましてしまう構図があれば、経済的によくない方向へ向かいます。自分も、ある有名アーティストの曲をダウンロードするのに、任意に金額を決めていいというケースで、0円をつけてしまいました。試聴の感覚だったのですが、自分の都合しか考えていなかったことに、後で気づかされました。

久保田 私は少し違う印象があります。講師の皆さんは「権利を守る」ことの重要性を強調され、自分もプライオリティの高いことだと認識しました。ただ逆に、権利を守ることにこだわりすぎると、規制強化だけが進み、素早い事業展開が抑制されて、コンテンツビジネスの展開で他国に後れを取っていくのではないかと。何か攻めの一手を打たないといけないのではないかと、とも思うのです。

安部 完全な成功報酬型のビジネスモデルは、アーティストの権利がしっかり守られないと厳しいと思う。ところが実際には、権利を守ることが難しく、講義でも中国の海賊版などは、もぐらたたきの状態にあると紹介されました。レコード会社の講師の方は、日本のアーティストには成功報酬型ではなく、給料制もあっているかもしれないとおっしゃっていましたが、それも権利を守ることにつながると思うんですね。アーティストの生活は保障されるわけです。また、そうなってもいい音楽はちゃんと生まれていくと思います。

辻 権利を擁護することは、クリエイターが創造に費やすことのできる“時間”を守るものでもあると、私は思います。知的財産が守られていない状況下では、やはり安心して作品を創ることはできません。その意味でも、社会によって権利は保障されるべきものではないでしょうか。

伊藤 著作権を含め、権利は対価の形で表されますが、守るのはクリエイターの想像力だと思います。利益を適切にクリエイターまで届けるのは、権利の問題ではなく、産業構造の問題だと思う。クリエイターに収入がもたらされるための産業構造を考えるべきです。また利益だけを求める人だったら、そもそも芸術家にはならないのでは？ アーティストにとっては、芸術を続けたいモチベーションが第一で、結果的にお金がもらえて生活していけばいいと考え



経済学部3年 柳 翔太さん

高校生時にバンド活動を通して、著作権問題に興味を持つ。受講により、これまで抽象的に考えていた権利問題を、具体化させたいと考える。今の音楽シーンの変化と、権利問題、マーケティングの問題を多角的に見る。





文学部人文社会科学3年
宮 由実子さん

実家がレコード店という環境に育ち、音楽をはじめとする多くのコンテンツに興味を持つ。その背景とともに、「クリエイティブ産業研究I」の豊富な講師陣に魅力を感じ、「取るしかない」と考える。コンテンツ業界での就職も視野に入れている。

るのではないのでしょうか。給料制の話も出ましたが、権利は最低限のところを守り、産業構造を適切に調整していくことで、対処すべきと考えます。

Q クリエイティブであるために大切なことは？

宮 私は、映像ビジネスの講義が印象的でした。日本の映像ビジネス成功への必要事項に、優秀なプロデューサーの育成があるが、これから作品を作る側になっていくであろう若年層の社会への関心が課題である、というお話がありました。それを伺って、自分たちは今社会に関心がないのだろうか？ また、社会への関心が必要という条件は映像だけではなく、クリエイティブ産業全体の振興のために重要ではないのだろうか？ といったことに、考えをめぐらせました。

抽象論ですが、人が感動し、心を揺さぶられることは、クリエイティブな作品を生む原動力になると思うのです。しかし、その体験が、自分も含め、今の若者には少なくなっているように感じます。クリエイティブ産業こそ、そのような機会を与えてくれるのではないかと考えています。

私は小さい頃から、「ジブリ映画」が好きで、今でもストーリーを知っているのに何度も同じ場面で泣いてしまいます。幼い頃経験した感動は今も自分の中に強く残っています。音楽や映像などに触れることにより、純粋に感動できる体験は、今後未来の優秀なクリエイターを育成するために必要なことではないのでしょうか。

辻 今はインターネットの普及によって、求めるものにあまりにも簡単に苦もなく出会うことができる環境が整いました。でもその反面、自発的に出会いを求める意欲が薄まり、さらに周りにある付加価値に気付けなかったために、感動の質が落ちてしまう恐れがあると思います。数多くの情報に翻弄されて、興味を持つきっかけすら失っているようにも感じることもさへあり、やはり、私もクリエイティビティには、たくさんの感動を自分の力で重ねていくことが大切だと考えます。

久保田 これは若者だけの問題ではなく、年長者の度量の広さも関わってくると思うんですよ。若者ががんばるのは、もちろんだけど、日本では殻を打ち破ろうとする若い発想が出て、足を引っ張る風潮があるように思ってしまう。若者のクリエイティビティが育っていくような土壌作りも大事なのではないでしょうか。

Q クリエイティブ産業の将来性は？

伊藤 日本は国土が狭く、人件費も安くない、資源もない。そのなかでこれから何をよりどころにしたらいいかを考えると、やはりソフトが大事だと思います。今までは製造業がリードして、今後も重要だとは思いますが、BRICsの台頭を含め、激しい競争の環境下にあります。そういう意味では、クリエイティブ産業に期待するといいますか、発展してほしいと思います。でも少し乗り遅れた感がありますね。たとえば韓国は、早い段階から映画にフォーカスして、映画専門学校も充実させ、予算を組んで国を挙げてやってきました。それが正しいかはともかく、日本はまだそういう策に踏み切れていない。でも手遅れではないと思いますので、がんばってほしいです。

柳 広い視点から見ると日本は、伊藤さんの言われるように、国土も狭く、資源もなく、競争できるところが少ない。するとやはりコンテンツが重要になってくる。例えば、日本の本土の音楽と琉球音楽は違いますが、持っている文化的な背景を確実に反映しています。古くからの文化を反映したこのような代替性のないものを前面に押し出していくべきじゃないでしょうか。クリエイティブ産業全般こそ日本が特化させていくべきものだと考え、すごく期待しています。

辻 ドーナツ盤がCDに替わり、今では音楽配信など、時代を追うごとに新しいスタイルが生まれています。いろいろな変遷を遂げてきた中でも、音楽は聴かれ、表現され続けてきました。その過程にはさまざまな困難があっただろうと思いますが、音楽を愛する気持ちと、良いものに対して敏感であろうという気持ちがあれば、将来は決して暗いものではないと思います。



商学部4年 久保田一星さん

体育会野球部で4年間白球を追う。著作権を含む権利問題がクローズアップされる中、クリエイティブ産業のビジネスモデルがどうなっていくのかに興味を抱く。

宮 音楽業界にいろいろな人材がいることも必要ですが、もう一つ大切なことがあります。今日ここにはいらっしゃいませんが、受講生のなかには、音楽に関心が薄い人も見受けられました。また、ネットだけで音楽を入手するという人もいました。なぜ音楽に興味がないのか？ なぜCDを買わないのか？ 率直な意見を聞いてみることによって、そこから音楽業界のこれからを考えるヒントを見い出せるように思います。

安部 宮さんから、若者の社会に対する意識が大切だというお話もありましたが、それは大変重要で、一番根底にあるものだと、私も思います。今コンテンツのデータベースを見ると、今は玉石混交の状態で、磨けば光る玉も激しい競争に途中でつぶされることもあり得ます。ユーザーも玉と石を見る眼を鍛えて、真の玉を引き上げるべきだと思います。

黒澤明の映画を見ると、とにかくすごい。黒澤は抜きん出ていますが、それに匹敵するものはたくさん隠れていると思う。今後の展望には、若者が本物を認識できるかどうかにも欠かせない視点です。

久保田 例えば、今はマイノリティな分野でも将来性に期待して力を入れてみるといったことが、新たな産業の道を拓くことになると思います。



慶應義塾大学での秋学期講座は9月25日から始まり、10月2日には一般公開講座が予定されている。なお、後期より立教大学でも寄付講座を開講する。詳細は10月号に掲載予定。

寄付講座「クリエイティブ産業研究Ⅰ・Ⅱ」を運営する美山良夫教授に、座談会の内容を踏まえつつ、今年度前半の講義全般の感想や今後の展望などについてコメントをいただいた。

トップランナーとして活躍する講師陣の、熱い想いが伝わる

慶應義塾大学文学部教授 アート・センター副所長
美山良夫氏

この講座には、日本レコード協会の尽力により、クリエイティブ産業の第一線で活躍するトップランナーの方々を、講師にお招きすることができました。講義の運営者として、大変感謝しています。

講師の皆さんは大変な熱意を持って講義に取り組まれ、いつも盛りだくさんの内容で、一回90分の時間内に収まりきれないほどでした。私は、この充実した講義が学生に受け入れられるよう、調整役を務めました。講師の皆さんの、若い世代への期待、熱意がわかり、感銘を覚えました。通り一遍の話題に終始することなく、今最もビビッドな問題を投げかけて思考を促していく。その真剣な姿勢から、熱い想いがひしひしと伝わってきました。

一方、学生の側からも期待感を感じました。選択科目であるため、興味ある学生が全学部から集まりますから、もともとモチベーションは高く、カリキュラムの発表前から「どんなゲスト講師が来るのか？」と、期待している様子が窺われました。

学生のアンケート結果やレポートも面白く、充実しています。音楽等のクリエイティブ・ワークと自分との関わりを率直に反映した意見が寄せられました。一人ひとり、学んだ知識ではなく、みずからの視点を明確にしていたことが印象的です。それから、学生のなかはこの業界に対する深い関心が見られ、これは、どの職業に就いても今後ずっと彼らのなかで生き続けるだろうと確信しました。また座談会でも触れられていましたが、多かれ少なかれ、学生たちがクリエイティブ産業の将来性に大きな可能性を見出し、期待していることが、教師の立場から確認できました。

今回の座談会から発展して、今後、学生とともにクリエイティブ産業の現場で働く人々を含め、若い感性が自由に交流し、議論する場を設けられたらと思っています。さらに日本レコード協会を軸に、他大学の寄付講座との連動を図るなど、点と線から面の活動に広がることも期待しています。(談)



2008年上半期のレコード生産実績・有料音楽配信の概況

2008年上半期(1月～6月)の音楽ソフト(オーディオレコードと音楽ビデオの合計)総生産金額は、洋楽は苦戦しているものの邦楽アルバムと音楽DVDの好調により前年同期比100%の1,817億円と横ばいとなった。また、有料音楽配信は前年同期比128%の

450億円と売り上げを伸ばしている。音楽ソフト生産金額と有料音楽配信売上金額の合計は2,267億円と前年同期比104%となり、2005年～2007年の前年比プラスが2008年上半期も継続している。

■ オーディオレコードは邦楽が健闘

オーディオレコードは数量で1億2,200万枚(前年同期比94%)、金額で1,470億円(同94%)と、数量金額ともに6%減少している。邦楽の12cmCDアルバム生産金額が前年同期比101%、邦楽全体でも98%と健闘したが、洋楽は世界的なパッケージ市場落ち込みの影響を受け19%減少した。邦楽のシェアが上がり邦洋比は78対22(同75対25)となった。

また、CDシングルは数量で2,600万枚(同85%)、金額で195億円(同85%)、CDアルバムは数量で9,300万枚(97%)、金額で1,249億円(95%)であった。

■ 音楽ビデオは邦楽DVDが大きく伸長

音楽ビデオは、数量で2700万枚・巻(同108%)、金額で348億円(同135%)と大きく伸長した。特に邦楽DVDが数量で109%、金額で141%と大幅に伸びている。

■ 有料音楽配信は着うたフル®のシェアが50%超え

金額は128%と引き続き好調である。依然としてモバイル優位は続いているが、インターネットダウンロードも伸長し、ダウンロード比では、モバイル90対インターネット10(同92対8)となった。着うた®はマイナスに転じ、着うたフル®の金額は、モバイルダウンロードの59%、音楽配信全体の52%を占めている。(P10参照)

■ ミリオン認定～CDアルバム3タイトル、モバイルでは2ミリオン・3ミリオンも

上半期に認定されたミリオン作品はアルバムが3タイトル(EXILE「EXILE CATCHY BEST」、宇多田ヒカル「HEART STATION」、B'z「B'z The Best "ULTRA Pleasure"」)と、昨年年間のミリオン数に達した。また、音楽配信では、着うたフル®初の2ミリオン(青山テルマ feat. SoulJa「そばにいるね」)が認定された。

【上半期認定・有料音楽配信ミリオン以上作品数】

	着うた®	着うたフル®
3ミリオン	3	—
2ミリオン	2	1
ミリオン	5	4

※当該期間内に同一作品が複数のランクで認定されている場合は、最高ランクの認定のみをカウント

● 2008年1月～6月のレコード生産実績・有料音楽配信売上実績

				数量(百万枚・回)	前年同期比	金額(億円)	前年同期比
音楽ソフト	オーディオレコード	CDシングル	邦	26	85%	194	85%
			洋	0	97%	1	78%
			計	26	85%	195	85%
		CDアルバム	邦	65	103%	934	101%
			洋	28	86%	315	81%
			計	93	97%	1,249	95%
		その他	計	3	84%	25	86%
		合 計		122	94%	1,470	94%
	音楽ビデオ	音楽DVD	邦	25	109%	316	141%
			洋	2	98%	30	101%
			計	27	109%	346	136%
		その他	計	0	27%	1	51%
		合 計		27	108%	348	135%
		邦 楽		119	99%	1,468	105%
	洋 楽		30	87%	349	83%	
合 計		149	96%	1,817	100%		
有料音楽配信		合 計	234	106%	450	128%	

※単位未満四捨五入により、内訳と合計が一致しない場合がある。

2008年第2四半期および2008年上半年音楽配信売上実績について

2008年第2四半期は、数量で前年同期比107%の1億1,896万ダウンロード、金額で前年同期比128%の225億200万円となり、引き続き伸長した。

内訳では、インターネットダウンロードが、金額で前年比171%の22億2,900万円、モバイルダウンロードが、前年比124%の198億円、サブスクリプション等その他が、4億7,300万円となった。

また、この結果、2008年上半年の累計では、数量で前年比106%の2億3,978万ダウンロード、金額で前年比128%の449億6,500万円となった。

(数量：千回／金額：百万円)

	形態	2008年4月～2008年6月 累計			
		数 量	前年同期比	金 額	前年同期比
インターネット ダウンロード	シングルトラック	9,464	151%	1,465	170%
	アルバム	525	153%	664	168%
	小計 (オーディオダウンロード分)	9,988	151%	2,129	169%
	音楽ビデオ	350	186%	100	217%
	その他	0	—	0	—
	合計	10,339	152%	2,229	171%
モバイル	Ringtunes	45,478	83%	5,018	84%
	Ringback tunes	23,913	111%	1,994	131%
	シングルトラック	36,269	142%	11,948	152%
	音楽ビデオ	2,211	98%	673	142%
	その他	745	94%	167	106%
	合計	108,616	104%	19,800	124%
その他	サブスクリプション (インターネット)	—	—	218	235%
	サブスクリプション (モバイル)	—	—	86	76%
	その他 (その他のデジタル音楽コンテンツ)	0	0%	169	129%
総合計		118,955	107%	22,502	128%

(数量：千回／金額：百万円)

	形態	2008年1月～2008年6月 累計			
		数 量	前年同期比	金 額	前年同期比
インターネット ダウンロード	シングルトラック	18,470	140%	2,825	156%
	アルバム	1,050	155%	1,277	163%
	小計 (オーディオダウンロード分)	19,520	141%	4,102	158%
	音楽ビデオ	736	213%	208	235%
	その他	0	—	0	—
	合計	20,256	143%	4,310	161%
モバイル	Ringtunes	96,604	83%	10,894	86%
	Ringback tunes	46,514	114%	3,870	138%
	シングルトラック	70,701	145%	23,349	155%
	音楽ビデオ	4,631	99%	1,361	140%
	その他	1,070	64%	303	94%
	合計	219,519	104%	39,777	125%
その他	サブスクリプション (インターネット)	—	—	384	203%
	サブスクリプション (モバイル)	—	—	194	96%
	その他 (その他のデジタル音楽コンテンツ)	7	73%	299	116%
総合計		239,782	106%	44,965	128%

注：数量…ダウンロード回数

自分自身を生きているだろうか？

私の最新刊に「音楽を熱く語るたびに夢が生まれた!」(シンコーミュージック・エンタテイメント刊)がありますが、その本のエピソードにあえて一編の詩「心の声」を載せておきました。

「心の声」

懐かしい“あの歌”を聴くと
“あの頃”の自分に会える
こんなはずじゃなかった
悔やむ自分に熱く語りかけてくる
お前の夢はかなったかい?
俺の夢は眠っていないか?
そんな“心の声”を聞くと
“あの頃”と“今”の自分の間の
微妙なズレが疼く
自分自身を生きているだろうか?

懐かしい友だちに会うと
“あの頃”の自分に会える
こんなはずじゃなかった
嘆く自分に強く問いかけてくる
お前の夢はかなったかい?
俺の夢は眠っていないか?
そんな“心の声”を聞くと
あの頃の夢が暴れ始める
人生のズレが痛む
自分自身を生きているだろうか?

お前の夢はかなったかい?
俺の夢は眠っていないか?
自分自身を生きているだろうか?

この詩を書き上げたとき、誰に曲をつけて歌ってもらうのか、明確なイメージが私にはありませんでした。いや、この人しかいないというアーティストがいたのです。その意中のアーティスト

ト・永井龍雲に拙書と作曲依頼の“手紙”を添えて送りました。その手紙に私は自分の“想い”を託したのです。

〈前略。電話では失礼しました。その折にお話しました作曲依頼について少し詳しく説明したいと思います。私の今のテーマは“人生のズレ”を直すということです。ということかと言うと、“あの頃”のぼくがめざしていた“ぼく”と、現在の“私”との間には微妙なズレがある、ということです。だとしたら、その“人生のズレ”を直すには“今”しかありません。私には今“心の声”が聞こえています。“あの頃のぼく”が今の私に問いかけてくるのです。

「お前の夢はかなったかい?」

「俺の夢は眠っていないか?」と。

この“心の声”を聞いたとき、私は自分自身に問いかけなければなりません。「自分自身を生きているだろうか?」

おそらく、この心情は私だけのものではないだろう、と思います。私と同世代の人たちにとってのまさに“心の声”なのです。だからこそ、私はこのメッセージを発し続けなければなりません。それが“書き手”としての“使命”だと感じているからです。〉

依頼文および資料を送ってから半月程経った7月25日の夜、私は龍雲に会いました。曲作りの打ち合わせをするためです。ところが、このとき既に曲はできあがっていたのです。龍雲のアイポッドでさっそく聴かせてもらいました。聴き終えたときに私の口から自然とこんな言葉が出ていました。

「私の書いた詩の中に眠っていたメロディーを龍雲は掘り起こしてくれた、と思う。龍雲に頼んで良かった、と心から思っている。本当にありがとう」

詩にメロディーがついてひとつの“曲”が誕生しました。今後この曲に“命”が吹き込まれて、どんな“歌”に育っていくのか楽しみです。



富澤 一誠(とみさわ いっせい)

1951年、長野県生まれ。71年、東大を中退して音楽評論活動を始める。以来、J-ポップス専門の評論家として幅広く活躍。著書はベストセラーになった「松山千春・さすらいの青春」など全57冊。最近刊は「フォーク名曲事典300曲」「フォーク検定」「音楽を熱く語るたびに夢が生まれた!」。現在、〈WEEK-END PARTY〉(FM NACK5)〈ミュージック・ゼミナール〉(STAR digio)〈不滅の!フォーク検定〉(GyaO)などのパーソナリティ。東京ミュージック&メディアアーツ尚美客員教授、日本レコード大賞常任実行委員なども務めている。

Monthly Production Report

2008年7月度レコード生産実績

7月度の音楽ソフト(オーディオレコード・音楽ビデオの合計)生産実績は、前月に引き続き好調で、数量で前年同月比101%の2,651万枚・巻、金額で同102%の314億円となり、数量・金額共に伸長した。

内訳では、オーディオレコードが、数量で前年同月比91%の2,044万枚・巻、金額で同98%の263億円、音楽ビデオは、数量で前年同月比167%の607万枚・巻、金額で同132%の51億円となっている。

● オーディオレコード

(数量:千枚・巻／金額:百万円)

			7月実績						2008年1月～2008年7月累計					
			数 量	構成比	前年 同月比	金 額	構成比	前年 同月比	数 量	構成比	前年 同期比	金 額	構成比	前年 同期比
シ ン グ ル	8cmCD	邦	8	0	49%	5	0	60%	127	0	84%	72	0	98%
		洋	0	0	-	0	0	-	29	0	25%	3	0	17%
		計	8	0	49%	5	0	60%	156	0	59%	76	0	81%
	12cmCD	邦	5,385	26	98%	3,941	15	93%	31,186	22	87%	23,285	13	87%
		洋	10	0	26%	7	0	21%	349	0	115%	140	0	75%
		計	5,395	26	97%	3,948	15	92%	31,534	22	87%	23,426	14	87%
	小計	邦	5,393	26	98%	3,946	15	93%	31,313	22	87%	23,358	13	87%
		洋	10	0	26%	7	0	21%	377	0	91%	144	0	69%
		計	5,403	26	97%	3,953	15	92%	31,690	22	87%	23,502	14	86%
12cmCD アルバム	邦	10,721	52	89%	17,300	66	105%	76,102	53	101%	110,674	64	102%	
	洋	3,998	20	89%	4,791	18	84%	31,663	22	87%	36,278	21	82%	
	計	14,719	72	89%	22,092	84	100%	107,765	76	96%	146,953	85	96%	
CD 合計	邦	16,114	79	92%	21,247	81	103%	107,414	75	97%	134,032	77	99%	
	洋	4,008	20	89%	4,798	18	83%	32,040	22	87%	36,422	21	82%	
	計	20,122	98	91%	26,044	99	99%	139,455	98	94%	170,455	98	95%	
アナログ ディスク	邦	12	0	88%	15	0	80%	72	0	75%	101	0	71%	
	洋	3	0	10%	8	0	10%	41	0	63%	84	0	64%	
	計	15	0	33%	23	0	23%	113	0	70%	185	0	68%	
カセット テープ	邦	272	1	73%	224	1	77%	2,718	2	81%	2,185	1	85%	
	洋	0	0	-	0	0	-	1	0	58%	0	0	64%	
	計	272	1	73%	224	1	77%	2,718	2	81%	2,186	1	85%	
その他	邦	21	0	110%	40	0	125%	163	0	84%	293	0	79%	
	洋	7	0	14%	14	0	13%	137	0	101%	178	0	69%	
	計	28	0	40%	53	0	39%	300	0	91%	470	0	75%	
合 計	邦	16,420	80	92%	21,525	82	103%	110,367	77	96%	136,612	79	99%	
	洋	4,018	20	88%	4,819	18	81%	32,219	23	87%	36,684	21	81%	
	計	20,438	100	91%	26,344	100	98%	142,587	100	94%	173,296	100	94%	

● 音楽ビデオ

		7月実績						2008年1月～2008年7月累計					
		数 量	構成比	前年 同月比	金 額	構成比	前年 同月比	数 量	構成比	前年 同期比	金 額	構成比	前年 同期比
DVD	邦	5,787	95	181%	4,567	90	139%	30,989	93	118%	36,174	91	140%
	洋	280	5	69%	481	10	94%	2,261	7	93%	3,523	9	100%
	計	6,067	100	168%	5,048	100	133%	33,250	100	116%	39,697	100	135%
テープ・LDその他		4	0	20%	14	0	32%	65	0	27%	156	0	48%
合 計	邦	5,790	95	180%	4,580	90	138%	31,052	93	118%	36,322	91	139%
	洋	280	5	70%	482	10	94%	2,263	7	90%	3,531	9	99%
	計	6,071	100	167%	5,062	100	132%	33,315	100	115%	39,853	100	135%

● 音楽ソフト(オーディオ／音楽ビデオ合計)

	7月実績						2008年1月～2008年7月累計					
	数 量	構成比	前年 同月比	金 額	構成比	前年 同月比	数 量	構成比	前年 同期比	金 額	構成比	前年 同期比
オーディオ	20,438	77	91%	26,344	84	98%	142,587	81	94%	173,296	81	94%
音楽ビデオ	6,071	23	167%	5,062	16	132%	33,315	19	115%	39,853	19	135%
合 計	26,509	100	101%	31,406	100	102%	175,902	100	97%	213,148	100	100%

● ビデオ(含音楽ビデオ)

	7月実績						2008年1月～2008年7月累計					
	数 量	構成比	前年 同月比	金 額	構成比	前年 同月比	数 量	構成比	前年 同期比	金 額	構成比	前年 同期比
DVD	9,533	100	122%	13,567	100	91%	56,191	100	102%	103,639	99	107%
テープ・LDその他	16	0	46%	60	0	65%	176	0	24%	571	1	66%
合 計	9,549	100	122%	13,627	100	91%	56,367	100	101%	104,210	100	106%

● オーディオ／ビデオ合計

	7月実績						2008年1月～2008年7月累計					
	数 量	構成比	前年 同月比	金 額	構成比	前年 同月比	数 量	構成比	前年 同期比	金 額	構成比	前年 同期比
オーディオ	20,438	68	91%	26,344	66	98%	142,587	72	94%	173,296	62	94%
ビデオ	9,549	32	122%	13,627	34	91%	56,367	28	101%	104,210	38	106%
合 計	29,987	100	99%	39,971	100	95%	198,954	100	96%	277,505	100	99%

備考 1. 上記実績は、会員会社「46社」の集計である。当会員社が受託した非会員社からの販売委託分を含む。
2. 単位未満四捨五入により、内訳と合計が一致しない場合がある。
※オーディオレコードのその他はSACD、DVDオーディオ、DVDミュージック、MDの合計。

音楽ソフト

邦 楽

アルバム

● トリプル・プラチナ

BEST FICTION	安室奈美恵	2008.07.30	AMI
EXILE ENTERTAINMENT BEST	EXILE	2008.07.23	AMI
あっ、ども。おひさしぶりです。	GReeeeN	2008.06.25	UM

● ダブル・プラチナ

ケツノボリス6	ケツメイシ	2008.06.25	TF
---------	-------	------------	----

● プラチナ

虹	Aqua Timez	2008.05.08	ES
桜咲く街物語	いきものがかり	2007.03.07	ES

● ゴールド

何度も	青山テルマ	2008.07.09	UM
Drunk Monkeys	大橋卓弥	2008.07.02	BMG
PANIC FANCY	ORANGE RANGE	2008.07.09	SR
ZUSHI	キマグレン	2008.07.16	UM
私と放電	椎名林檎	2008.07.02	EMI
the ジブリ set	DAISHI DANCE	2008.07.02	BLS
恋のうた	V.A.	2008.07.02	UM

シングル

● プラチナ

陽は、また昇る	アラジン	2008.07.30	YRC
海雪	ジェロ	2008.02.20	V
GIFT	Mr.Children	2008.07.30	TF

● ゴールド

KissHug	aiko	2008.07.23	PC
Make my day	新垣結衣	2008.07.16	WJ
ブルーバード	いきものがかり	2008.07.09	ES
LOVE ADDICT	VAMPS	2008.07.02	VMP
どうして君を好きになってしまったんだろう?	東方神起	2008.07.16	AMI
love the world	Perfume	2008.07.09	TJC
Your Seed	Hey! Say! JUMP	2008.07.23	JA
瓜瓜瓜 / 「F」	マキシマム ザ ホルモン	2008.07.09	VAP
SUMMER SONG	YUI	2008.07.02	SR

ビデオ

● ゴールド

We are Φn' 39!! and U? KinKi Kids Live in DOME 07-08	KinKi Kids	2008.06.18	JE
Deco VS Deco 〜デコ対デコ〜	マキシマム ザ ホルモン	2008.03.19	VAP

洋 楽

アルバム

● ゴールド

DJ KAORI'S RAGGA MIX	V.A.	2008.06.25	UM
----------------------	------	------------	----

※日付は発売日

認定基準一覧

音楽ソフト(邦・洋、アルバム・シングル・音楽ビデオ)、音楽配信(着うた(R)、着うたフル(R)、パソコンダウンロード・シングル・アルバム)共通

名称	略号	基準
ゴールド	G	10万以上
プラチナ	P	25万以上
ダブル・プラチナ	PP	50万以上
トリプル・プラチナ	PPP	75万以上
ミリオン	M	100万以上
2ミリオン	2M	200万以上
3ミリオン	3M	300万以上
以降、100万毎に賞を設定		

基準単位：音楽ソフト・枚、配信・DL(ダウンロード)
※着うた(R)のみダブル・プラチナ以上を顕彰

※AMI:エイベックス・マーケティング/BLS:ブルース・インターアクションズ/BMG:BMG JAPAN/EMI:EMIミュージック・ジャパン/ES:EPICレコードジャパン/FL:フォーライフミュージックエンタテイメント/JA:ジェイ・ストーム/JE:ジャニーズ・エンタテイメント/PC:ポニーキャニオン/SR:ソニー・ミュージックレコーズ/TF:トイズファクトリー/TJC:徳間ジャパンコミュニケーションズ/UM:ユニバーサルミュージック/V:ビクターエンタテインメント/VAP:パップ/VMP:VAMPROSE/WJ:ワーナーミュージック・ジャパン/YC:ヤマハミュージックコミュニケーションズ/YRC:よしもとアール・アンド・シー

有料音楽配信(「着うた(R)」他)

「着うた(R)」

邦 楽

● ミリオン

I Believe	EXILE	2007.11.14	AMI
-----------	-------	------------	-----

● トリプル・プラチナ

おかえり	絢香	2008.04.15	WJ
LIFE	キマグレン	2008.02.20	UM

● ダブル・プラチナ

何度も	青山テルマ	2008.06.12	UM
BLACK DIAMOND	DOUBLE & 安室奈美恵	2008.05.07	FL
崖の上のポニョ	藤岡藤巻と大橋のぞみ	2008.07.02	YC

洋 楽

● ダブル・プラチナ

マイルズ・アウェイ	マドンナ	2008.04.23	WJ
-----------	------	------------	----

「着うたフル(R)」

邦 楽

● ミリオン

Prisoner Of Love	宇多田ヒカル	2008.03.19	EMI
キセキ	GReeeeN	2008.06.04	UM

● トリプル・プラチナ

羞恥心	羞恥心	2008.04.09	PC
-----	-----	------------	----

● ダブル・プラチナ

銀河鉄道999	EXILE	2008.02.27	AMI
LIFE	キマグレン	2008.05.14	UM
HOME	清水翔太	2008.02.20	SR

● プラチナ

何度も	青山テルマ	2008.07.09	UM
NEW LOOK	安室奈美恵	2008.02.27	AMI
19 Memories	加藤ミリヤ	2008.02.27	SR
泣かないで	羞恥心	2008.06.25	PC
崖の上のポニョ	藤岡藤巻と大橋のぞみ	2008.07.02	YC
I SHOULD BE SO LUCKY	mihimaru GT	2007.11.06	UM
Laugh away	YUI	2008.03.19	SR

● ゴールド

ブルーバード	いきものがかり	2008.07.09	ES
最後のI LOVE YOU	加藤ミリヤ	2008.04.09	SR
ignited - イグナイテッド -	T.M.Revolution	2005.04.06	ES
better days feat. 加藤ミリヤ、田中ロウマ	童子-T	2006.02.15	UM
六本木 〜GIROPPON〜	鼠先輩	2008.06.18	UM
今夜はロウ☆ロウ☆ロウ	フロー・ライダー	2008.01.30	WJ
踊れ	Micro	2008.05.21	UM
SUMMER SONG	YUI	2008.07.02	SR
JOY	YUKI	2005.03.14	ES

PC配信(シングル)

邦 楽

● ゴールド

おかえり	絢香	2008.05.14	WJ
キセキ	GReeeeN	2008.06.04	UM
羞恥心	羞恥心	2008.04.09	PC

※日付は配信開始日

ニューヒューマニズムを目指して ～CoFesta 2008～

Message & Opinion



NPO法人 映像産業振興機構
事務局長 石川知春

JAPAN国際コンテンツフェスティバル(愛称コ・フェスタ)は、日本が誇るゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画といったコンテンツ産業に関わる各種イベントが連携して開催する世界最大規模の統合的コンテンツフェスティバルです。

初の開催となった昨年は、オフィシャルイベント、パートナーイベントで約80万人を動員しました。今年も9月30日から15のオフィシャルイベントを中心に、パートナーイベント、オリジナルイベントも併せて開催されます。

その中で音楽産業として、「東京アジア・ミュージックマーケット(TAM)」に加わっていただきました。音楽は、ゲーム、アニメ、放送、映画等といった各コンテンツとは切っても切り離せないものです。アニメの主題歌が海外で日本語のまま親しまれ、それを歌っているアーティストの知名度も上がるなど、海外での相乗効果がはっきりと生まれてきています。昨年に引き続きTAMではアニメ業界と協力してアニメソングのライブが行われますが、これはまさしく私たちのテーマであるコンテンツの連携(Multi Content Link)の具体的な例と言えます。これからは、各コンテンツ業界が連携しての海外展開が重要であると感じています。

コ・フェスタ2年目の今年は、1年目の「コンテンツ産業が連携して国際的コンテンツビジネスの競争力を強化する」という目的に加え、「人間のための魅力的なフェスティバル」を目指します。また、新しい人間主義＝ニューヒューマニズムを基本コンセプトとします。

コ・フェスタのオリジナルイベントの「劇的3時間SHOW」では、音楽業界からプロデューサーの松任谷正隆氏にご登場いただきます。他にも多彩なイベントが開催されますので、是非この秋は日本のコンテンツに触れてみて下さい。

今年もJAPAN国際コンテンツフェスティバルをよろしく願いいたします。

■ 開催期間：2008年9月30日(火)～10月28日(火)

■ URL：<http://www.cofesta.jp>

編集後記

今月号では慶応義塾大学寄附講座の受講生による座談会を掲載しております。今の若者が音楽やコンテンツビジネスに対してどのような考えを抱いているのか非常に興味深く、この機会を楽しみにしていました。いざ座談会が始まってみると、予想していた以上に盛り上がり、学生の皆さんの問題意識の高さ、今の産業に対する意見や将来展望など具体的かつ明瞭な発言に圧倒されっぱなしでした。このような学生の生の声が、今後のビジネス展開、啓発活動等において、何らかのきっかけのひとつになればと思っています。

(T)

協会からのお知らせ

7月号でも紹介しましたが、当協会は、公式サイトにおける著作権制度に関するページを利用者の利便性の向上を目的とし、刷新しました。

今回の刷新では閲覧者がアクセスしやすいよう初心者向け、中級者向け、教育関係者向けのページにわけ、利用者のニーズに合わせて知識を取得できるような構成となっています。

本ページを通して、著作権の理解促進に努めていきます。



<http://www.mamo-on.jp>

THE RECORD No.586 2008年9月号
社団法人 日本レコード協会 機関誌

発行人 石坂 敬一
編集人 生野 秀年
発行日 2008年9月10日
発行人 社団法人 日本レコード協会
〒107-0061 東京都港区北青山2-12-16 北青山吉川ビル11F
TEL. 03-6406-0510(代) FAX. 03-6406-0520(代)
URL: <http://www.riaj.or.jp/>

制作協力 株式会社エフピーアイ・コミュニケーションズ

