

## デジタル音楽の最新動向

荒川 祐二 ●株式会社NexTone 代表取締役 COO

**音楽活動における生成AIの活用は、新たなクリエイティビティを生み出している。ストリーミングが支える市場の伸びも順調だ。一方、AIにまつわるアーティストの権利侵害にはまだ根本的な解決策が見えない。**

### ■成長を続ける世界の音楽業界

2023年も世界の音楽産業は引き続き力強い成長を見せた。国際的な音楽産業団体である国際レコード産業連盟 (IFPI) が発行する『Global Music Report 2024』によれば、2023年の全世界の音楽産業の総売上高は前年比で10.2%伸び、286億ドル (1ドル140円換算で約4兆円) となった。成長率こそ2022年並みの前年比9%増となっているが、総売上高は史上最高額を更新しており、世界的な音楽産業の順当な成長を示している。

内訳を見ると、全体の約7割を占めるストリーミングが順調な伸びを見せており、前年比10.4%増と依然として音楽業界全体の成長を牽引している。一方で、2023年はパッケージの売り上げが前年比で13.4%増の51億ドルと目立った伸びを見せている。これまでを振り返ると、パッケージの売り上げは2020年に底を打っており、そこからおおむね横ばいと言える状況が続いていたが、2023年は明確な上昇を示した。この伸びを支えているのがK-POPアーティストによる売り上げで、アジアにおけるパッケージメディアの売り上げは世界全体の49.2%を占めている (資料2-2-4)。

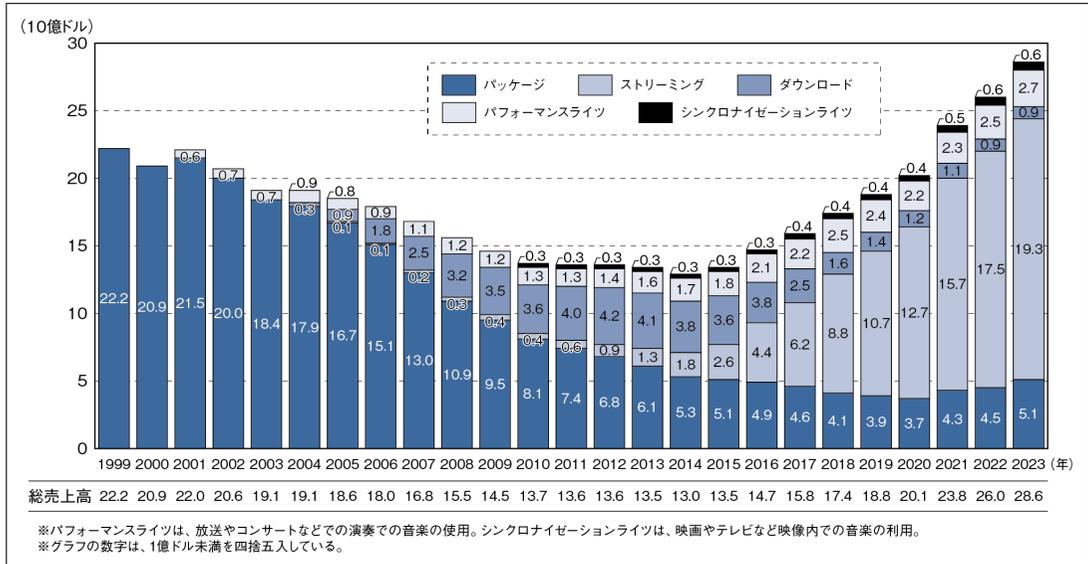
市場を地域別に見ると、最も成長したのはアフリカ (南部・中央部) の24.7%で、ついで中南米

の19.4%、アジアの14.9%となっている。国別では、中国が2022年と同じく5位に留まっているものの、売上高は前年比で25.9%の伸びを見せて、4位のドイツに迫る勢いとなっている。

日本市場に目を転じると、音楽ソフト (パッケージソフト) と音楽配信の合計金額は前年比9.7%増の3372億円となり、2020年以来の成長を継続し、また過去3年で最も高い成長率を達成した。内訳では、パッケージソフトが前年比9.1%増の2207億円、デジタルが11%増の1165億円となっており、デジタルの成長が2021年 (前年比14.3%増) と2022年 (同17.3%増) に比べるとやや伸び悩んだ印象だ。片やパッケージソフトの伸びは近年にない成長率で、デジタルの成長の鈍化をパッケージソフトが補うことで、全体として成長を伸ばした結果となっている。

日本の音楽産業は、世界第2位の市場規模でありながら、世界で唯一デジタルよりもCDなどのパッケージソフトの売上比率が高い。日本ほどではないが、アジア全体でもパッケージソフトの売上比率は高く、前述のとおりグローバルでのパッケージソフト売り上げの約半分がアジアによって占められている。こうした背景には、音楽を聴くためだけでなく、一種のファングッズとしてCDやDVD/Blu-ray Discなどのパッケージを購入

資料 2-2-4 全世界の音楽産業の総売上高、1999～2023年



出所：IFPI, Global Music Report 2024

するユーザー行動が、日本からアジア各国へと広がりつつあると考えられる。

世界的に音楽のデジタルシフトが進展し、スマホひとつでいつでもどこでも好きな音楽を聴くことができ、SNSを通してファンはアーティストとコミュニケーションをとれるようになった。一方で、ファンがアーティストとの形ある結びつきを求めるようになった結果、新たなファンとアーティストの関係を築くツールとしてパッケージソフトが使われるようになってきた。世界的にアナログレコードの生産数が伸びていることにも、音質以外にレコードのジャケットがファンの心を掴むなど、同様の背景があると思われる。

### ■メタデータの不備が日本発の世界ヒットを妨げる？

21世紀に入り、通信ネットワークが世界を覆い、スマートフォンに代表されるデジタルデバイスが発展普及した。それと共に、ユーザー側

のリスニングスタイルが変化し、音楽市場の構造も大きく変化することとなった。その変化の1つに、SpotifyなどのストリーミングサービスやYouTubeなどの動画共有サイトを通じて、日本国内からグローバルマーケットにダイレクトにアクセスできるようになったことが挙げられる。

2016年のピコ太郎の『PPAP』の世界的なバズはすでに旧聞に属するが、日本のアーティストについても、2024年はCreepy Nutsの『Bling-Bang-Bang-Born』を筆頭に、YOASOBI『アイドル』、King Gnu『SPECIALZ』などが、海外でもストリーミング配信を通じて多く聴かれた。

音楽は、国ごとに言葉や文化の壁があるが、近年は音楽だけでなくアニメや映画、マンガなどのコンテンツのグローバル展開が進み、ことコンテンツについては国境の壁が限りなく低くなってきた。特に、『Bling-Bang-Bang-Born』や『アイドル』はヒットアニメの主題歌ということもあって、アニメの国際展開に合わせて海外の視聴者

にリーチすることができたという面もある。きっかけは何であれ、海外のファンが楽曲に興味を持ち、即座にストリーミングサービスでその楽曲を聴くことができる環境にあったことで大きなヒットにつながったといえる。そのタイミングでアーティスト側の準備が整っていたことも大きな要素だろう。

一方、日本のアーティストが海外にアプローチする機会が増えたことによって、新たな課題も見えてきた。個別の楽曲がストリーミングサービスなどに登録され、聴取可能な状態になるためには、その楽曲のデジタルデータと共に楽曲名やアーティスト名、作曲家や作詞家、その他の権利者や制作年などのメタデータが不可欠だ。こうしたメタデータは、国内展開するだけなら日本語のみでも問題なかったが、グローバルで展開するサービスに登録するならば、メタデータも多言語対応することが望ましい。

しかし、現実的には多くの楽曲でメタデータに含まれるタイトルやアーティスト名はローマ字表記が追加される程度となっており、その表記にも明確なルールやワークフローがないという状況だ。登録作業を行う現場スタッフが、アーティストによる確認なども経ずに登録し、場合によっては日本語能力が不十分な者が、翻訳ツールなどを使って登録しているケースもあると仄聞している。したがって、アーティストが自らの名前や楽曲名に日本語以外の表記を想定していてもそれが反映されず、ことによっては間違った読み方で登録されてしまうことすら起こりえる。

これまで海外展開は一部のアーティストに限られたことだったが、今後は、積極的に海外進出を考えていないアーティストであっても、少なくともアーティスト名や楽曲名などについては、海外向けの発信を意識することが求められる。業界全体でそこに何らかのルールを検討することが望ま

しいだろう。

## ■ AI活用に積極的なアーティスト

筆者はこれまで、生成AIについての音楽業界全体における影響は限定的だと述べてきた。『インターネット白書2024』の本稿でも触れたように、多くのアーティストが音楽活動において生成AIを用いており、楽曲制作やアルバムジャケットのアートワーク、SNS上でのコミュニケーションなどで実際に活用しているとアンケートでも回答している。画像や映像のクリエイティブツールを開発するアドビも、自社製品に積極的に生成AIに基づく機能を搭載しており、クリエイターもそれを活用している。音楽業界においても同様で、多くのアーティストはAIを道具として使い、自らの活動に資するものと捉えているように見える。

アーティスト自身によるAIの活用には多くの可能性が考えられる。1つの作品に対して複数のアレンジを試みたり、歌詞を複数言語で作成してマルチリンガル化したり、といった取り組みが、行いやすくなると考えられる。1つの楽曲から想起されるイメージや映像を作り出して複合的なクリエイティブを生み出し、コンサートにおける演出表現の自由度を高めることもできるだろう。これまで、新たなテクノロジーの登場によって、アーティストは表現や活動の幅を広げてきており、生成AIもそうした新たなクリエイティビティのきっかけとなるはずだ。そしてまた、誰もが音楽による表現活動に容易にチャレンジできることは、音楽制作そのもののハードルを下げ、結果として音楽マーケットの裾野をより広げることになるだろう。

現在はストリーミングサービスの普及により、最新のヒットソングだけでなく、過去の名曲やスタンダードナンバーへのアクセスが容易になった。つまり、新たにデビューするバンドにとっ

て、同期や先輩、ベテランのアーティストだけでなく、ビートルズなどの歴史的なアーティストもライバルとなり得るため、純粹に音楽だけでは評価を得ることが難しい状況だ。そうしたなかで、少しでも多くの視聴者にリーチし、ファンとってもらうためには、音楽だけではなくさまざまな魅力で差別化を図る必要がある。Adoのように匿名性を打ち出したり、VTuberのようにグラフィックによりキャラクター化したりすることも、そうした要素になりうる。そのために生成AIを活用することは、今後のアーティストの活動において大きな意味を持つことになるかもしれない。

### ■ AIによるエコシステムのハックの悪影響が広がる

一方で、AIによってアーティストの権利が侵害される動きに対しては、業界全体で強い対応を取る必要が増している。2024年6月に全米レコード協会（RIAA）が、音楽生成AIサービスのSunoとUdioを著作権侵害だとして告訴した。RIAAによれば、両サービスはAIのトレーニングのために著作権のある楽曲を無断で利用したという。その証拠として、年代やジャンル、アーティストの特徴など、特定の楽曲を想起させるプロンプト（AIへの指示）を入力すると、該当する楽曲に酷似した音楽を生成するとして、その結果をRIAAは公開している。これに対しサービス側は、AIによる楽曲の学習は米国著作権法で認められたフェアユースの範疇だと反論しており、2025年1月時点で裁判は継続している。

こうしたAIによるアーティストの権利侵害において、新たなケースが出てきた。『インターネット白書2024』の本稿でも、AIによって粗製濫造された楽曲がストリーミングサービスに大量に登録されることで、楽曲使用料をかすめ取る事例を紹介したことがある。この問題は現在も起きており、サービス側もこうした楽曲を削除するといった対応はしているものの、実際にはいちごっこの状況が続いている。さらに、レコメンドのアルゴリズムが解析（ハック）されたためか、とても類似しているとは思えないアーティストや楽曲のレコメンドや検索結果に、こうしたAI楽曲が紛れ込むケースも増えてきている。

音楽に限らず、デジタルによるエコシステムが確立した大きな市場においては、こうしたアルゴリズムをハックして利益をかすめ取る手口が必ずといってよいほど出現し、対策を講じてもまた新たな手口が編み出される。広告を不正に表示させて広告費を浪費させるアドフラウドのように、デジタル音楽における違法配信・違法再生においても根本的な解決の糸口は今のところ見えないのが正直なところだ。

技術はつねに進化し、現場ではそれを積極的に活用し、新たなものを生み出していく。それが既存のエコシステムに悪影響を与えることもあれば、新たに大きなエコシステムを生み出しうるほどの影響となることもある。いずれにしろ、未来においても音楽を楽しむという人間の性質は変わることなく、変化する技術と市場のなかでアーティストはファンに音楽を届け続けるだろう。



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～2025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](mailto:iwp-info@impress.co.jp)