

2023年のデジタル音楽の動向

荒川 祐二 ●株式会社NexTone 代表取締役 COO

生成AIがアーティストだけでなく音楽ビジネスの周辺にも大きな影響を及ぼし、デジタルシフトした音楽市場にさらなる変革を促す。フェイクなどAIが悪用される一方、アーティストはAI利用に前向きだ。

■2022年も成長の勢いが続く

世界の音楽産業は、ストリーミングサービスの力によって再び大きく成長している。IFPI（国際レコード産業連盟）の集計によると、2021年の全世界の総売上は1999年以来の過去最高額を更新した。2022年もその勢いを維持しており、総売上は前年比9%増の262億ドルとなり、なかでもストリーミングサービスは、前年比で11.5%増の175億ドルを売り上げている（資料2-2-5）。

国ごとの市場規模ランキングのトップ10では、中国が6位から5位へ、ブラジルが圏外から9位へと順位を上げたのが目立っている。地域別の成長率を見ると、アジアが前年比15.4%増、南米が同25.8%増、中東・北アフリカ地域が同23.8%増、サブサハラ・アフリカ地域が同34.7%増と著しい伸びを見せた。なかでも中国、ブラジルを含むアジアと南米は、欧米に匹敵するほどの市場となりつつある。

■日本はコロナ禍前水準に回復、さらなるデジタルシフトへ

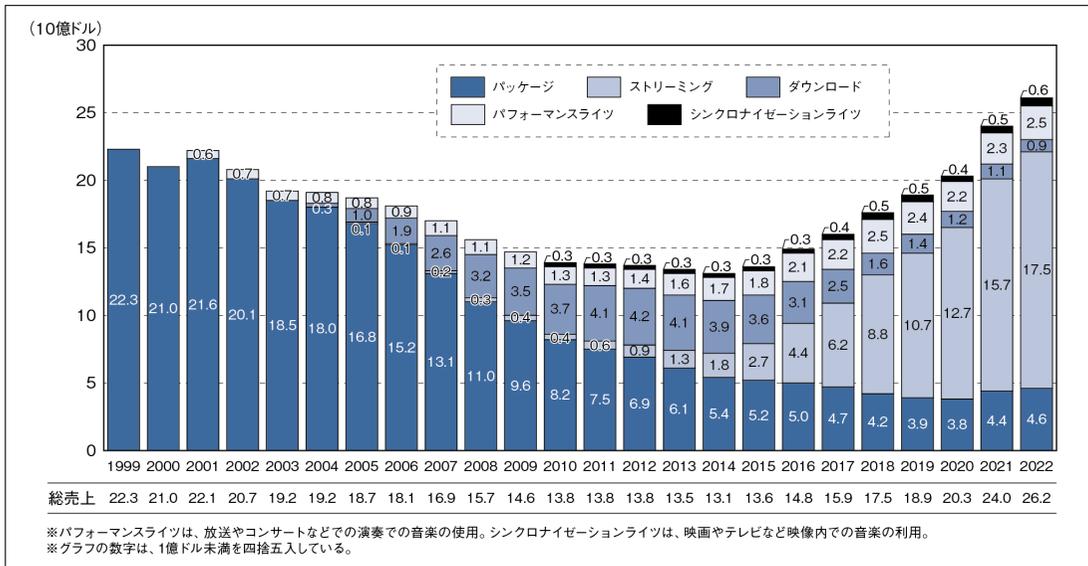
RIAJ（日本レコード協会）の発表によると2022年の日本の音楽市場は前年比で9%増の3074億円となり、コロナ禍前とほぼ同水準にまで回復した。この伸びを支えているのはやはりストリーミ

ングサービスで、2021年から25%増の928億円を売り上げ、ダウンロードと合わせたデジタル音楽の総売上は、史上初の1000億円突破を記録することとなった（これまでは「着メロ・着うた」全盛の2009年の910億円が最高）。日本の音楽産業全体に占めるストリーミングなどのデジタルでの売上比率は34.5%となり、日本においてもデジタルシフトが徐々に加速しつつあることが見て取れる。

日本の音楽市場は、世界第2位の規模でありながら、世界ではほぼ唯一デジタルよりもCDなどのパッケージの売上比率のほうが高い。この20年は減少続きだったパッケージ売上だが、直近では再び増加傾向が見て取れるようになっており、右肩上がり続けるデジタルとアナログの両輪によって日本の音楽市場の成長機運が高まっている。

本稿では、これまで10年余りにわたって音楽産業のデジタルシフトを追いかけてきた。日本は、携帯電話の着メロ・着うたによって、デジタル音楽のダウンロード販売で世界に先鞭を付けた。しかし、アップルのiTunesによるデジタルを基盤とした新たな音楽市場のエコシステムが生み出され、その後のスマホの登場と重なって、日本のデジタル音楽市場はそのパラダイムシフトにのみ込

資料2-2-5 全世界の音楽産業の総売上、1999～2022年



出所：IFPI, Global Music Report 2023

まれることとなった。

スマホにより、誰もが常時デジタルネットワークにつながった状態になり、YouTubeやストリーミングサービスの勃興によって、いつでも、どこでも、多種多様な音楽を、手軽に楽しめる世界が訪れた。世界の音楽市場は、デジタルを前提としたエコシステムの上に作り替えられており、日本もその例外ではない。そうしたタイミングで、生成AIが実用化され、誰もが利用できる環境が到来した。AIの利用は、今後の音楽制作と音楽ビジネスに対して、どのような影響を及ぼしていくのだろうか。

■生成AIが及ぼすもの

コンピューターに音楽を作らせる試みは、生成AIブームの古くから存在した。音楽理論はアルゴリズム化が比較的容易なため、“それっぽい雰囲気”のメロディーラインとリズムを組み合わせるソフトウェアの開発はさほど困難では

なく、生成AIブームの遙か以前から存在した。その後、ディープラーニングの手法によって、楽曲データそのものをAIに学習させ、そのAIによって注文どおりの音楽を生成することが容易にできるようになった。ジュークデッキの「JukeDeck」（2014年リリース）、OpenAIの「JukeBox」（2018年リリース）、サウンドローの「Soundraw」（2020年リリース）のような楽曲生成サービスが登場し、タリン・サザンの「Break Free」のようにメジャーアーティストがAIで生成した楽曲をリリースするなど、音楽とAIとの距離はどんどん近づいていった。

そして2022年に「ChatGPT」などの巨大言語モデル（LLM）をベースにしたAIが一般公開され、その高い能力が知れわたると同時に、LLMと音楽とを組み合わせた音楽生成AIがいくつも登場した。グーグルの「MusicFX」、Stability AIの「Stable Audio」、メタ・プラットフォームズの「MusicGen」などは、LLMを利用することで、

プロンプトと呼ばれるテキスト入力に応じて音楽を生成することができる。ビーチやドライブ、読書といったシチュエーション別の楽曲、また楽しい、寂しい、のんびり、といった気分に合わせて楽曲だけでなく、具体的なアーティスト名を入れることで、そのアーティストっぽい楽曲も作ることができてしまう。

こうしたAIで生成した楽曲は、筆者個人としては、少なくとも現時点においてじっくりと聞き込んだり楽しんだりできるレベルに達していないという感想だ。ただ、たとえばテレビ番組のBGMとして流したり、YouTuberが自分の動画で使ったり、インディーゲーム（個人や小規模なチームによって低予算で開発されたゲームソフト）のサウンドトラックに使ったりといった用途であれば、十分使えるクオリティーには達している。

これまで、こうした映像と組み合わせて使われる音楽としては、当然のことだが人間が作曲した楽曲が使われてきた。テレビドラマや映画などの商業映像では、メジャーなアーティストの楽曲や、著名な定番曲を流すことで、そのシーンの雰囲気作りを効率的、印象的に行うことができるからだ。また、いわゆる「タイアップ」に代表されるような双方のプロモーション目的の映像と音楽の組み合わせも頻繁に行われてきた。

しかし、現在すでに生成AIを使って、特定のアーティストや過去の名曲然とした楽曲を作らせて、映像作品で使うというケースがいくつもあるという。その結果、アーティストに支払われるはずだった著作権使用料やギャランティーが減るなど、映像制作側のコスト削減につながっている。映像制作側にとっては、短時間で、シーンの意図に合い、尺も揃ったオリジナルの楽曲が手配できるというのは、コストだけでなく多くの点で魅力的なことは間違いない。

もちろん、映像に使われる音楽が、すべて生

成AIによるものに置き換えられるわけではない。著名なアーティストを使うことが、映像制作側にとってもメリットがあるケースも多いだろうし、前述のタイアップのようにビジネスモデルとして成り立っている形態もある。

ある著名な日本人アーティストのプロデューサーに対して、筆者が生成AIとその影響について説明した際、プロデューサーは「そのアーティストなら生成AIを上回る新しい楽曲を書けるから全く心配していない」と断言した。筆者もこの感覚は正しいと考えるし、評価を不動のものとしているアーティストならば、生成AIに大きく左右されることはないだろう。

だが、必ずしも特定のアーティストや特定の楽曲でなくてもよい場面、音楽のクオリティーよりもコストが重視されるケースなどでは、生成AIによる楽曲は、今後増えていくだろうし、それによってアーティストの収入の減少といった負の影響も生まれてくるだろう。それらが、どのくらいの規模になり、また音楽業界にどのような影響を与えうるのか、現時点で推測しようもないのが正直なところだ。

■模倣や粗製乱造がはびこる

生成AIの影響は、別のところにも及んでいる。筆者は『インターネット白書2020』の本稿で、AIによって著名アーティストを模倣したり、粗製乱造したりされた楽曲がストリーミングサービスを汚染する可能性に触れた。そして、2023年において、それは現実のものとなった。

ストリーミングサービスの多くは、ユーザーの聴取履歴に応じてレコメンドした楽曲を自動再生し続ける機能を持つ。レコメンドされた楽曲の中に、生成AIによって楽曲・曲名・アーティスト名・ジャケットなどをすべてでっち上げ、大量にストリーミングサービスに登録した「不正楽曲」

が混じってしまうと、それらが実際に再生された場合、不正楽曲をアップロードした「悪意ある権利者」が使用料をかすめ取るということになる。それらの楽曲は、AIが生成した音楽を適当な長さでブツ切りしただけのものも多いが、実際に聞いてみると違和感はあるものの、ユーザーの多くは気づかずに再生を続けてしまうだろう。もちろん、サービス側もそうした不正楽曲をAIにより検出し削除しているが、いたちごっこの状態が続いている。

こうした「AIの悪用」を象徴するような出来事が、2023年4月に起きた。ドレイクとザ・ウィークエンドの連名による楽曲が公開され、ビッグアーティスト同士のコラボとして一挙に話題となった。その楽曲は、TikTokやYouTube、Spotifyなど各種プラットフォームにて再生され、未確認だが総再生回数は数千万回にも及んだという。しかし、それはAIによって両者の声を模倣して作られたフェイクだとすぐわかり、最終的に楽曲は削除された。匿名の制作者はghostwriterというアカウントで、自分がAIを用いて制作した旨を認めているものの、明確な目的は不明のままだ。

■生成AIの利用に積極的なアーティストが多数派

ここまで生成AIについてネガティブな話が続いたが、生成AI自体は、音楽業界において必ずしも否定されてばかりいるわけではない。AIの利用動向についてのアンケート調査がいくつか行われているが、多くのアーティストが音楽制作においてすでに生成AIを用いているとの結果が出ている。

デジタル専門のインディーズレーベルでありアーティスト向け各種デジタルソリューションを提供している「Believe」が、約1500組のインディーズアーティストに対して行った調査による

と、27%のアーティストがなんらかの形でAIを使っていると回答し、50%のアーティストが自らの楽曲をAIに学習させることに肯定的だった。

また、多くのメジャーアーティストと契約する音楽配信代行業者のDitto Musicが、自社の契約アーティスト1200組に対する調査を行ったところ、こちらでは59.5%のアーティストが何らかの形でAIを利用しており、さらに11%がすでに作曲でも利用していると回答した。一方で、今後もAIを使うつもりがないと回答したアーティストは、28.5%と少数派だった。

音楽に限らず、さまざまな領域で生成AIの利用が進んでおり、特にビジネス分野では多くの企業が積極的な導入意向があるという調査が見られる。それと比較すれば音楽業界の生成AI利用は消極的かもしれないが、筆者の正直な感想を言えば、思ったよりもアーティストは前向きに生成AIについて考えている印象を受けた。実際に、自身の過去の楽曲を学習させた生成AIを活用して、新たな楽曲制作のヒントにするような形でAIを利用しているメジャーアーティストも出てきている。プロモーションやファンとのコミュニケーションといった範囲まで含めれば、今後のアーティストがAIをまったく利用しないことのほうが難しい状況になっていくと考えられる。

一方で、AIの学習における著作権の問題は、完全に整理されているわけではない。少なくとも日本の著作権では、AIに第三者の著作物を学習させるために複製する行為自体は問題ないという解釈が一般的だが、他国では必ずしもそうではない状況だ。そうしたなかで、音楽業界としては生成AIに関連した法律上の規制だけでなく、ビジネス上の慣習やルールについても議論が必要になってくるだろう。

■ AIと音楽制作に関わる国際的な議論に注力する

AIを音楽制作に利用するアーティストは着実に増えている。またBGMなどでAIによる自動生成が使われるシーンも今後ますます増えていくだろう。そうしたなかでも、人々は変わらず音楽を楽しみ、好きなアーティストを“推す”こともや

めないだろう。日本の音楽市場が今後も成長し、また権利者側に適切に利益が分配され、国内のアーティストが継続的に音楽をファンに届けられる環境を維持するには、音楽のデジタルシフトと同時にAIとアーティストに関わる国際的な議論にも、日本が自ら問題解決に向けてコミットしていく必要がある。



1996, 1997, 1998, 1999, 2000...

[インターネット白書ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dおよび株式会社インプレスが1996年～2024年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<https://IWParcives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&Dおよび株式会社インプレスと著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

インプレス・サステナブルラボ

✉ iwp-info@impress.co.jp