

WIPO マガジン

音楽特集

2025



人工知能 (AI):
これは音楽業界にとって
ナップスター級の衝撃となるのか?

アーティストグッズ:
ブランディングを
成功させる新たな鍵

ストリーミング:
中東・北アフリカの
音楽ブームの背景

WIPO

編集者メッセージ

読者の皆様

進化を続ける音楽と知的財産 (IP) の関係を探る 2025 年号をお届けできることをうれしく思います。今年は音楽に焦点を当て、音楽著作権の基礎を築くのに役立った 18 世紀の訴訟 (58 頁) から、AI で生成された楽曲がいかにしてストリーミング・ファームの台頭を促進しているか (30 頁)、音楽クリエーターとの会話、業界のリーダーやイノベーターによるエッセイまで、非常に幅広い内容となっています。

今、音楽にスポットライトを当てることは、タイミングとしても時宜を得ていると言えます。最新の業界データでは、とりわけかつて海賊版が蔓延していた地域において、音楽業界の目覚ましい成長が示されています。またストリーミングサービスや業界団体からは、記録的なロイヤルティ支払額とマーケティングや A&R 投資が報告されています (6 頁)。同時に、デジタル配信が進化するにつれて、アーティストはこれまで以上に自身の権利についての理解を深める必要があります (16 頁)。

人工知能 (AI)、そして人間の創造性と著作権の関係は目まぐるしく変化しており、重要度の高いこの議論の緊急性をさらに高めています。AI はビジネスモデルに変革をもたらしています。今号の記事にあるように、音楽業界はナップスター級の衝撃を経験している可能性が高く (34 頁)、裁判所や裁判外でライセンス供与を呼びかけながら、創造性と新しい技術との調和に努めなければなりません (44 頁)。48 頁で、ある技術者は、AI システムがどのように音楽を生成するかを検証し、将来的に機械が公平なロイヤリティ分配を支援できるかどうかについて考察しています。

アーティストの報酬について他の記事で大きく取り上げており、グレナダのソカ・ミュージックのスターである V'ghn (2 頁) と、カーボベルデの歌手 Solange (40 頁) が、知的財産制度の効果的な活用方法を説明しています。また、中国の集中管理制度 (54 頁) や、伝統楽器を保護するための地理的表示に関するインドの対応 (68 頁) についても検討します。

どうぞお楽しみください。



Nora Manthey

WIPO マガジン編集者

E メール : wipomagazine@wipo.int



64

2



10

34

16

免責事項

本刊行物は、世界知的財産の日と 2025 年総会のテーマである「音楽」の趣旨に則って発行された WIPO マガジンの特別号です。スイスのジュネーブに所在する世界知的所有権機関 (WIPO) により無料で配布されます。

WIPO マガジンは、知的財産及び WIPO の活動に関する一般市民の理解を深めることを目的として提供されるものであり、WIPO の公式文書ではありません。

この刊行物における表記及び表示資料は、国、領域若しくは地域又はその当局の法的地位、或いはその国境又は境界の画定に関する当機関としてのいかなる見解の表明をも意味するものではありません。この刊行物は、加盟国または WIPO 事務局の見解を反映することを意図したものではありません。特定の企業や製造業者の製品に関する言及は、言及されていない類似の性質の他の企業よりも優先して WIPO が支持または推奨していることを意味するものではありません。

2

プロフィール

V'ghn: グレナダのソカ・ミュージックのプリンス、WIPO の最新の IP ユースアンバサダーに

6

データ

音楽業界のデジタル変革 (DX) の 10 年間を IFPI が振り返る

10

特集記事

アーティストグッズ：ミュージシャンが ブランディングを成功させる新たな鍵

16

インタビュー

Niclas Molinder: 音楽クリエイターは メタデータと知的財産に対する意識を変える必要があります

19

判例

AI ボイスクローニング：ボリウッドの ベテランシンガーが確立した画期的な判例

22

概観

音楽の権利：音楽とビジネスにおける 創造性の調和

24

特集記事

K-POP ファンダムが結束して知財を守る

30

特集記事

音楽業界における人為的な不正再生と その実際の影響

34

オピニオン

AI ミュージックは業界にとって ナップスター級の衝撃となるのか？

40

インタビュー

Solange Cesarovna: 音楽を抜きにして 自分自身を理解することはできません

44

オピニオン

人工知能 (AI): テクノロジーと クリエイティビティの相乗効果

48

寄稿記事

音楽ロイヤリティ：AI 音楽が急速に 浸透するなかでアーティストを公平に扱うには？

54

特集記事

中国の音楽業界における 著作権保護

58

寄稿記事

音楽著作権法を様変わりさせた 18 世紀の訴訟事件

64

インタビュー

Spotify の Imad Mesdoua 氏との対談

68

特集記事

インドの伝統的な楽器製造を保護するための、 職人たちによる知的財産の活用法

71

判例

ブラジルの裁判官がアデル事件において ベルヌ条約の適用を検討

74

プロフィール

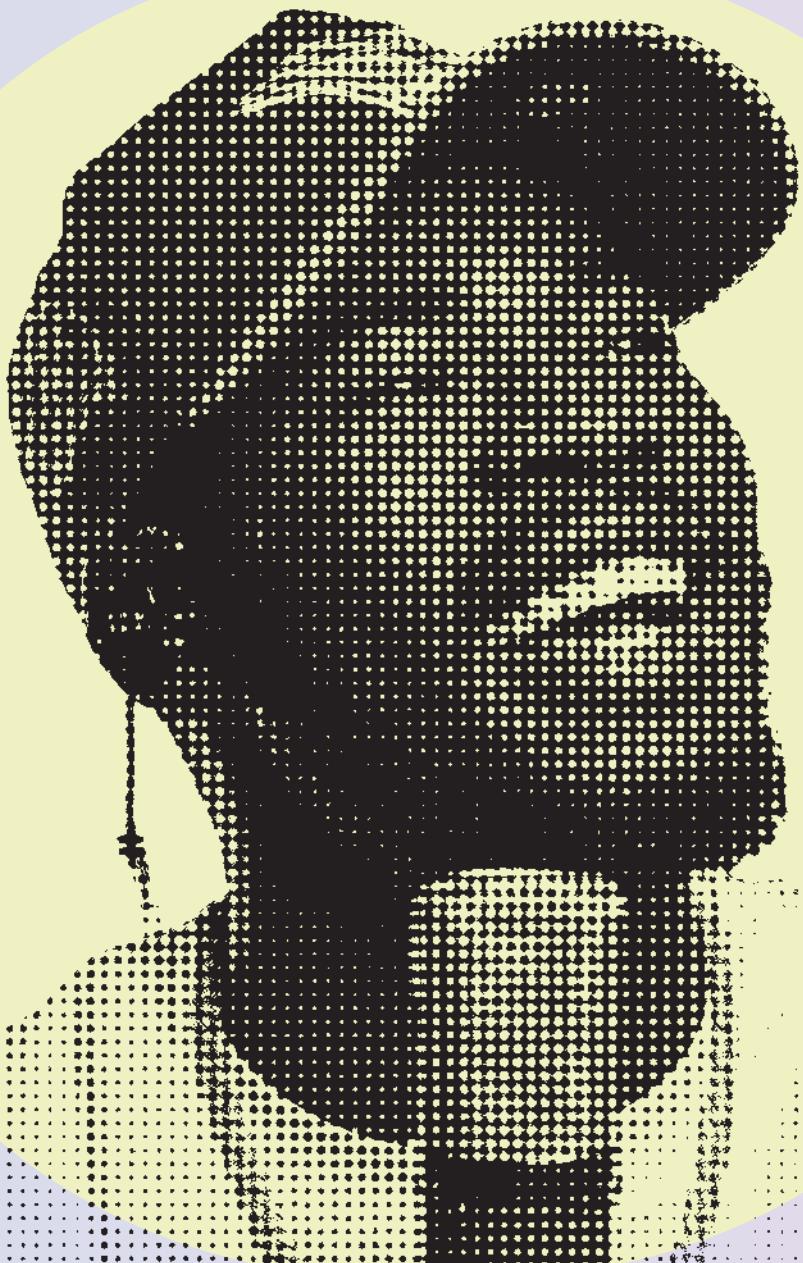
サウジアラビアのプロデューサー Ahmed Alsallal が音楽を通じて知的財産を推進

V'ghn:

グレナダのソカ・ ミュージックのプリンス、 WIPO の最新の IP ユースアンバサダーに

| 著者: WIPO アカデミー

グレナダの新進気鋭の
ソカのスターである V'ghn は、
フォロワー数の増加に
おいてだけでなく、現在は
WIPO の最新の IP ユース
アンバサダーとしても、
世界を舞台に活躍しています。
ミュージシャンが自分の
芸術を持続可能な生計に
転換する方法について、
彼に知見を語って
いただきました。





グレナダは賑やかな音楽シーンの本拠地であり、ジャズ、レゲエ、ダンスホールやソカのアーティストが世界の舞台で競い合います。Jevaughn John 氏は、V'ghn の愛称でも知られる 28 歳のソカのミュージシャン、ソングライター兼プロデューサーです。Spotify で全世界に約 10 万人のリスナーがあり、最近では Virgin Records と契約を結びました。彼に、音楽業界で育った経験から得た重要な教訓を語っていただきました。

子供の頃、Jevaughn John 氏は毎晩父親がギターを弾くのを聴き、午後はグレナダのグヤヴェにある Spices Dance Company で踊っていました。彼は 6 年間経ってパフォーマーとなり、11 歳でソカのデュオとして作曲を始めました。

16 歳でグレナダで開催された 2013 National Soca Monarch (2013 年全国ソカ・モナーク) コンペティションでソロアーティストとして評価を受けました。その 6 年後、トリニダード・トバゴで開催された International Soca Monarch (ソカ・モナーク国際) コンペティションで優勝し、グレナダ出身の音楽家として初めてトップ 3 入りを果たしました。彼の曲「Trouble in the Morning」は Groovy 部門で受賞しました。

同年、V'ghn はグレナダ、カリャク、ブティット・マルティニークの文化大使に任

命され、若くして彼の国の音楽業界に貢献したことが認められました。2025 年 4 月には、世界知的所有権機関 (WIPO) の最新の IP ユースアンバサダー (IP Youth Ambassador) に就任しました。

「グレナダの WIPO IP ユースアンバサダーになれたことを誇りに思います」と、V'ghn はその知らせを聞いて述べました。「私のような若いクリエイターに良い手本を示すことで、私の業界が提供できるものを表現したいのです。」

V'ghn はそれまでは個人で音楽制作・配信を行ってきましたが、2025 年に Virgin Records 傘下のレーベルであり、ロンドンを拠点とする EGA Distro Ltd 社と 10 曲の契約を結びました。契約する前に、彼は知的財産 (IP) について深く研究し、できるだけ多くのことを学ぼうとしました。彼がマスター音源を保持してインディペンデントアーティストとして活動を続けるために、10 曲の契約に落ち着きました。

「業界は容赦ないところがあります。そのため、アーティストができる最も重要なことは、自分自身を守り、知的財産を含む自分の権利について学ぶことです」と V'ghn は説明します。「音楽には年金はありません。アーティストは、スタジオでの録音よりも音楽ビジネスの方がはるかに重要な局面があることを覚えておく必要があります。」

ほとんどのアーティストと同様に、彼は収入の 60% をパフォーマンスから得ていますが、ストリーミングは 15% にとどまっています。彼は、ブランドと提携して視聴者に製品を宣伝することも行っています。その経験を通じて、彼は IP の別の側面を学びました。

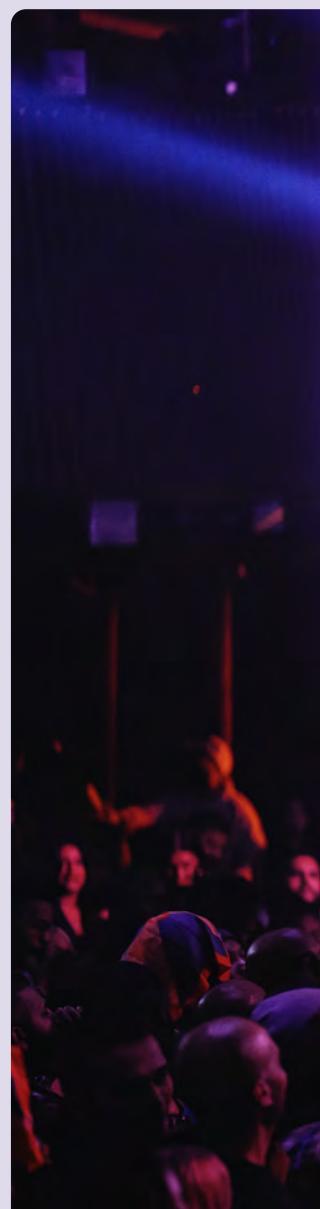
「私のようなアーティストにとっての知的財産は、著作権だけにとどまるものであってはなりません。」と彼はいいます。商標も大切です。「私の仕事のブランディングやビジネスの側面は、私が自分の将来を自分の音楽でどれほど支えられるか、を測ることができます。」

ソングライターとして、彼にとって最も重要なことは、彼の仕事が評価を受けることです。「私は Nadia Batson、Blaxx、Skinny Fabulous や Konshens など、業界の多くの友人たちのために曲を書いています。作ってくれと頼まれることもあれば、自らその友人たちに合っていそうな曲を考え付くこともあります。普段は歌詞に対する報酬を求めません。ただ私の貢献を認めてくれさえすれば満足です。」

V'ghn は、Eastern Caribbean Collective Organization for Music Rights (ECCO) Inc. のメンバーであり、この地域での彼の音楽の著作権についてはこの団体の支援を受けています。

「いつまでもステージに立つわけにはいきませんが、音楽のストリーミングは永遠に続きます。音楽は決して死なないので。ですから、クリエイターとして重要なことは、自身の IP を著作権で保護し、管理することです。なぜなら、それは私たち自身に利益をもたらすだけでなく、私たちの次の世代に良い生活を送る機会を授けるものもあるからです。」**M**

私のようなアーティストにとっての
知的財産は、著作権だけに
とどまるものであってはなりません。
商標も大切です。



「私の仕事のブランディングや
ビジネスの側面は、
私が自分の将来を自分の音楽で
どれほど支えられるか、
を測ることができます。」



音楽業界の デジタル変革 (DX) の 10 年間を IFPI が 振り返る

| 著者 : Lauri Rechardt 氏 (IFPI 最高法務責任者)



国際レコード産業連盟 (IFPI) のデータによると、世界のレコード音楽産業の価値は 2014 年以降、140 億米ドルから 296 億米ドルへと 2 倍超に増加し、現在ストリーミングは収益の 69% を占めています。この継続的な成長は、権利所有者がイノベーションを受け入れて新しい音楽サービスのライセンスを取得したことと、かつて海賊版で最も大きな打撃を受けた地域で才能が発揮されたことに起因するとみることもできます。ラテンアメリカ、サハラ以南のアフリカ、中東・北アフリカは現在、レコード音楽の最も急速に成長している市場です。

最新のデータとトレンドからは継続的な成長の可能性が残っていることが示されていますが、IFPI は、著作権の枠組みを尊重し、アーティストに投資することが依然として不可欠であることを強調しています。アーティスト・アンド・レパートリー (A&R) マーケティング支出は、人工知能 (AI) 企業による著作権に対する前例のない挑戦の中で、2023 年の時点で既に過去最高の 81 億米ドルに達していました。

CD からストリーミングへ：収益の変遷

2015 年、私は WIPO Magazine に音楽業界の状況についての記事を書き、著作権の機会や課題、将来の成長について取り上げました。当時、IFPI は 2014 年の世界収益に関するデータを公開したばかりで、それによると、レコード音楽業界の規模は 140 億米ドルであり、コンパクトディスク (CD) の売上が主な収入源であることが示されていました。Spotify の加入者数は 1500 万 (2024 年には 2 億 6300 万) で、成長の大きな障害となつたのは、オンラインコンテンツ共有プラットフォームが「セーフハーバー」特権の恩恵を主張しながらライセンスなしで音楽を配信することによる市場の歪みでした。

それから 10 年後の 2025 年 IFPI グローバル・ミュージック・レポートが最新のデータを提供しています。2024 年のこの業界の規模は 296 億米ドルであり、収益の 69% がストリーミングからのものとなっています。全世界に 7 億 5000 万人以上の有料ストリーミングサブスクリプションアカウントのユーザーがあり、一部の契約保留者を除き、主要なコンテンツ共有およびソーシャルメディアプラットフォームが、音楽使用ライセンスの交渉を行っています。業界の変革と成長の深さとペースは、最も楽観的な予測をも超えたものになっていると言うことができるでしょう。

世界の音楽業界の成長を牽引する 3 つの要因

(1) フィジカル製品と実演ライセンス

市場の成長は主に有料ストリーミングによって牽引されていますが、フィジタル製品も消失はしていません。それどころか、ビニールレコードの売上は順調に伸びています。また、著作権管理団体 (CMO) は、放送や公衆実演ライセンスからの収益も増加させています。そのため、デジタルストリーミングが業界の収益の大

部分を占めていますが、他の製品も成長しており、全体的なトレンドに貢献しています。

(2) グローバル展開と現地アーティストの育成

業界の成長はグローバルで、全ての地域に及んでいます。今日では、中国や韓国、ブラジル、メキシコが上位 10 市場に含まれており、2024 年に最も急成長した地域は中東・北アフリカ、ラテンアメリカ、サハラ以南のアフリカでした。さらに、最近の「グローカリゼーション (Glocalization)」に関する論文によると、調査対象のほとんどの国で「2022 年においてトップ 10 の曲とアーティストの国内シェアが絶対的にも相対的にも増加した」とのことです。IFPI では、この傾向の証拠は各市場の年間トップ 10 チャートから見てとれます。

このデータは、継続的な成長を確保するためには地元の人材への投資が重要であること、また、そのような投資を支援する予測可能で調和のとれたグローバルな著作権の枠組みの重要性を示しています。世界知的所有権機関条約と、実演及びレコードに関する世界知的所有権機関条約とが、世界の著作権制度の基盤として、また地元の音楽やその他のクリエイティブ産業の成長を可能にするものとして、どれほど重要であるかは、いくら強調してもし過ぎることはありません。

(3) 音楽バリューチェーン全体における公平な成長

ソングライター、出版社、アーティスト、レコード会社、流通業者など、音楽バリューチェーンの全てのグループが恩恵を受けています。英国の知的財産庁 (IPO) と競争・市場庁 (CMA) による、デジタル時代の音楽クリエイターの収益に関する調査報告によると、アーティストやソングライターが業界の売上収益の増加に占める割合が大きくなっている一方で、ライセンスされたストリーミングサービスが消費者に前例のない価値を提供している、とのことです。

IFPI は、世界的にも同じ傾向があることを見出しています。2023 年にレコードレベルは収益の 34.8% をアーティストに支払っており、その支払額は 2016 年から 2023 年の間に 107% 増加しています。ソングライターや出版社も恩恵を受けており、2023 年のストリーミング収益は、フィジタル製品の販売がピークに達した 2001 年の CD セールスの 2 倍超となりました。



アーティスト育成に 81 億米ドル： デジタルノイズをカット

また、今日のアーティストは、音楽の制作や流通に関して以前よりも多くの選択肢や機会を得ている一方で、音楽制作における「民主化」やグローバル競争により、アーティストがファンにリーチすることがこれまで以上に難しくなっていることも事実です。

Luminate (かつて MRC Data や Nielsen Music として知られていたエンターテインメント市場の監視・分析提供会社) によると、1億超の曲がストリーミングプラットフォームで配信されており、毎日 10 万超の新録音がアップロードされているとのことです。だからこそ、レコード会社は音楽エコシステムで重要な役割を果たし続けています。才能の発掘、宣伝、育成におけるレコード会社の専門知識は、ファン獲得のための一層激化する戦いでアーティストの成功を助けることができます。

業界の急速な進化とその運営環境の大きな変化の中で一貫しているのは、芸術の中心性と、アーティストとその音楽に対するレコードレーベルの信念と投資です。

さらなる成長は当たり前ではなく、
投資、人間の芸術性への信念、
そして強固な著作権の
枠組みが必要です。

2025 年の IFPI グローバルミュージックレポートによるところ、レーベルの A&R とマーケティングへの投資は、2023 年に過去最高の 81 億米ドルに達しました。アーティストへの投資は依然としてリスクが高く、商業的に成功するアーティストは 10 人中 1 人か 2 人しかいないため、この投資は不可欠です。この投資は、ソングライターや出版社からデジタルサービスプロバイダーまで、この分野の他のプレーヤーにも利益をもたらします。

このような背景から、著作権保護は、レコード会社がアーティストとその音楽にリスクの高い投資を行うための重要な前提条件であることに変わりはありません。著作権が提供する独占的権利がなければ、レーベルは、新しい音楽の創造と新しいアーティストへの投資を確保するために必要な録音物の使用について、公正な商業条件を交渉することができません。

この著作権の基本的な考え方は、生成 AI の文脈においても当てはまります。



写真：Getty Images/Alstock Productions

「著作権保護は、レコード会社がアーティストとその音楽にリスクの高い投資を行うための重要な前提条件であることに変わりはありません。



音楽業界の将来： ストリーミング、著作権、そして AI

これから約 10 年は、世界のレコード音楽業界にとってどのような年になるのでしょうか？本業界で最もエキサイティングなことの一つは、将来の音楽トレンド、ジャンル、芸術性のファンが何を受け入れるか分からぬということです。常に何か新しいこと、思いがけないことがあるのです。

しかし、明らかなのは、今日のレコード業界は変化を受け入れ、イノベーションの推進に直接取り組んでいるということです。これは、新興市場の継続的な成長を意味しており、アーティストがさらに大きく成長しグローバルにブレイクする機会につながります。

レコード会社がアーティストとファンとの間のつながりを深める方法を模索する上で、技術は不可欠なものであり続けるでしょう。AIに関しては、認可と透明性の原則に基づいて、音楽が公正な条件で生成 AI サービスにライセンスされるだろうという希望があります。政府には、このことの認識と支援を求めます。

逆説的かもしれません、音楽のエキサイティングな将来は、過去 10 年間の進化を支えてきたのと同じもの、つまりグローバルな著作権の枠組みの尊重に基づいています。M



本記事は短くまとめられています。
現在の AI 開発に関する著者の詳細な見解について、オンラインでご覧ください。

Lauri Rechardt 氏は、ロンドンを拠点とする IFPI の Chief Legal Officer (最高法務責任者) です。IFPI に参加する前、彼は、Finnish Performing Artists and Record Producers Copyright Society (フィンランドのパフォーミングアーティスト及びレコードプロデューサーの著作権協会) である Gramex のディレクターであり、フィンランドの大手法律事務所である Procopé & Hornborg のパートナーでした。彼はまた、1988 年の夏季オリンピックのセーリング競技に出場したことでも知られています。



TAYLOR S THE ERAS

OFFI

MB

アーティストグッズ：

ミュージシャンが
ブランディングを
成功させる新たな鍵

| 著者 : James Norton 氏 (フリーランス・ライター)

Taylor Swift や Rihanna をはじめとするミュージシャンが、商標の課題に直面し、創造性のコントロールと商業的な成功とのバランスを取りながら、音楽を超えて巨万の知的財産帝国を築き上げていった道筋を辿ります。



好きなミュージシャンの演奏をライブで観るのは最高で、ライブファンも増えているようです。Taylor Swift が最近行ったコンサートツアー「Eras Tour」の観客動員数は 1,000 万人を超え、20 億米ドルを超える史上最高の興行収入を記録しています。一方、15 年前に解散した英国のロックバンド Oasis は最近になって、2025 年の 7 ~ 8 月に一連のコンサートを行うと発表しました。チケットは瞬時に完売となりました。

ライブイベントの人気は、ファンがミュージシャンやバンドとのつながりに価値を置いていることを示すものです。多くのファンにとって、記念品やグッズの購入は、憧れのアーティストとの関係を継続し、一体感を獲得する手段となっているのです。

レコード販売やストリーミングのロイヤルティからのリターンが限られていることを考えると、今日のスターの多くにとって、グッズ販売は一層大きな意味を持つようになっています。MIDiA が最近公表したレポートによると、世界のマーチャンダイジング市場は 2030 年までに 163 億米ドルに成長すると予測されています。

「ミュージシャンは、マーチャンダイジングによって、自身の知的財産のメリットを最大限に引き出すことができます。収入源の多角化とブランドの拡大を果たせるだけでなく、より多様な方法でファンとつながることができるようになります」と、英国ブルネル大学ロンドン校の准教授で知的財産法の教鞭をとる Hayleigh Bosher 氏は述べています。

ただし、マーチャンダイジング戦略で成功を収めるためには、商標や意匠などの知的財産権の慎重な管理に加え、ライセンスや契約を巡って、第三者と交渉することが必要になります。

ミュージシャンは、
自らの名前や、
関連する知的財産の
権利を完全に
掌握できていなければ
なりません。

ヒップホップグッズ： ブランディングの革命

1960 年代以降にギグ(単発で行われるライブ演奏)やレコードショップに行ったことがある人ならば誰でも、Tシャツやポスターからキーホルダーや玩具に至るまで、パフォーマーやバンドのファン向けに販売されるさまざまなグッズに馴染みがあることでしょう。

しかし、音楽の世界では、マーチャンダイジングがより大きな役割を一貫して担ってきたジャンルも存在します。カリフォルニア州ロサンゼルスのサウスウェスタンロースクールの Kevin Greene 教授は、1980 年代以降のヒップホップ・アーティストにとって、マーチャンダイジングは、とりわけ重要であったと言います。

Greene 教授は最近、「Goodbye Copyright? The Rise of Trademark and Rights of Publicity in the Hip-Hop Music Industry (著作権は過去の遺物か？—ヒップホップ音楽業界における商標権とパブリシティ権の台頭)」と題する記事を執筆していますが、WIPO マガジンの取材に対して、「無力なコミュニティの多くにとって、音楽業界はとてもひどい環境でした。しかし、ヒップホップは、その文化とともに、インナーシティの厳しい環境下で奮闘する精神を世にもたらしたのです」と説いています。

Greene 教授によれば、知的財産は多国籍企業の利益となるだけで、アフリカ系米国人の音楽クリエイターにとっては伝統的に悪影響をもたらすものでした。というのは、サンプリングのテクニックのようなものは容認されず、アフリカ系米国人の作品に対しては著作権も適切に認識されることがなかったからです。しかし、1986 年になって、Run DMC がヒップホップバンドとして初めて大手スポーツブランドと提携し、「My Adidas」という曲を発売したことで「扉が打ち破られた」と同教授は言います。

Run DMC の後を追って、Drake と Travis Scott (ともに Nike)、Jay-Z (Puma)、Cardi B (Reebok) などのアーティストがこうした動きを受け継いでいます。同教授によれば、当初からブランディング契約を締結するのは、今日では「マスト」になっています。

著名人の衣料品ブランドと ファッションのコラボ

自分自身のファッショナーレベルを所有するミュージシャンや、高級ブランドでデザイナーとして活躍しているミュージシャンもいます。2017 年に「Fenty Beauty」ブランドを立ち上げた Rihanna もその 1 人で、2019 年から 2021 年の間は、LVMH の出資を得てファッショナーブランド「Fenty」を主導しました。また、2014 年からは、Puma とのコラボによる「Fenty X Puma」ブランドも展開しています。Rihanna の推定資産額は 14 億米ドルとみられていますが、これは主に「Fenty Beauty」をはじめとする

ビジネスベンチャーから得られたものです。

米国のミュージシャン、Pharrell Williams は、レイ・ヴィトンのメンズ・クリエイティブ・ディレクターに就任しています。2025 年 1 月、Williams と日本人 DJ でデザイナーでもある NIGO は、パリファッショニーウィークでメンズストリートウェアのコレクションを発表し、絶賛されました。

ただし、お金を生み出すのはファッショニングだけではありません。例えば、ラッパーの Megan Thee Stallion は、Nike、Revlon、Cash App、Popeyes と契約を結んでいます。また、Dr Dre は 2014 年に、自身のヘッドフォン会社 Beats by Dre を Apple に 30 億米ドルで売却しています。

アーティストのブランドを 商標で保護するには

マーチャンダイジングを成功させることで、特に幅広いファン層を持つ名の通ったミュージシャンであれば、莫大な収益を得られるかもしれません。しかし、そのためにはいくつかの障害を克服しなければなりません。

何よりもまず、ミュージシャンは、自らの名前や、関連する知的財産(ロゴ、画像など)の権利を完全に掌握できなければなりません。K-POP を例にとってみれば、G-DRAGON や iKON などのシンガーやバンドとエージェントとの間で、名前の所有権を巡る紛争がいくつか発生しています。

**ミュージシャンにとって、
独自の商業ブランドを立ち上げ、
自らの権利を完全に掌握して
創造の自由を確保するか、それとも
ライセンシーと協力していくかの
決定はとても重要です。**

伝説的ヒップホップグループ Run DMC の結成 40 周年を記念して、2023 年 8 月にニューヨークで、「RUN DMC ×アディダス・オリジナルス」のポップアップイベントやアートインスタレーションが開催されました。



バンドを巡る紛争は、新メンバーの迎え入れや、メンバーの脱退の際に発生しがちです。1970 年代の英国のバンドで、ヒット曲「Sugar Baby Love」で知られる Rubettes では、その元メンバーの 1 人が英国と EU で出願した「Rubettes」の名称での商標登録を巡って、法廷闘争に発展しました。英国での商標登録は、高等裁判所の判決で最終的に無効となり、EU での商標登録は撤回されました。2 つ目の重要なポイントは、商標登録で、関連性のあるすべての国(法域)とすべてのグッズやサービス(商品・役務)が網羅されるよう、商標保護を徹底することです。現在 130 か国をカバーしているマドリッド制度は、この点で非常に貴重なツールであるといえるでしょう。商標出願では、将来計画されている商品も網羅しておく必要があります。その際には、商標の利用を示すための猶予期間を考慮に入れる必要があります。

第 3 に、意匠登録やパブリシティ権(該当する場合)など、商標以外の知的財産権が関係てくる場合があります。ファッショや家具などの世界では、意匠権が重要な位置を占めます。しかし、メディアでの注目度が高いミュージシャンにとって、新規性の要件と、早すぎる公開のタイミングにより意匠が無効になるリスクには特に留意が必要です。

このようなリスクが表面化した最近の事例として、靴の登録共同体意匠(Registered Community Design: RCD)を巡って Puma が EU 一般裁判所に提訴した事案(Case T-647/22)があります。RCD は、EU 全域を対象とする統一的な工業意匠権です。2025 年 5 月以降、EU 意匠規則(EU Design Regulation: EUDR)の改正に伴い、すべての共同体意匠は EU 意匠(European Union Designs: EUD)に改名されました。

Puma 対 Forever 21 事件において、裁判所は、2014 年 12 月に歌手の Rihanna が自身の Instagram などに投稿した写真上で公開したデザインを根拠として、その意匠に独自性は認められないとする認定を支持する判断を下しました。

裁判所は、Rihanna が 2014 年 12 月時点(RCD 申請出願の 18 か月以上前)において世界的に知られるポップスターであったことを踏まえ、そのファンとファッショ部門のスペシャリストの双方が、彼女が Puma と契約を締結した当日履いていた靴に特別な関心を抱いていたと指摘しました。

裁判記録には、「そうであれば、2014 年 12 月の時点で、Rihanna の音楽や、服装も含めて彼女自身に興味を持っていた人々の少なからぬ割合が、懸案の写真を詳らかに見

て、履いていた靴の外観上の特徴を識別しようとしていたとの見方をとることは極めて合理的であると認められる。したがって、先行意匠の特徴が認識されている」と記されています。

Puma は欧州司法裁判所に控訴したもののが棄却され(Case C-355/24 P)、本件はこれで結審となりました。

独自ブランドを開発するか、 著名人として「お墨付き」を 与えるか – ミュージシャンが 直面するジレンマ

知的財産の管理と保護は容易なことではありません。ですからミュージシャンは、独自ブランドを開発することで自らの知財を完全に掌握し、創造の自由を確保するか、それとも、ライセンサーと協力する道を選ぶかの選択を迫られることになります。後者の場合、初期費用を抑えることはできますが、知財のコントロールの一部を他者に委ねることになり、得られる収益も他者と分け合うことになります。

いずれの道を選択する場合であっても、アーティストがグッズの売り上げから得られる収入を正当に受け取れるようにすることが重要だとブルネル大学の Bosher 准教



マーチャンダイジングから得られる メリットは莫大ですが、 訴訟などのリスクもあります。

授は指摘しています。同氏はまた、アーティストよりも会場側の方が、ギグでのグッズ販売収益の取り分が多い事例も見てきたと言います。手数料の設定が不合理なことがその理由です。

非公式グッズに対する 商標権の行使

マーチャンダイジングから得られるメリットは莫大ですが、訴訟などの大きなリスクもあります。マーチャンダイジングを計画する際には、他者の知的財産権の侵害となるないように注意を払う必要があります。進出を計画する製品ラインに、既に確立されたブランドが存在する可能性がある場合は、特に留意しなければなりません。

ミュージシャンは、自らの権利行使するために訴訟を提起する必要に迫られます。Rihanna は 2013 年、彼女の写真がプリントされた T シャツの販売を巡って、英国の小売業者 Top Shop を提訴しました。控訴院は、この T シャツが Rihanna 公認であるかのような誤解を一部の消費者に与えた可能性があるとして、詐称通用 (passing off) を認めた第一審の判断を支持しました。

2016 年、Run DMC は米国で、同バンドの名前を冠したグッズが無許可で販売されたとして、ウォルマート、アマゾンその他の小売業者に対し、5000 万米ドルの損害賠償を求める訴訟を提起しました。また、ヒップホップグループ Wu-Tang Clan のラッパー RZA も、海賊版製品の販売を巡って、オンラインマーケットプレイスを提訴したと報じられています。

著名人による「お墨付き」の失敗事例

場合によっては、露出過多や非常識な行為がダメージを与え、最終的にはグッズの取引が中止されることもあります。

露出過多の危険性を示す一例として、ラッパーの MC Hammer のケースがあります。「1990 年代の初頭には、MC Hammer の姿を目にしない日はないほどでした」と Greene 教授は言います。この時期には、Taco Bell、ペプシ、KFC の公認スターとして起用されたほか、テレビアニメ番組「Hamerman」にも主役として登場していました。しかし、やがてその信用は失墜し、皆から罵倒されるまでになってしまいました。「飽和状態に陥ったこと、そして莫大な浪費に苦しめられていきました」と Greene 教授は記しています。

同教授は一方で、不適切な振る舞いの「教訓的な事例」として、米国のラッパー、Kanye West の経験を取り上げています。その反ユダヤ主義的なコメントを問題視して、アディダスは 2024 年、10 年間に及んだ Kanye West とのコラボを解消し、すべての Yeezy フットウェアから撤退しました。2021 年に、自身のフェスで 10 人が亡くなる事故を起こした Travis Scott も、その後数百万ドル規模の取引を失ったラッパーの 1 人です。

アートとコマースのバランスを取る

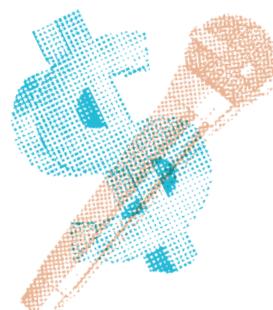
純粋なロックンロール信奉者のなかには、音楽におけるマーチャンダイジングの台頭を潔しとしない向きもあるかもしれません

。また、Prince のように、商業的な取引を拒否したミュージシャンの存在もよく知られるところです。そうは言っても、ミュージシャンのキャリアは短く、突然終わりを迎えることも少なくありません。マーチャンダイジングは、このような世界において、強力で収益性の高い手段として期待が寄せられています。

Greene 教授は、著名人がリードする今日の文化において、スーパースターであるミュージシャンはソーシャルメディアのインフルエンサーでもあり、そのブランドは商標と著作権に依存しているとみています。

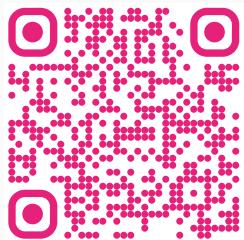
Bosher 准教授は、ミュージシャンとしての理想は、自分の音楽活動だけで十分な収入を得られることであり、マーチャンダイジングは、収益源の多角化というよりもファンとのつながりを強化する手段として利用するというのが、本来的には望ましい姿であると言っています。しかし、現実はその通りではありません。

同氏は、「慎重に考え抜かれたグッズは、好きな音楽とファンとを橋渡しする素晴らしい手段となり得ます」と言います。「また、グッズの収益が確実にアーティストの手に渡るのであれば、ファンが懇意のアーティストをサポートするための素晴らしい方法でもあります。残念ながら、いつもその通りになっているわけではありません。 M



音楽と 知的財産が 出会う場所

WIPO Magazine の特設ウェブページでは、オンラインにおける音楽業界の変革を促すビジネス戦略や判例、技術変革等に関する記事を掲載しています。



特集 | 音楽

WIPO

Niclas Molinder:

音楽クリエイターは
メタデータと
知的財産に対する
意識を変える
必要があります



スウェーデンの音楽プロデューサー Niclas Molinder 氏は、音楽業界が支援できるように、クリエイターが自分自身のメタデータを今よりも大切にする必要があると説いています。



写真: Knut Kivistö

Niclas Molinder 氏は、そのキャリアを通じてクリエイターの権利擁護活動を主導してきました。同氏は、音楽業界の第一人者とコラボレーションを進めており、そのなかの1人、ABBAのBjörn Ulvaeus 氏とともに、共同制作・データツールとして Session Studio を立ち上げました。これには、著名なプロデューサーである Max Martin 氏からの支援も受けています。このプラットフォームを利用することによって、適正な著作権使用料の受け取りとクレジットの記載を確保するためにクリエイターが行わねばならない、重要データの記録に係る作業負担を軽減することができます。CLIP (Creators Learn Intellectual Property) の創設で中心的役割を果たした Molinder 氏は、音楽関係者の権利とアーティストの教育を世界各国で主導しています。同氏は、WIPO マガジンの取材のなかで、正当な報酬を確保するために音楽クリエイターが積極的に行動するよう呼びかけています。

音楽の権利に対する情熱はどこから来ていますか？

当初は音楽の権利問題に関わるつもりはありませんでした。20年以上ソングライター兼プロデューサーとして活動していましたが、その大部分を楽曲の制作に充てきました。ですが、ある時点で、新しい曲や制作に関するリクエストが多くなりすぎて、パートナーと私では捌ききれなくなっていました。そこで、仕事を管理するため、音楽出版社とレーベルの双方を立ち上げました。こうして、本格的なプロダクションハウスとしての事業に乗り出したのです。

私以外のクリエイターの代表として交渉のテーブルの反対側につくのは初めてのことでした。すべての登録が正確に行われているかどうかを確かめるのは、私の手にかかるていました。そのとき初めて、メタデータの複雑さと、楽曲のライフサイクルにおいてメタデータが重要な役割を果たしていることを本当の意味で理解しました。また、普段何気なく使っている「歌(song)」という言葉が、法的に定義されたものではなく、音楽作品と音源を組み合わせたものだという基本的な事実も認識しました。楽曲の制作に携わるすべての関係者が正当なクレジットと報酬の支払いを受けられるようにするために、メタデータと著作権の管理とが不可欠であることも分かつてきました。目を覚まされる思いでした。

交渉のテーブルにつくということですが、自分自身が不利な立場に立っているのではないかと感じるアーティストもいるようです。同時に、Spotify は 2024 年に 100 億米ドルの著作権使用料を支払ったと主張しています。いったい何が起きているのでしょうか。

何よりもまず、知識と教育が不足していると思います。解決策を探るのではなく、相手側に責任を転嫁しようとする傾向が往々にしてあります。正直なところ、金銭的な利益のために、クリエイターを意図的に排除しようとする企業や組織があるとは思っていません。むしろ課題はシステム自体にあると考えています。それは、仕組みが複雑なことであり、適切なデータがなければ支払いの遅延や未払いが起こりかねないということです。

テーブルの反対側の事情はどうなのでしょうか？

クリエイターの立場から言わせていただくならば、自分自身が、誰とコラボレーションし、楽曲の制作やレコーディングで誰の協力を得たかをきちんと把握していないとすれば、出版社やマネジャー、レーベル、ストリーミングサービス運営者、著作権管理団体 (Collective Management Organizations: CMO) など、音楽業界に携わる他の関係者が私たちのために理解を示してくれるなどと期待する方が無理なのではないかと思います。知的財産と著作権使用料ベースの支払いを徹底するには、誰が関与したのか、また、収益をどのように分配すべきなのかについて、全員の理解が一致していることが条件になります。

つまるところ、問題は透明性とコミュニケーションに帰結します。出版社、レーベル、マネジャー、CMO、そして業界のすべての関係者に強調したいのは、高品質のメタデータは創作プロセスの早い段階で取得する必要があるということです。創作に着手して早々にこれを実行すれば、識別子間の安全なリンクエージが確立され、システム内の資金の流れをより速く、正確にすることができます。その結果、あらゆる関係者にメリットが及びます。

では、音楽クリエイターとしてはどんなことをしていますか？

他の仕事と同じと考えて差支えありません。例えばレストランで働く場合、給与の支払いを受けるためには雇用主に 3 つの

重要な情報を提供する必要があります。それは、社会保障番号、銀行口座、勤務時間と記録したタイムレポートの3点です。

音楽クリエイターも同様の意識で臨むべきです。楽曲が完成したら、識別子である IPI 番号、IPN 番号、ISNI 番号を共有し、分配方法について合意し、関係者全員に全く同一の情報が行きわたるようにします。これはクリエイターだけではなく、音楽業界に携わるすべての人に共通する課題です。しかし、後工程での改善を語る以前に、クリエイター自身が意識を改め、自らの創作を紐付けするために欠かせない手段として、メタデータを認識する必要があります。

これは、紙と鉛筆があればできるもので、ただ実行する必要があるだけです。重要なのは、きちんとした考え方の下で、行動を起こすことなのです。

— このような情報がすべて得られたと仮定して、これを全世界の音楽業界で利用可能にするためにはどうすればよいでしょうか？

DDEX-RIN フォーマットに対応したクリエイターソールの使用をお勧めしたいと思います。

本当の課題は、音楽クリエイターにとって、プロセスが往々にして複雑すぎることです。ですから、音楽業界の企業にとって、Connex などの既存の標準やソリューションを活用して、楽曲のリリース前に、すべてのメタデータの正確性と整合性を確保することが極めて重要です。

— 何か例を挙げていただくことはできますでしょうか？

ソングライターを例にとってみましょう。楽曲のリリースに先立ち、作品の分配方法について話し合って、合意しておく必要があります。このような話し合いはともすれば

気まずいもので、悪い雰囲気を醸し出すかもしれません。しかし、これを先送りすると、もっと厄介なことになります。

分配について文書化されていなくても、業界からはソングライターとして認識されるかもしれません、資金の配分は不明瞭なままで。その結果、紛争が解決するまでの間、資金が保留されることになります。支払いの遅延に不満を漏らすソングライターは少なくありませんが、実際のところ、最初に、関係するすべてのソングライター、出版社、CMO を当事者とする簡単な契約が締結されていれば、この問題を容易に回避することができます。

— これは、クリエイターを見つけられない「迷子」資金のブラックボックスといったものなのでしょうか？

その通りですが、最終的に正当な受取人に行き着くこともあります。CMO、出版社とその他の音楽関連団体は、著作権使用料をできるだけ正確に分配するために懸命な努力をしています。しかし、不完全なデータや不正確なデータに起因する莫大な管理コストや遅延にも対処しなければなりません。CMO や出版社に必要なメタデータの持ち合わせがない場合は、手作業で追跡しなければならず、時間と費用がかかります。クリエイターは、自分自身の管理にもっと関与する必要があります。前もって提供するデータの正確性が高ければ高いほど、後になって、不足している情報を追跡するためにリソースを無駄にしなくてもよくなります。

— 解決策は見えていますか？

音楽業界は、私たちの意識を根本から改めさせる必要があります。精度の高いメタデータの収集は、ソースの制作途上で既に始まっています。楽曲のリリースのはるか後に、費用と時間をかけて後工程で修正していくものではないのです。また音楽業界

は、教育にも積極的な役割を果たす必要があります。会合や音楽業界のイベントに頻繁に参加していますが、教育はどこでもホットな話題になっています。こうした場面で、関係者は口をそろえて「クリエイターへの教育を強化すべき」と言います。

— 教育はまさにあなたが提供しているものですね？

そのとおりです。CLIP では、無料の教育プラットフォームを7つの言語で作成するという、ユニークな取組みを行っています。最も重要なことは、すべてのコンテンツが音楽業界全体から承認されたものだということです。私たちの諮問委員会は、音楽業界の主要団体で構成されていますが、このような教育活動においては前例をみないことでした。もちろん、CLIP を世界中に完全に浸透させるには時間がかかりますが、音楽業界のステークホルダーが力を合わせてサポートしていく必要があります。

音楽業界関係の皆様へのお願い：是非ご参加ください。参加は無料です。(ドル、ユーロ、その他の通貨にかかわらず) 費用は一切かかりません。クリエイターたちに、私たちのメッセージを幅広く伝達するためにご協力をお願いします。M



Niclas Molinder 氏が立ち上げを支援した WIPO のプラットフォーム、CLIP のローンチでの Poundo Gomis 氏のパフォーマンス。

このインタビューは、WIPO マガジンの編集者、Nora Manthey によって2回にわたって行われたものであり、編集され、要約されています。

判例

ボリウッドの ベテランシンガーが 確立した画期的な判例

| 著者 : Dipak G. Parmar 氏 (知的財産弁護士、インド)

プレイバックシンガーの Arijit Singh 氏は、Spotify で最も多くのフォロワー数を獲得しているアーティストです。そのボーカルのクローンについて争われた事件を通じて、人工知能 (AI)、知的財産 (IP) と人格権を巡る懸念の高まりが浮き彫りにされました。



ボリウッドで、男性ボーカリストとして最も人気があるのはプレイバックシンガーです。そのボーカルはどんな映画俳優にもフィットしますが、自分自身がスクリーンに登場することはありません。Arijit Singh 氏は、この慣習を打ち破った数少ないボーカリストの1人です。

2025年6月時点において、Singh 氏の Spotify フォロワー数は1億5580万人と、Taylor Swift 氏の1億3900万人を上回って世界最大です。ストリーミング数でみれば、Swift 氏がトップ10圏内を維持しているのに対し、Singh 氏は59位です。ただし、ソロアーティストとしての人気が高まるにつれ、人工知能(AI)を活用して同氏の声を再現しようとする会社が出現し、新たな脅威となっています。

Singh 氏は2024年、このような会社を相手取って訴訟を起こし、勝訴しました(Arijit Singh 氏対 Codible Ventures 社事件)。これは、音楽を取り巻く生成 AI ツールの不適切な利用と知的財産(IP)を巡ってインドで初めて提起された事件ですが、AI 時代の人格権に関する法律判断の先例となりうる画期的な判決となりました。また、この判決では、生成 AI の進歩によって従前からのアイデンティティと著作権に関する規範が揺らぐなかで、技術革新と人格権との緊張が高まっていることも浮き彫りにされました。

ところで、事件の概要はどのようなものだったのでしょうか。Singh 氏側は、被告である Codible Ventures 社側が、自分の声の人工録音(スタジオなどの人工的な環境で録音した音声)を、AI ツールを利用して合成したと主張しました。これは、「ボイスクローニング」として知られる手法です。加えて、同氏の肖像を自らのバーチャルイベントの広告に使用し、同氏があたかもこのイベントを公認し、そこでパフォーマンス

したかのような印象を与えたこと、そして、同氏の名前と肖像を冠したさまざまなグッズを無断で作成したことも主張しました。

裁判では、Singh 氏の名前、声、画像、肖像、人格(ペルソナ)などの特徴が、人格権とパブリシティ権の下に保護されることが認定されました。また、この新しい技術によって権利が不当に利用される可能性があることに、特に懸念が示されました。

ポンベイ高等裁判所の R.I. Chagla 判事は、「裁判官の良心に最も強く響いたのは、有名人が、特に本件原告のようなパフォーマーが、いつも簡単に、無断作成された生成 AI コンテンツの標的にされてしまうという事実でした」と述べています。

今回の判決は、インドで最も親しまれている1人のシンガーの権利を保護するだけでなく、そのペルソナの乱用が絶えない AI の時代を生き抜いていかねばならない世界中のクリエイターにとって重要な原点の役割も果たすものです。

有名人の人格権に関する インドでの判例

インドの裁判所は、AI の登場以前から、有名人が自らの人格のさまざまな側面を営利目的での不当な利用から保護する権利を認めており、このような判決が下されたのは今回が初めてではありません。

それでも、Naik Naik 社副マネージングパートナーである Madhu Gadodia 氏が2024年のWIPO Conversationで説明したように、人格権は、インドでは比較的新しく登場してきた概念です。人格権の根拠は、コモンロー、著作権や商標権、さらにはインド広告基準審議会(ASCI)に求めなければなりませんでした。ASCIは、有名人の顔が、許諾なく物品の宣伝目的に使用されないよう保護しています。顔に劣らず有名人の特徴を成す声についても、同様の保護が与えられます。

人格権とパブリシティ権の保護を裁判所に求める場合、原告は、(1)有名人としての地位を有していること、(2)被告人による不正利用からの識別が可能であること、(3)かかる不正利用が営利目的によるものであること、の3点を主要な要素として証明しなければなりません。

**数秒分の音声を
入力するだけで、
最大95%の精度で
クローンすることができます。**



このような形で肖像や声が技術的に悪用することが許されるならば、これらを管理して保護する個人の権利が侵害されることになります

Arijit Singh 氏のケースにおいて、ボンベイ高等裁判所は、名前、声、写真、肖像など、同氏の人格属性は保護可能であり、これに関連する商品、ドメイン、デジタル資産を無断で作成することは違法であるとの判決を下しました。

さらにこの判決では、Singh 氏の声、ボーカルのスタイルやテクニック、歌い方のアレンジや楽曲の解釈、歌手としての癖や歌い方、さらには同氏の署名も、人格権とパブリシティ権の範疇で保護し得るとの判断が下されました。

さらに裁判所は、AI ツールを使用して Singh 氏の声と肖像を再現することは、同氏が自分自身の人格を商業的に利用する独占的権利を侵害するだけでなく、名誉毀損または悪質な目的で使用された場合、同氏のキャリアを傷つける恐れがあると判断しました。

Singh 氏の場合は、ボンベイ高等裁判所から AI ツールプラットフォーム運営者を含む複数の事業者に対して、同氏の人格を営利目的で使用することを禁止する暫定的救済命令が下され、人格権を保護することができました。M

本記事は短くまとめられています。この事件と AI ボイスクローニングの詳細については、オンラインでご覧ください。



Dipak G. Parmar 上席教授は、ムンバイ (インド) にある Cyber-IPR の創設者であり、知的財産弁護士、調停人、仲裁人でもあります。また、知的財産開発研究センター (CDIPR) 諮問委員会、在インド EU 商工会議所の評議会メンバーも務めています。

In the Courts の記事は通常、現在の判例や判決について報告し、ディスカッションやコメントのためにタイムリーに配信されています。

音楽に関する権利： 音楽とビジネスにおける 創造性の調和



音楽の著作権

著作権は音楽業界の基盤となるものです。楽曲制作におけるソングライター（著作権法では著作者とみなされます）のオリジナリティを保護し、ライブエンターテインメント、録音業界、オーディオビジュアル分野、ビデオゲームなどの活気に満ちたクリエイティブ業界で知的創作物を収益化できるようにするものであり、音楽バリューチェーンの出発点でもあります。

著作者たちは、クリエイターとして最善の判断を下せるよう、音楽市場で自らの知的創作物と関連権利をどのように管理できるかを理解する必要があります。

音楽出版権

著作者は音楽業界の出発点です。著作者が直接市場に手を伸ばす場合も、音楽出版社を通して行う場合もあります。出版社は、ソングライターを代表して、楽曲の録音の許可、ストリーミングプラットフォーム、さらにはオーディオビジュアル制作へのライセンス供与を行うと同時に、アーティストのキャリア開発を促進します。音楽出版社は、著作者に代わって活動し、楽曲の使用にそれぞれ報酬とクレジットが伴うようにし、クリエイターの創造性が報われるようになります。

音楽ロイヤリティは誰に支払われるのか？

ロイヤリティとは、音楽の使用に対して権利所有者に支払われる対価です。これには、クリエイター（ソングライター、ミュージシャン、実演家）、著作者を代表する出版社、レコードレーベル（レコード製作者）、および楽曲や録音の権利を取得またはライセンス供与した者（アーティストの音楽カタログを購入した会社など）が含まれます。ロイヤリティとは、音楽や録音の使用に対する報酬です。これは、集中管理団体によって付与されたシンクロ利用の許諾によるものである場合もあります。

知的財産権は、音楽作品、録音、および演奏を保護するための枠組みを提供しています。これらの権利によって、音楽がビジネスとして強化され、自らの作品の使用を管理し、公正な報酬を受け取り、将来のプロジェクトに投資する機会がクリエイターに与えられます。アーティストは、知的財産を理解し活用することで、持続可能なキャリアを築き、世界の音楽業界の文化的、経済的活力に貢献するための基礎を築くことができます。

音楽業界を取り巻く環境はダイナミックであり、技術の進歩や消費者の嗜好の変化とともに絶えず進化しています。ストリーミングサービスからライブパフォーマンスに至るまで、この複雑な環境を乗り切るには知的財産権が不可欠です。ミュージシャンや音楽業界で働く人は、クリエイティブ資産を効果的に管理するために、知的財産法の最新動向を常に把握しておく必要があります。



商標と音楽

ミュージシャンやバンドは、自らの楽曲に対する著作権を所有するだけでなく、自身の名前やロゴを商標として保護することもあります。商標を保護することで、アーティストは、記念品やマーチャンダイジングを通じてファンと交流することができるのです。ファン層が拡大するにつれて、その名称とロゴの使用に係る排他的権利を確保するために、商標の保護が役に立つようになります。



音楽のイノベーションに関する特許

音楽について語るときに特許を思い浮かべる人はあまりいないかもしれません、発明は音楽業界のさまざまな分野で重要な役割を果たしています。例えば、レコードプレーヤーから、携帯電話で音楽を簡単に聴くことができるようになるものに至るまで、発明は音楽へのアクセスや聴き方に革命をもたらしました。さらに、音楽のミキシングやギターなどの楽器を改良する技術など、より技術的な発明の特許によって、世界中のミュージシャンやファンに恩恵をもたらす進歩への道が開かれました。

詳しい内容は、WIPOの音楽特集ページをご覧ください。





K-POP ファンダムが 結束して知財を守る

| 著者 : Ana Clara Ribeiro 氏 (知的財産弁護士、ブラジル・クリチバ)



2022 年のコンサート映画
「SEVENTEEN POWER OF
LOVE: THE MOVIE」の宣材
撮影のためにポーズを取る
SEVENTEEN のメンバー

K-POP ファンはただの消費者ではありません。推しの今後の活動を知るためにデータベースに目を配り、知的財産(IP)の調査員としての役割も果たしています。また K-POP 業界では、特に熱心なファンダム層を活用した IP 戦略の拡大が行われています。

現代の音楽業界ではファンダムは何よりも重要です。「スーパーファン」が最新のバズワードになり、忠実なファン層がヒット曲にも勝る価値を持ちうることにアーティストやレーベルは気付いています。

韓国では、この状況は新しいものではありません。K-POPを手掛ける企業はライブ配信、リアリティ番組、限定のファンイベントなどを通じ、気軽にリスナーを熱心なフォロワーへと変えてファンとアーティスト（ソロアーティスト、バンドメンバーのいずれをも指す）とのきずなを深めるためのカルチャーを長年にわたって作り上げてきました。

レーベルによるこのカルチャーの継続には音楽著作権、ロゴの商標登録、グッズの意匠登録にとどまらない知財（IP）戦略が一役買っており、また一方でファンダムの資産を保護するIPに対する目配りがK-POP業界全体でなされています。

さらにファン自らも行動します。著作権や商標権といったIP問題への理解を深めることで、K-POPファンは推しのリリース予定を詳しく知り、その歩みと一緒に祝うことができます。ファンは、推しの知的財産権が侵害されているのを見つけたときにこれを守る活動を行うことさえあります。

HYBEとJYP Entertainmentそれぞれの子会社であるHYBE IPXとJYP Three Sixtyには、IPライセンシングに特化した部門があります。SM Entertainmentによる「SM 3.0: IP Monetization Strategy (IP収益化戦略)」のように、投資家説明会においてIPに関するチャプターを設ける企業もあります。HYBEは自社のIPポリシーと、自社および所属アーティストの知的財産権の侵害者に対する措置について述べた公式声明を発表しました。

K-POP企業はファンのエチケットについての通知も出しています。これにはIPアウェ

アネスに関わるルールも盛り込まれ、違反の特定に力を貸すようファンに奨励しています。2023年にSM Entertainmentは、ファンがIP侵害を通報できるサービス「KWANGYA 119」を開始しました。同社の弁護士の1人によると、このサービスには平均で月400件の通報が寄せられていることです。

「Borahae」の商標出願をめぐる BTS ARMYとLalalees社の攻防

ファンがIP侵害を指摘し、IPの所有者に知らせるケースも多くあります。2021年にBTS ARMY（ボーイズバンドBTSの公的なファン層）は、化粧品会社Lalaleesが「purple you（韓国語で「보라해 : borahae」）」という表現の商標出願を行ったことに気付きました。「borahae」という単語は、「紫（purple）」から転じ、BTSのファンの間で「愛する」という意味で動詞として使われているものです。Lalalees社がこの単語から利を得ようとしていることがファンの間で知られると、ソーシャルメディアのページはファンのコメントで埋め尽くされ、BTSのマネジメント会社であるHYBEにこの件が報告されました。Lalalees社は出願を取り下げ、ファンダムに対する謝罪文を発表しました。

borahae事件は、K-POPカルチャーの持つ様々な側面の一例を示しています。熱心なファンのサポートはしばしば「推しを守りたい」という強い気持ちに転じ、IP侵害をめぐる議論は頻繁に発生します。このような議論の中で時にはほかのグループや企業がコンセプトを「真似ている」という主張が行われたり、サンプリング論争が起きたり、楽曲の盗作との申立てがされたりすることすらあります。



**熱心なファンの
サポートはしばしば
「推しを守りたい」
という強い気持ちに
転じます。**

音楽だけではない、 K-POP 楽曲の著作権



2020年、NBCの番組「TODAY」において、ニューヨーク市でのライブインタビューに応じるBTS

音楽業界全体にわたって、K-POP のコアプロダクトである楽曲とアルバムは著作権で保護されています。韓国の音楽ビジネスは世界的に最も成功している分野の1つです。2023年に韓国音楽著作権協会(KOMCA)はおよそ2億7900万ユーロを徴収し、音楽ロイヤリティの徴収額が世界第9位になりました。

国際レコード産業連盟(IFPI)が発表した年間統計によると、2024年の音楽売り上げにおいて、K-POPはCDなど物理メディアとデジタルデータの両方とも世界でも主力のジャンルとなっています。IFPIによる「Global Album Sales Chart 2024」では、トップアルバム20本中17本をK-POPが占めました。

音楽はもちろんのこと、K-POPのファンダムにとって欠かせないそのほかの資産も著作権で保護されています。ファンとアーティストの関係性は、HYBEのWeverse、SM EntertainmentのLysn(これには「bubble」アプリも含まれています)などの特化したプラットフォームやアプリ上ではぐくまれますが、こうしたプラットフォームやアプリは著作権で保護されたソフトウェアと企業コンテンツを使用しています。会話型のソーシャルメディア・プラットフォーム上で作られるこのようなネットワークは、アーティストが独自の方法でファンと交流できる手段であるとともに、ファンにとってはファンダムに属しつつ、親密につながっている感覚を得られる場です。

このほかにK-POPに欠かせないものといえばダンスです。このため、振り付けも議論的となり、時には論争が起こります。著名なケースでは、Secretの2011年の楽曲『Shy Boy』の振り付けは、リリースした当年にソウル中央地裁により著作権を有する作品と認められました。

楽曲、ミュージックビデオ、 美的表現の類似性を ファンが非難し、 論争に発展

最近のケースでは、2024年に2つのガールズグループの振り付けが類似しているとの主張をめぐって論争が起り、ダンスの著作権に関する議論が韓国で活発化しました。NewJeansのプロデューサーであるミン・ヒジン氏が、ILLITの『Lucky Girl Syndrome』に繰り返し登場する動きがNewJeansの複数の振り付けを模倣していると主張しました。NewJeansファンの多くがこれを支持し、ILLITのそのほかのダンスの振り付けにも類似性が見られる指摘しました。NewJeans、ILLIT、LESSERAFIMなどのグループの楽曲、ミュージックビデオ、美的表現が互いに類似しているというファンによる非難は、各グループのレベル同士の論争にも発展し、各社は公式声明を発表したり、名誉毀損や偽情報の拡散に対して法的措置を取ったりすることとなりました。



ソウルで開催された「2022 K-Culture Festival」でのIVEのパフォーマンス

K-POP の作詞・作曲クレジットを ファンが追跡

商業化され、入念に管理される K-POP の性質上、必ずしもアーティスト自身が曲作りや曲のプロデュースの機会を得られるわけではありません。しかし、BIGBANG や BTS などのグループの成功過程ではアーティストが作詞・作曲者やプロデューサーへ昇格することもありました。現在、IVE や SEVENTEEN などの K-POP グループでは、アルバムの作詞・作曲クレジットにメンバーの名前が表記されています。BTS の 7 名のメンバー全員、TWICE の 9 名のメンバー全員も同様です。

グループメンバーが曲づくりやプロデュースをしていない場合でも、K-POP ファンはヒット曲の立役者を知ることに強い熱意を持っています。アルバムのトラックリストが公開されると、ファンはプロデューサーや作詞・作曲者による以前の曲のクレジットを探し、詳しい情報を集めます。The Bias List などのブログでは、K-POP の作詞・作曲者やプロデューサーの仕事に焦点が当てられ、ファンは、アート、写真、動画を共有する際にアーティストや著作権所有者のクレジット表記をすることを支持します。

K-POP ファンはさらに、公的な IP データベースを使用してクレジットの帰属先を突き止めます。アーティストが KOMCA の正会員(著作権を有する楽曲から得た年間のロイヤリティが、所定の金額であることなどが必要)になった場合、このニュースにはお祝いのハッシュタグが付けられたり、そのほかの支援プロジェクトの対象になったりすることが一般的です。さらに、KOMCA のオンラインデータベースへの登録楽曲をモニタリングすることで、ファンは推しの新曲について知ることができます。



バンド名の商標登録

K-POP ファンはそのほかの IP データベースも確認し、新たな情報の発見に目を光らせています。K-POP 企業による商標出願の検索には、韓国知的財産権情報サービス(KIPRIS) のオンラインデータベースがよく利用されています。

Ana Clara Ribeiro 氏と Paula Giacomazzi Camargo 氏によるファンダムの商標についてのエッセイでは、商標は、アーティストのキャリアやファン層との関係性に結びつく、様々なアセットの 1 つであることが明らかにされています。

基本的に、商標は K-POP グループのグループ名とロゴを保護します。一部の企業は、

アルファベット表記のグループ名とハングル表記のグループ名の両方を商標登録しています。たとえばガールズグループの aespa は、アルファベット表記、ハングル表記(エスパ)、そしてデザイン文字による表記で商標登録されています。

しかし、グループ名の商標登録は始まりにすぎません。K-POP 企業はそのほかにファンダム名などの名称も登録しています。K-POP のレベルは、グループのブランドと並行してファンダムも築くことが一般的です。ARMY (BTS)、ReVeluv (Red Velvet)、NCTzen (NCT) といったファンダム名は、すべて韓国特許庁 (KIPO) に商標登録されています。さらには SM Entertainment の「S.M. ART Exhibition」などのイベント名まで登録されています。



NewJeans のメンバーのヘイン、ハニ、ミンジ、ダニエル、ヘリン。カリフォルニア州イングルウッドで開催されたイベント「2024 Billboard Women in Music」にて。

**K-POP ファンは
ヒット曲の立役者を
知ることに強い
熱意を持っています。**

K-POP の商標権をめぐる争議

K-POP グループはコングロマリットによる戦略的な計画と投資に基づいた成果物であるため、その商標権はこうしたコングロマリットが所有します。しかし、この状況には変化の兆しが見られます。2022 年に GOT7 と JYP Entertainment は、商標権を JYP Entertainment から GOT7 のメンバーへと譲渡する合意に達しました。この合意が先例となり、2025 年には YG Entertainment の旧所属アーティスト、G-DRAGON もこれに続きました。

このような幸運を得られるアーティストばかりではありません。2025 年 3 月に、レコードレーベル ADOR を相手取った訴訟で後退を強いられたあと、NewJeans は活動休止を発表しました。NJDへのリブランドを希望していた NewJeans に対し、裁判所の決定によって、係争期間中における活動内容の編成、楽曲制作、広告契約の締結が禁じられました。

K-POP のペンライトとグッズ

現代のファンカルチャーの多くはオンライン上にありますが、K-POPにおいてはコンサートや対面のイベントも大きな割合を占めています。ファンカルチャーが生んだものの中で、意匠登録と特許が組み合わされたものとして特に特徴的なものはペンライトです。これは、K-POP のグループ名や美的要素を取り入れてデザインされた手持ち式の装置です。

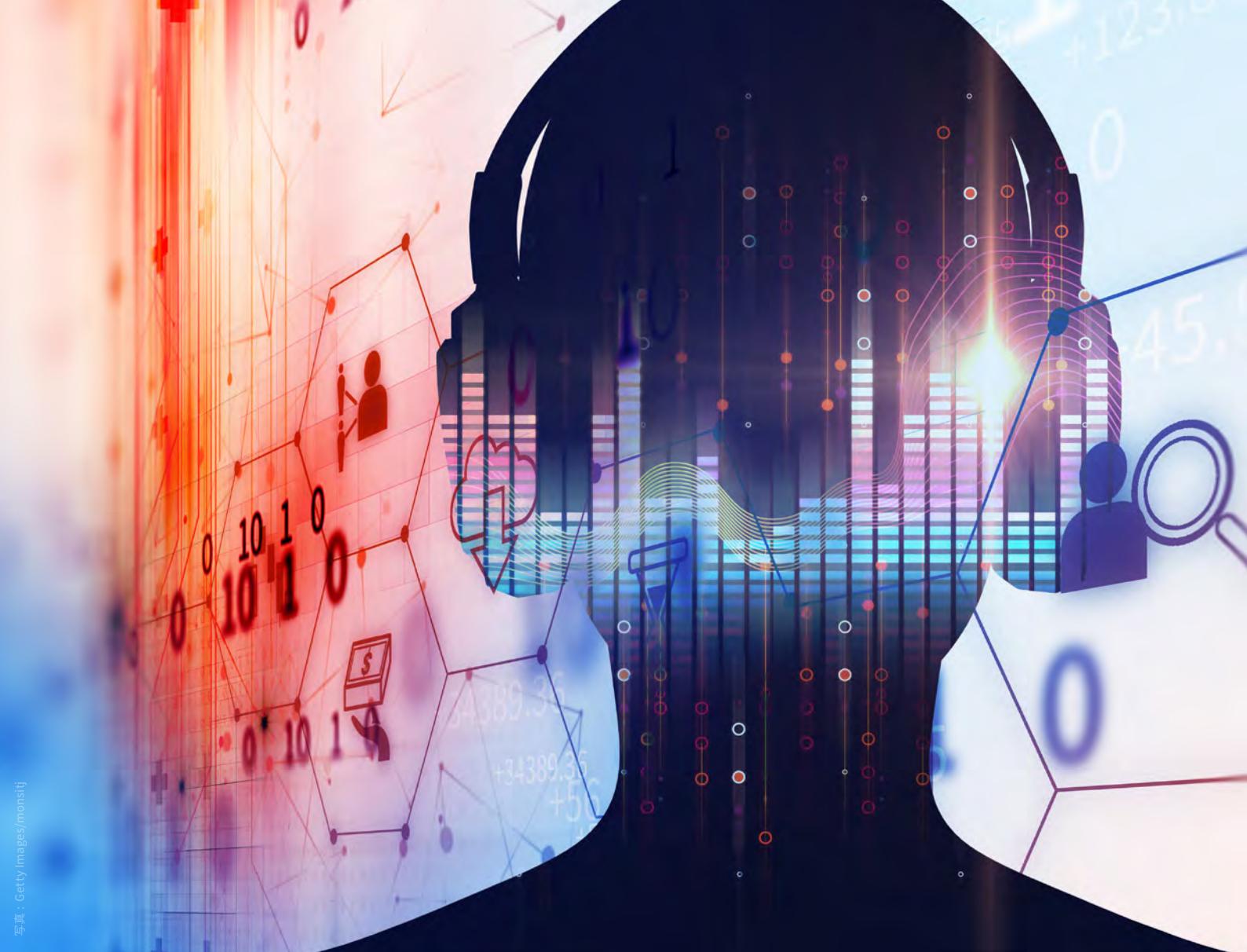
ペンライトは Bluetooth 経由でライブ会場の音楽や録音音源と連動します。こうした技術の背景には複雑な特許関係が存在する場合があります。SM Entertainment は所属グループのペンライトに関する意匠登録を多数出願して多くの意匠権を取得しており、HYBE も自社の利益のために意匠権や特許を取得しています。

ペンライトとファンとの関係性は、グッズとして購入するだけにとどまりません。ペンライトはファンダムのアイデンティティの象徴であり、ライブパフォーマンス中の一体感を育むものです。K-POP ファンは、K-POP と無関係のイベントに自身のペンライトを持参することも珍しくありません。

著作権や商標と同様に、ファンは KIPO データベースを検索し、K-POP 企業の意匠登録や特許出願を見つけ出します。2021 年に、BTS ARMY はこの方法で、カスタマイズされた 3D スライドビューウィーの発売予定に気付きました。この発見はソーシャルメディアや Weverse で拡散され、製品は短期間で完売となりました。

K-POP ファンは明らかにただの受動的な消費者ではなく、K-POP のエコシステムに積極的に参加しています。このようなダイナミクスの形成において IP は重要な役割を果たしています。K-POP 企業は業界における IP の重要性を十分に認識しており、IP 戦略の一環としてファンの行動を利用したり、IP を商業的な目的で使用したりといった方法で、ファンに擁護者としての役割を与えています。**M**

Ana Clara Ribeiro 氏は弁護士、ライター、司法専門家、研究者です。ブラジルの Baril Advogados 法律事務所で活動し、商標、著作権、メディア・エンタテイメント業界戦略に注力しています。同氏は、現在ブラジル産業財産府 (INPI) の知的財産権・イノベーション修士課程で学んでいます。Rolling Stone、PopMatters、Remezcla、Consequence などの多くのウェブサイトで署名入り記事を手掛ける国際的な音楽ライターでもあり、K-POP は専門分野の 1 つです。



音楽業界における 人為的なストリーミング再生と 実際の影響

| 著者 : Clovis McEvoy 氏 (フリーランス・ライター)

AI を活用したストリーミング詐欺は、音楽業界に数億ドル相当の損失をもたらしています。現在、ステークホルダーは新しい検出ツールと連携のイニシアチブによって、この問題に対抗措置を講じています。

世界全体の音楽原盤の収益は、2024年に296億米ドルに達しました。また同年、より広義の音楽業界の重要な担い手であるストリーミング市場の収益額は、初めて200億米ドルを超えるました。同時にこの市場は、ストリーミング詐欺を仕掛ける犯罪者にとって格好のターゲットになっています。

詐欺師は、ボット集団を使用したり完全なストリーミング・ファームを形成したりして人為的に再生回数を吊り上げ、限りあるロイヤリティ・プールから何十億ドルもの金額を不正に得ています。こうしたロイヤリティ・プールは本来、音楽のクリエイター、アーティスト、レーベル、音楽出版社といった権利所有者に分配するための資金です。音楽ストリーミング・プラットフォームは再生回数に基づいてロイヤリティを分配しますが、犯罪者がこのシステムを操作することで、業界全体のビジネスモデルが損われかねません。

この問題は新しいものではなく、ストリーミング・プラットフォームの歴史とともにストリーミング詐欺も存在してきました。しかし、AI技術の躍進の結果として、長くすぶっていたこの問題は勢いを増しています。詐欺師の手口に変革が起きるとともに、検出を回避する技術も急速に進化しました。

かつての詐欺師は、比較的少数の音楽トラックをストリーミング・プラットフォームにアップロードし、自動化されたボットにこのコンテンツを繰り返し再生させて、不正なロイヤリティ収入を得ていました。ただし、この種の盗みを企てる人々にとって

の問題点は、このアプローチは見つかりやすいということでした。無名のアーティストの無名の楽曲が唐突に数百万回の再生回数を獲得すれば、明らかな異常の兆候として検出されます。AIは、このパラダイムを根底から覆しました。

現在の詐欺師は、楽曲生成AIを使用して何百万という偽楽曲をストリーミング・プラットフォームに送り込み、それぞれの曲につき数千回のみ再生させます。これは各トラックに対するロイヤリティを生み出すのには十分な回数ですが、疑念を持たれたり検出されたりするほどの回数ではありません。

国際レコード産業連盟(IFPI)のグローバルコンテンツ保護・実施担当ディレクター、Melissa Morgia氏は、2025年2月に行われたWIPOのエンフォースメント諮問委員会(ACE)の第17回セッションの討論会に際して、「(ストリーミング詐欺に関していえば)AIは究極のイネーブラーです」と述べ、その理由として、「(AIを使用すれば犯罪者は)検出範囲未満で、かつ十分に収益を得られる規模の活動ができるからです」と述べました。

マイケル・スミス訴訟

近年では、ノースカロライナ州のミュージシャンであるマイケル・スミス氏の事例が、新手の人為的なストリーミング詐欺を象徴するものとなりました。訴えによれば、スミス氏はAI生成の楽曲を何十万曲もアップロードしたうえで、ボットを使用して各楽曲を少しづつ再生させ、これによってストリーミング・プラットフォームの運営元から1000万米ドルを超えるロイヤリティ収入を不正に得たとされています。

犯罪者は、オーディオコンテンツの生成にAIを使用するだけではありません。コンテンツの再生に使用するボットの作成と管理にもAIが使用されています。大胆にも、ストリーミング詐欺をサービスとして宣伝

**ストリーミング・プラットフォームの
Deezerは、同プラットフォーム上に
毎日アップロードされる
コンテンツのうち、18%が
AI生成のものと推定しています。**

するビジネスまで存在します。彼らは AI を使用してデジタル ID を全般的に偽装し、Spotify、Apple Music、Deezer などで導入されている、詐欺防止システムをすり抜けることを強調しています。ボットの使用を売り込む企業はストリーミング詐欺について、ミュージシャンがブランドを成長させるための正当な方法であると位置づける一方、これが音楽業界全体に及ぼす悪影響についての言及を明らかに避けています。

人為的な不正再生が音楽業界に与える経済的な影響

この問題の弊害の中でも、経済的影響は特に明白かつ直接的なものです。ストリーミング・プラットフォームがロイヤリティを支払う源泉となる収益プールは有限であり、犯罪者が詐欺的な収益をここから吸い上げるたび、アーティスト、レーベル、音楽出版社に分配できる収益は目減りします。

バリューチェーン上のすべての人々が年間単位で多額の収益を失っています。

2025 年 4 月、ストリーミング・プラットフォームの Deezer は、同プラットフォーム上に毎日アップロードされるコンテンツのうち、18% が AI 生成のものと推定しました。これはおよそ 2 万トラックに相当します。

Beatdapp は、ストリーミング詐欺の特定と失われたロイヤリティの追跡のサービスを提供しています。同社の共同 CEO 兼共同設立者である Morgan Hayduk 氏は、18 パーセントという数字は音楽ストリーミング・エコシステムの大部分に当たると考えており、音楽業界における大規模な経済的損失を意味するものと考えています。

WIPO マガジンの取材に対し、Hayduk 氏は次のように述べます。「現在、マーケットシェアにおける 1 ポイントは、数億米ドルに相当します。つまり、この話題は最低でも十億ドル規模の話なのです。限りあるロイヤリティ・プールから十億ドルが奪われ、バリューチェーン上のすべての人々が年間単位で多額の収益を失っているのです。」

偽のストリーミングが本物のアーティストにも連鎖的に影響

ストリーミング詐欺は、収益の損失のほかにも多くの影響の連鎖を生みます。楽曲の再生回数が操作されるたび、プラットフォームの「おすすめ」のアルゴリズムが歪み、本物のアーティストが楽曲を視聴してもらうことが困難になっていきます。消費者データにもひずみが生じるため、アーティストはツアーの計画やプロモーション・キャンペーンの実施などの手法に依存することが多くなり、アーティストが音楽ビジネス参入への足掛かりを得る機会は減少していきます。

ワーナーミュージック・グループのグローバルコンテンツ保護担当バイス・プレジデントである David Sandler 氏は、先の討論会で次のように述べています。「(ストリーミング詐欺が) アーティストに対し、前代未聞の影響を及ぼしています。アーティストを市場に送り出す機会がなくなってしまうからです。当社では、非常に多額の資金、時間、エネルギーを投入して新人アーティストを発掘し、契約を交わし、キャリアの育成を行っています。私たちが詐欺に対抗するための費用をかければ、新人発掘のための資金がその分だけ削られるのです。」

詐欺の防止と検出のためのストリーミング・トラッカー

ストリーミング詐欺の脅威が高まる中、業界内ではこれを軽減する取り組みも進んでいます。ステークホルダーは詐欺師が導

入するものと同じテクノロジーを多数使用し、AI 生成コンテンツや操作された再生を識別するための新たなツールを開発しています。

Deezer のロイヤリティおよび報道担当役員の Thibault Roucou 氏は次のように述べます。「AI は善行もできるのです。私たちはこの闘いのために 2017 年からずっと AI を使用しており、ユーザーによる詐欺的な行為や疑わしいコンテンツを検出しています。」

Deezer では AI ベースのソリューションに加え、ストリーミング詐欺に対抗する革新的なアプローチを取り入れたアーティスト中心の新しい報酬モデルを導入しました。Deezer ではロイヤリティの支払い額の算定にあたり、ユーザーあたりの再生回数上限を 1,000 回としています。ユーザー 1 人で再生回数が上限を超えた場合、引き続き音楽の視聴は可能ですが、受け取れるロイヤリティの還元率は大きく低下します。

「つまり、1 つのアカウントだけで何百万回もの再生回数を得て、収益につなげることはできません。これはコンテンツを無限にループ再生させるボットへの対抗策として非常に有用です」と Roucou 氏は述べます。

このような有望な開発が進められているものの、この問題を解決するためには、いかなる企業や国であっても、単独で行動を起こすだけでは不十分です。こうした詐欺

この法的な問題について各地当局の内部に周知させること、また音楽業界とのコミュニケーションを促進することが課題となっています。

的行為の運用は国際的なネットワークによって支えられているため、軽減のための取り組みも同じように広範に行う必要があります。

IFPI の Melissa Morgia 氏は、政策やその実施の側面において必要なメカニズムの多くはすでに適用済みであると説明します。ただし、この法的な問題について各地当局の内部に周知させること、また音楽業界のステークホルダーと詐欺ネットワークが活動する司法管轄区との間のコミュニケーションを促進することが課題となっています。

「グローバルなアクションのための法的なツールはすでにあります。ただ、その適用が問題なのです」と Morgia 氏は述べます。

業界のステークホルダーにとって、検出された詐欺的な行為の割合、タイプ、手法に関するデータを共有し、この問題に業界全体で対処することが何よりも重要です。2023 年に、Spotify、SoundCloud、TuneCore などの国際的な音楽企業が集まり、Music Fights Fraud Alliance (MFFA) が結成されました。MFFA は National Cyber-Forensics and Training Alliance (NCFTA) と協力しています。現時点で業界内でもっとも協調的な活動であり、この問題と闘うための基礎を固める一歩となりました。

AI 時代に突入する中で、知的財産権 (IP) への脅威も進化し、驚異的なペースで増大しています。IP 所持者とそのロイヤリティの支払いに対する攻撃は、今後も年を追うごとに規模を拡大し、巧妙さを増すでしょう。業界全体のステークホルダーが公的機関や国際組織とともに協力し、詐欺と闘うことが不可欠です。

Sandler 氏は次のように指摘します。「これは国境を越え、ストリーミング・プラットフォームの垣根も越えた、グローバルな問題です。私たちが一致団結して取り組む必要があります。」**M**



Clovis McEvoy 氏は、英国グリニッジ大学の客員連携研究員であり、現代音楽の作曲の修士号を取得しています。ニュージーランドのオークランド大学の講師として、映画とゲームのための音楽制作、サウンドデザイン、作曲を教えています。MusicTech、MusicRadar、Future Music などのオンラインメディアにおいて日常的に多数の記事を寄稿しているほか、受賞歴のある作曲家にして、サウンドアーティストであり、学際的グループ「Rent Collective」の設立メンバーでもあります。

オピニオン

AI ミュージックは業界にとってナップスター級の衝撃となるのか？

著者 : María L. Vázquez 氏
(アルゼンチン、サン・アンドレス大学法学部長)

音楽業界は、適応することを通じて、ナップスターの混乱を生き延びました。今日、その生存本能は生成 AI によって試されています。

「すべてを手に入れるが、なにも所有しない」と、かつてナップスターは標榜していました。今日の生成 AI モデルは「すべてをスクレイピング(収集)するが、なにもクレジットしない」と言っているように思えます。それでも、より公平な枠組みが生まれる可能性はまだある、と María L. Vázquez 教授は指摘しています。ハーバード大学で法学を修めた Vázquez 教授は、1990 年代にヴァージン・ミュージックに勤務し、初期のファイル共有が合法的なストリーミングプラットフォームの誕生につながった経緯を目撃しました。Vázquez 教授は WIPO マガジンで、過去の混乱から私たちが学ぶべき著作権についての教訓を考察しています。

1990 年代、ロンドンにあるヴァージン・ミュージックの若手社内弁護士として、私は音楽業界の最盛期をその最前線で目の当たりにしました。ケンサル・ハウスにあるオフィスは活気に満ちており、ヴァージン・ミュージックのレコードレベルはほぼ毎週のように録音契約や出版契約を次々と結んでいました。ヴァージンは 1991 年にローリング・ストーンズと 4500 万ドルの契約を交わしたこと有名ですが、これはレコード売上でその額を回収できるという自信の表れであったと言えます。しかし当時、音楽業界はかつてない混乱の瀬戸際に立たされていました。

1999 年にナップスターが登場し、音楽の消費方法に革命を巻き起こしました。ピアツーピア (P2P) のファイル共有プラットフォームにより、ユーザーはデジタル音楽ファイルを直接交換できるようになったのです。初めて、インターネットに接続すれば誰でも瞬時に、手間なく、無料で音楽にアクセスできるようになったことで、音楽業界のビジネスモデル全体が脅かされる事態となりました。レコードや CD の売上が急落する一方、ファイル共有サービスは急成長を遂げました。

アメリカレコード協会 (RIAA) は、デジタル海賊版に対して強気の法的戦略で臨み、個人ユーザーを相手取って数千件の訴訟を起こしました。最も有名な事例のひとつが、Jammie Thomas-Rasset の事件です。被告は、ファイル共有サービス「Kazaa (カザー)」により、著作権保護された 24 の楽曲を違法にダウンロードし、共有したとして、22 万 2000 ドルの賠償金支払いを命じられました。

しかし、音楽業界は違法ダウンロードを阻止することができませんでした。ナップスターは2001年に閉鎖されるまでにユーザー数が8000万人に達していました。これまでに録音されたほぼすべての楽曲がオンライン上で入手可能となりましたが、さらに重要なのは、消費者がこの新しい音楽へのアクセス方法に慣れてしまったことです。

ナップスターが閉鎖されたのと同じ年に、アップルがiPodの販売とiTunes Storeサービスを開始したのは、画期的な出来事でした。アップルは、ライセンスされたデジタル曲を0.99米ドルで提供することで、ユーザーフレンドリーなプラットフォームを通じて手頃な価格で提供されるのであれば、消費者がオンライン上の音楽にお金を出す用意があることを実証しました。

種が生き延びるために 適応しなければならないように、 産業も生き延びるために 適応しなければならない。

これにより、次世代の大きな変化であるストリーミングの基盤が築かれました。2008年に登場したSpotifyなどのプラットフォームは、所有権を必要としない定額制のサブスクリプションモデルにより、ユーザーに膨大な音楽ライブラリへのアクセスを提供しました。

このときの変化に音楽業界は逆らおうとしませんでした。多くのレコード会社は当初、CDなどの物理フォーマットに固執していましたが、時とともにストリーミングを受け入れるようになりました。今日、ストリーミングは、業界収益の大部分を牽引しており、このことは、進化論の明確な教訓を物語るものと言えます。すなわち、種が生き延びるために適応しなければならないように、産業も生き延びるために適応しなければならないということです。

AIの到来

時は2022年11月30日に飛びます。OpenAIのChatGPTのリリースは、20年ほど前にナップスターが引き起こしたのと同じようなパニックを音楽業界に引き起こしました。しかし今回は、さらに深刻なものでした。



写真 : Alamy Stock Photo/Chris Wilson 氏提供

2001年に発売が開始された初代 iPod

初期の「クリエイティブAI」企業の一部は2010年代を通じてデータをライセンス供与していましたが、倫理的なAI企業の多くが現在もそれを続けています。しかし、他の多くの商用生成AI(genAI)企業は、自社のシステム開発を急速に進めており、その出所をほとんど追跡することもなく、膨大な量のデータをスクレイピングし、自社モデルのトレーニングに使用していました。音楽分野において、このことは楽曲や録音、合成ビート、歌詞、コード進行、音楽パターンなどについて既存のものが使用されていることを意味します。

おそらくこれは、デジタル版のゴールドラッシュであったと言ってよいでしょう。まず収集し、後で確認する、というものです。しかし、データ収集があまりにも大規模であるため、元のクリエイターを特定し、クレジットを表記することはほとんど不可能であり、当然のことながら、報酬の支払いもまったく行われていませんでした。これにより、生成AI企業とコンテンツ所有者の間で対立が深刻化しました。

ナップスターが音楽の流通・販売方法を根底から覆したように、AIが生成する楽曲、トラック、ディープフェイクパフォーマンスは、音楽の創作と著作権の基盤そ

これらの訴訟の核心には、AIトレーニングが著作物の公正使用に該当するかどうかという問題があります。

のものを脅かしています。どちらの場合も、クリエイティブ業界は反発し、作品の無断使用や知的財産権の侵害に対して懸念を表明しています。

ナップスターが登場したときと同様、たちまち訴訟が相次ぐ事態となりました。2023年4月にリリースされた「Heart on My Sleeve」は、DrakeとThe Weekndの声を無断でディープフェイクした楽曲に注目が集まり、業界全体に警鐘を鳴らすものとなりました。これには多くの苦情が寄せられ、リリース直後にプラットフォームから削除されましたが、その影響は今もなお続いている。

2024年4月、Billie Eilish、Nicki Minaj、Pearl Jamをはじめとする著名なミュージシャンやアーティストらが連名で公開書簡を発表し、無責任なAIトレーニングを人間の創造性に対する直接的な攻撃であると非難しました。その後、2024年6月、RIAAは、ユニバーサルミュージックグループ、ソニーミュージックエンタテインメント、ワーナーレコードが、AIスタートアップ企業のSunoとUdioを、著作権で保護されたコンテンツを自社モデルのトレーニングに使用したとして提訴したことを発表しました。

これらの訴訟の核心には、AIトレーニングが著作物の公正使用に該当するかどうかという根本的な問題があります。テック大手企業は、AIトレーニングを人間が本を読む行為にたとえて、公正使用に該当すると主張しています。しかし、公正使用を認めていない多くの国では、これらの訴訟はどうなるのでしょうか。米国など英米法諸国とは異なり、ほとんどの大陸法諸国では、無断使用が許されるごく限られた例外的なケースを限定的に列挙した「クローズドリスト」が採用されています。それでも、ニューヨークタイムズ対OpenAIをはじめとする米国の重要な訴訟の判決や、音楽レーベルがAIミュージック企業を提訴した訴訟の判決は、全世界的に影響を及ぼし、おそらく世界中のライセンス契約や業界基準に変化をもたらすでしょう。

しかし、こうした法的な争いが繰り広げられる一方で、音楽業界はストリーム配信プラットフォームを最終的に受け入れるかたちで別の道を探っています。一部のアーティストや音楽関係者は、AIの台頭を阻止しようとするのではなく、AIを活用して利益を上げる方法を模索しています。

2023年4月、歌手のGrimesは、「AIによって生成された楽曲」に使用した場合、著作権使用料の50%をクリエイターに分配すると発表しました。

2001年にワシントンDCで行われたオンラインエンターテイメントに関する上院公聴会に出席中のナップスターの創設者Shawn Fanning氏(中央)。



フィナンシャル・タイムズは 2024 年 6 月、ソニー、ワーナー、ユニバーサルなどの企業が、グーグル傘下の YouTube と、AI トレーニングを目的とする自社カタログのライセンス供与について交渉中であると報じました。その見返りとして、多額の一括支払いが検討されているとのことです。さらに 2025 年 6 月、ブルームバーグは、一部のレコード会社が Suno と Udio との和解交渉を進めていると報じました。これは、これまで一貫して AI トレーニングデータのライセンス供与を続け、今後もその方針を継続する予定の企業にとって、大きな不満材料とされています。

ナップスターが無断で行ったピアツーピアのファイル共有は、合法的なプラットフォームの登場に道を開くものでした。しかし、現在の生成 AI における著作物の使用は規制されておらず、AI トレーニングにおいて、クレジット表記や報酬の支払いを通じてクリエイターを尊重するような合法的枠組みがどのような形で確立されるのかが、いまだ明らかとなっていません。

「すべてを手に入れるが、なにも所有しない」と、かつてナップスターは標榜していました。今日の生成 AI モデルは「すべてをスクレイピング（収集）するが、なにもクレジットしない」と言っているように思えます。その違いは、規模とトレーサビリティにあります。ナップスターはまだ個々の楽曲を識別してアクセスできるようにしていましたし、Spotify は楽曲の発見可能性を高めていますが、AI トレーニングによってそれらは不可視化されています。

この「不可視化」、- より正確に言えば、「発見可能性」 - が担保されているかどうかの問題は重要です。Spotify のようなプラットフォームには毎日何万もの新しい楽曲がアップロードされていますが、こうしたサービスは依然として楽曲の発見可能性は担保されており、アーティストがファン層を広げるのを手助けしています。

課題は、イノベーションに抵抗することではなく、創造性を尊重し、才能に報いるような形でイノベーションを進めていくことです。

生成 AI は音楽制作をかつてない規模に発展させましたが、アーティストの個性が AI トレーニングの過程で失われてしまうおそれがあります。

AI システムがクリエイターとの真のパートナーシップを構築することを目指すのであれば、人間のアーティストを見つけやすくし、その存在感と競争力が維持できるようにテクノロジーを活用すべきです。アーティストは、自分の作品が誰のものが明確に示され、その功績が認められる場合、AI トレーニング用データベースへの参加を喜んで受け入れるようになるでしょう。

AI 企業にクレジット表記を期待するだけでなく、自主的ライセンスを交渉するクリエイターは、自分の作品に対する一定の管理権を保持し、公正な報酬が支払われることも期待しています。理想的な世界では、こうしたライセンスはクリエイターの権利を尊重し、創造性を高める一方、AI 開発者は法的不安を抱えることなくコンテンツにアクセスできるようになります。しかし、AI モデルを訓練するために必要なデータの規模が膨大であり、標準化された枠組みや協力メカニズムが欠如している現状では、データスクレイピングに使用されるすべての作品について自主的ライセンスを確保することは、事実上不可能のように思われます。

したがって、集中管理団体 (CMO) は、会員を代表して生成 AI 企業と行う交渉において重要な役割を果たすことができます。一部の CMO が会員のデータ精度を向上するためにすでに採用しているブロックチェーン技術は、トレーニングデータを監視し、ライセンス供与を効率化し、公正な報酬の支払いを支援する可能性が評価されています。

自主的ライセンスは引き続き進展していますが、時間のかかる複雑なプロセスに完全に依存することを避けなければ、機械学習のための法定ライセンスが別の選択肢となり得るという学者の意見も一部にあります。法定ライセンスは、保護された作品へのアクセス基準を定めることで、取引コストを削減し、法的透明性を確保し、公正な報酬を保証します。しかし、権利者やクリエイターからの反対もあり、あらゆるケースを網羅する「包括的な」解決策は、AI のイノベーションを促進しつつ、人間の著作者が果たす重要な役割を保護するよう慎重にバランスをとることが求められます。

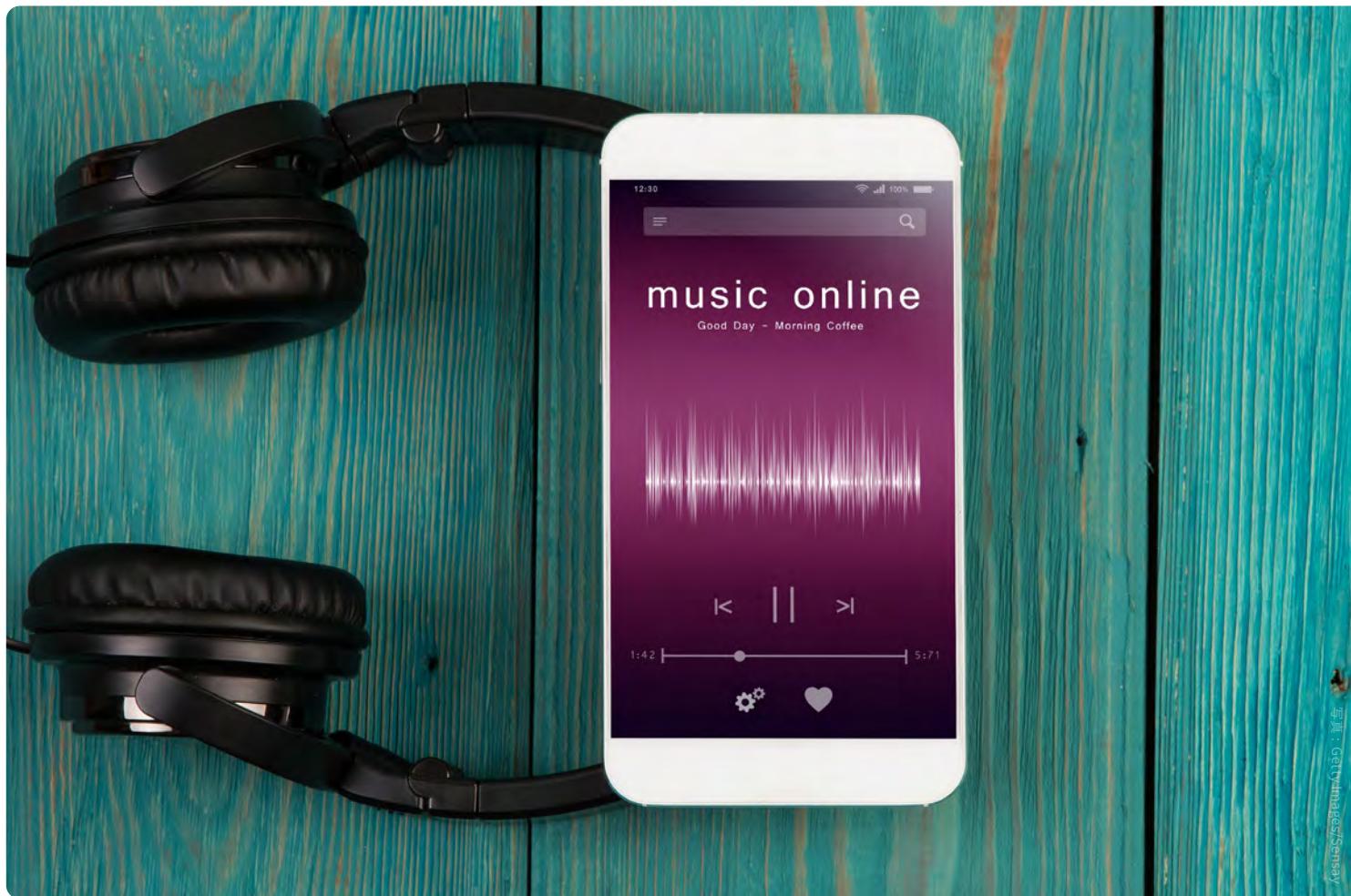


写真: Gettyimages/Sensey

いずれにせよ、私たちは過去の教訓から学ぶべきです。音楽業界にとっての課題は、イノベーションに抵抗することではなく、創造性を尊重し、才能に報い、アーティストとテクノロジーの間に信頼関係を築くような形でイノベーションを進めていくことです。

そして、現在の AI システムを支えるステークホルダーランチは、自らの技術的知識を駆使すれば、自らが生み出したこの難題を解決することができるかもしれません。具体的には、透明性、公平性、エンパワーメントに配慮するかたちで自身の作品が AI トレーニングに使用されることをアーティストが理解し、管理し、ライセンスを供与するためのツールを開発することです。ナップスターの混乱が最終的に iTunes や Spotify のようなより公正なモデルを生み出したように、長い目で見て成功を収めるには、クリエイターの権利を尊重する思慮深い対応ができるかどうかが鍵となります。Otis Redding の言葉を借りれば、「自分の作品を少しでも尊重してほしい」ということなのです。M

María L. Vazquez 教授は、アルゼンチンのブエノスアイレスにあるサン・アンドレス大学 (UdeSA) で法学部長を務めています。また、UdeSA-WIPO 共同修士課程 (知的財産権とイノベーション) のディレクターおよび UdeSA 地域センター (知的財産権とイノベーション) のディレクターも務めています。ハーバード大学法科大学院を卒業後、ロンドンでヴァージン・ミュージック、ニューヨークで EMI レコードに勤務し、その後ブエノスアイレスの Marval O'Farrell & Mairal でパートナーとして勤務しました。

免責事項：WIPO マガジンは、知的財産及び WIPO の活動に関する一般市民の理解を深めることを目的として提供されるものであり、WIPO の公式文書ではありません。本稿に記載されている見解は著者の個人的なものであり、WIPO 又は WIPO 加盟国の見解を反映したものではありません。

Solange Cesarovna:

音楽を抜きにして
自分自身を理解する
ことはできません



「モルナの女王」として知られる Solange Cesarovna 氏は、ポルトガル語圏のアフリカ諸国では熱心な著作権のアンバサダーとしてその名を知られています。同氏は WIPO マガジンのインタビューに対し、集中管理団体 (CMO) を設立しアーティストの権利を管理する役割を果たすなかで得た学びについて語りました。



写真:Nuno Antunes 氏

Solange Cesarovna 氏は、カーボベルデにおける音楽のアンバサダーとして大きな功績を残した人物のひとりです。シンガーソングライターである同氏は西アフリカにある群島・カーボベルデを代表する存在として、ブラジルやバチカンなど世界のさまざまな場所でステージに立ってきました。2013年、Cesarovna 氏は「カーボベルデ音楽協会 (Sociedade Cabo-verdiana de Música)」を共同設立しました。これは同国初の CMO で、音楽の知的財産権 (IP) を独占的に保護しています。現在、同協会の会員数は1,700名を超えています。これは人口50万人程度の国にとって決して少なくない人数です。同協会の会長として連続で任期を務めたあと、Cesarovna 氏は再び曲作りとレコーディングに集中するために2023年末にその座を退きました。同氏は WIPO マガジンに対し、IP 管理の重要性、小国で CMO を立ち上げることの困難、クリエイターが利用できるさまざまなリソース、そして自身のこれからのキャリアについて語りました。

カーボベルデについて教えてください。

カーボベルデはポルトガル語圏の小さな国で、西アフリカの沖合にあり、大西洋に浮かぶ10の美しい島々から成っています。私たちは自国を音楽の国と思えることに誇りを持っています。音楽をひとつのキャリ

アとして受け入れる意識はおそらく皆にあると思います。その実現は簡単ではないのですが(笑)。

私が音楽と恋に落ちたのは5歳か6歳ごろのことです。幼いころから故郷のサン・ヴィセンテ島、ミンデロ市内などで公共の場所を見つけては、歌を披露したり演奏を聴いたりしていました。7歳で受賞したあとは各島に招かれてステージに立ちました。8歳のときに国内最大のフェスティバル「Baía das Gatas」に招かれ、オープニングを務めました。

「アフリカとラテンアメリカには計り知れないほど大きなチャンスがあります。」

カーボベルデにおいて音楽は重要で、特にモルナは国のアイデンティティの一角を担うものです。あなたにとってモルナはどのような意味を持ちますか?

モルナは私たちの感情や価値を伝えたり、ほかの人や世界と、どのようにつながっているかを伝えるための手段として、何より

も素晴らしいものです。私たちは子どもが誕生する瞬間をモルナとともに迎えます。家族は家に集まり、生まれてくる子どもを守るために歌うのです。私たちの歌うモルナ『Ná, ó Menino Ná』は、カーボベルデの偉大な作曲家にして作詞家である Eugênio Tavares が書いたものです。

2017年に出されたご自身のアルバム『Mornas』には、Tavares 氏の作品が収録されていますね。Tavares 氏の歌詞を使用するにあたって困難はありましたか?

Tavares 氏の作品はパブリックドメインのため、比較的簡単でした。カーボベルデでは作詞家および作曲家による音楽作品と著作権は没後50年間保護されます。この作品の収録は、Tavares 氏の生誕150年を祝って出版社である Edições Artiletra 社が運営するプロジェクトの一環でした。このプロジェクトの背景には、ユネスコの無形文化遺産代表一覧表の候補であったモルナの登録を支援するというもくろみがありました。これは2019年に登録が承認されました。

Tavares 氏は詩作、作詞、作曲だけにとどまらず、ジャーナリストや政治家としても活動していました。これらの仕事を整理するには長い時間がかかりました。私たちは必ず、Tavares 氏自身の手書きの原稿や歌

詞を確保する必要がありました。このようにして、Tavares 氏が行ったのと同様に曲を再創作することができたのです。

報酬が不十分な音楽業界のシステムに対してアーティストが非難の声を上げることは多くあります。これを是正するためにはアーティスト自身の働きかけもある程度必要ということでしょうか？

そうです。ただし自分たちの力だけではできません。ほかのステークホルダーが誰なのか、どのように私たちを支援してくれるのか、そしてクリエイターの義務と公的部門の義務について理解することも必要です。

この分野で活動する国際的な組織から助言を得る必要があります。こうすることで、決して無謀な夢を追っているのではないこと、クリエイターが行動すればその夢は必ず実現することを自分で再確認できるからです。もちろんシステムの仕組みについての勉強は必要です。

ステークホルダーの話を聞かせてください。

私たちが CMO を立ち上げたとき、カーボベルデには、クリエイターに代わってライセンシングを行う CMO の存在を許可する法律すら存在しませんでした。クリエイターがその音楽作品の使用を独占的に行える権利を定めた著作権法はありました。同法では、クリエイター自身がこれを行うことができない場合や希望しない場合、CMO に作品の配布の支援を依頼できること、CMO の代理による作品管理を認可できることが定められています。しかし、CMO の定義や CMO の権利については言及されていませんでした。すべては、私たちがカーボベルデ音楽協会を立ち上げたあとで始まりました。

「コンサート会場、空港、街中など、どんな場所にいても可能な限りメンバー数の増員に努めました。」

小国で CMO を立ち上げるにあたって得た学びのなかで、一番重要なものは何ですか？

立ち上げが完了したあとはメンバー数を増やすとともに、曲作りやレコーディングを多数行っている活動中のアーティストをメンバーとして迎え入れる必要があります。その分野における複数の著名人がプロジェクトの一員となっていることを国に理解してもらう必要があります。

私たちは最初に、コンサートやパフォーマンスの会場に足を運んでさまざまなミュージシャンに会い、カーボベルデ音楽協会の設立を知らせました。私たちの任期中の協会は、オンラインより対面派でした(笑)。コンサート会場、空港、街中など、どんな場所にいても可能な限りメンバー数の増員に努めました。

次に、CMO の存在意義について政府の理解を得る必要があります。その国や地域内で CMO を適切に運営するために必要な法的な枠組みがなければ契約を結ぶことはできません。私たちは、この問題が文化省大臣にとっても同じように重要事項であることを確かに示す必要があると考えました。私たちが必要とする新しい法律を旧来

「文書作成と確実なロイヤリティ配布のための優秀なシステムが必要です。」

のシステムに投入することが不可欠でした。これは、カーボベルデという国にとっては WIPO の加盟国として条約の採択を行うためであり、私たちにとっては自国の法律を変えて WIPO の条約と足並みを揃え、自国内だけでなく国際的なレベルでも仕事ができるようにするためにました。また、協会内部でも CMO とは何かについての理解を深める必要がありました。

私たちは WIPO から強力な支援を受けました。WIPO が開発したポルトガル語の WIPO Connect システムのおかげで、カーボベルデ音楽協会ではこれらを実現することができました。この IT ソリューションは、書類作成と著作権ロイヤリティ配布のためのカーボベルデ初の技術システムとなり、徴収したロイヤリティは確実かつ適切に権利所有者へ支払われました。

この成果は新型コロナウイルス感染症(COVID-19)のパンデミックが最も拡大していた時期に達成され、カーボベルデの音楽家にとって重要な出来事となりました。

現在のクリエイターを取り巻く環境や IP システムを踏まえ、2025 年の課題は何でしょうか？

発展途上にある国々における優れた集団的な管理セクターの設立は、今なお課題です。近い将来に、全世界がアフリカとラテンアメリカに注目するだろうと感じています。この 2 つの大陸には若手の素晴らしい音楽家、クリエイター、作詞家が多数います。計り知れないほど大きなチャンスがそこにあると感じられるでしょう。この機会を生かすための最善の方法は、組織を作り、WIPO、CISAC、その他の連盟など、世界規模でクリエイターの代理となる国際的なステークホルダーの支援を得ることです。また、政府へのロビー活動を行うこともできる国際的な組織による支援が不可欠です。

WIPO と音楽著作権啓発基金が立ち上げた無料のナレッジ・プラットフォーム、CLIPについてお聞かせください。

CLIP は、音楽エコシステム内のすべての演奏家に学びの機会を提供します。クリエイターの自国に枠組みがない場合には、自身の取るべき行動について学ぶことが力になります。枠組みが存在する場合は素晴らしいことです。創作者は権利を持つので、可能な限り最善の方法で自分の役割を果たせるような権限を与えられています。ただし、私たちクリエイターには責任もあります。

曲作りをするときは最高のメンバーでチームを作りたいと思うでしょう。それと同様に、私たちの IP を管理するための最善の努力も必要になります。

CLIP に関して素晴らしいと感じた点は、さまざまなクリエイターが同業の仲間として、識別符号などの非常に複雑に感じるテーマについて語っているところです。CLIP の利用者は、契約の重要性と署名すべき標準的な契約書について学ぶことができます。さらに、音楽ビジネスで使われる用語を多数収めた用語集もあります。



写真 : Nuno Antunes 氏

音楽家として、次に目指すものは何ですか？

私の新しい音楽作品とそのレコーディングを早く世の中に届けられることを願い、心躍るその瞬間を待ち望んでいます。カーボベルデ音楽協会会長としての任期を 2023 年に終え、私は再び曲作りの世界に戻ってきました。CMO の会長職であることと創作活動を行うことの適切なバランスを取るのは非常に難しいものでした。

そのような時間は意義のあるものでしたか？

何もないところから困難を乗り越えて物事を作り上げるという機会を得られました。やるべきことも、学ぶべきことも山積みでした。試行錯誤の連続でした。何度も話し合いをし、多くの時間を費やしました。それでも今、システムが機能することを本当に嬉しく思っています。

もうひとつ確かなことは、著作権と IP 管理についての私の熱意が最大に高まっていることです。今後もこの分野に貢献し続け、学びも続けたいと思っています。M



写真 : Elias Rodrigues 氏

2018 年、カーボベルデ音楽協会の就任フェスティバルでの Solange Cesarovna 氏。協会設立メンバーやそれ以外のメンバーとともに。



この記事は、2 回分のインタビューを編集、要約したものであり、本号のために短くまとめられています。全文は WIPO ホームページでお読みいただけます。

オピニオン

人工知能 (AI): テクノロジーと クリエイティビティの 相乗効果

| 著者: Geoff Taylor 氏 (ソニー・ミュージックエンタテインメント、AI 担当エグゼクティブ VP)

人工知能 (AI) とクリエイティビティは、必ずしも対立関係にあるわけではありません。ソニー・ミュージックエンタテインメントの AI 担当エグゼクティブ VP (バイス・プレジデント) である Geoff Taylor 氏は、同意、報酬、クレジット、透明性という主要原則をベースに、技術革新と知的財産権とが連携する未来像を展望しています。



人工知能(AI)の未来をめぐって、テック企業とクリエイティブセクターの間で繰り広げられる論争を目にする日はほとんどないといつても過言ではありません。それは何も目新しいことではありません。テクノロジーと知的財産(IP)に関する議論の多くは、二者択一の枠組みのなかで語られてきました。しかし、このような二分法が誤りだということは、歴史が教える事実です。音楽業界において変わることなく実証されてきたように、テクノロジーが進歩すると知的財産の尊重がより強固になるという、ポジティブな相乗効果が存在するのです。

これまで1世紀以上にわたり、アーティストやファンと音楽業界とのつながりは、テクノロジーの進化によって形作られてきました。今日ではAIが、クリエイティビティを高め、新たなビジネスモデルを想起させるという、これまで考えもしなかった道筋を提示しています。しかし、AIの台頭は、大きな課題を投げかけるものもあります。

少ながらぬアーティストが、承諾もしていないのに、AIモデルの学習や、自分と競合するコンテンツの生成のために、自分の作品がクレジットも報酬もないに勝手に利用されている状況を目の当たりにしています。さらには、自分の声や肖像がディープフェイクの作成に悪用されているのです。このような状況を前に、アーティストは経済的自立を著しく妨げられるばかりでなく、自らの芸術的アイデンティティを、自分自身ではコントロールできなくなっています。アーティストの独自の声や画像は、そのパフォーマーとしての独自性をまさに体現するものです。ソニーミュージックは、人的資本開発を最重点に置く企業として、アーティストの作品や創造性が不適切なAIの利用によって脅かされることのないよう尽力しています。

ソニーミュージックは、
ディープフェイクや
AIカバーからアーティストを
護るため、7万5,000件を
超える削除要請通知を行っています。



音楽は人類の最も貴重な発明の一つといえます。音楽は、私たちを感情的に結び付け、創造性を刺激し、文化を推進します。LP レコードからソニーのウォークマン、コンパクトディスク、iPod、さらには音楽ストリーミングに至るまで、録音された音楽の進歩は、常に音楽エコシステムに混乱を巻き起こしてきました。しかし、このような技術的な飛躍は、レコードレベルとテック企業の協調関係に支えられてきました。このような関係が、アーティストの創造性を尊重すると同時に、ファンに新しい体験を提供してきたのです。

人類は今、過去何世紀にもわたる英知と創造性を融合し分析した成果である AI 革命という新たなフロンティアに直面しています。AI モデルの能力は、人間の思考やアイデアに完全に依存しています。にもかかわらず、一部の AI 企業は、人間の創造性をすべて無料で利用できるようになります。政府を説得しようとしています。その目的は、このような「データ」を使用して、既存の消費者サービス上にある正規コンテンツと競合するコンテンツを新たに生成することにあります。しかし、ビジネス上の主たるコスト、つまりクリエイターへの報酬を支払うことなしに、これを実行しようとしているのです。こんなことが許されるならば、マーケットはかつてないほど歪められる可能性があり、決して正当化できるものではありません。相互の信頼と協力に根差した、より優れた、もっとサステナブルなアプローチがあると考えています。

AI の未来に関する私たちのビジョンは、クリエイティブ業界と AI 開発者とのイノベーティブな商業的パートナーシップに立脚するものです。このようなパートナーシップには、尊重しなければならないいくつかの基本的な原則があります。

その第一は「同意と報酬」の原則です。AI 開発者は、アーティストの作品を AI の学習やクローン作成のために使用する前に、使用的許諾を得なければなりません。たとえ AI 開発者が、クリエイターがセキュリティ対策をしていないクリエイティブ作品をオンラインで見つけたとしても、自己の利益のためにこれを駆り集めることは、許されることはできません。こうした「オプトアウト」のようなシステムは、原則として不公平であり、実際のところうまくいくものでもありません。クリエイターの貢献に対して公正な報酬を保証すれば、新しい文化の創造に向けた持続的な投資が促進され、その結果、消費者がテクノロジーに関心を持つようになります。

第二の基本原則は「作品の帰属」です。AI システムが依拠している作品を追跡し、そのクレジットを表記します。そして、クリエイターが正しく認識され、正当な報酬を受けられるようにします。

基本原則の最後は、「透明性の確保」です。コンテンツやインタラクションが AI によって生成された場合には、ユーザーに周知する必要があります。そうすることで、透明性と信頼性を向上させることができます。

このような原則に従うことで、テクノロジーとクリエイターの双方にメリットが生まれ、持続可能なエコシステムの基盤となります。それはちょうど、同様の商業的パートナーシップを発端に、音楽ストリーミングの分野において、15 年間にわたるイノベーションと成長の持続が実現したことと類似しています。

ソニーミュージックでは、既にこれらの基本原則を倫理的な AI イニシアチブに取り入れた上で、AI 開発者への知的財産ライセンス付与に関する複数の交渉を進めています。



「Metallic Spheres In Colour」プロジェクト用に承認されたカバー アート 6 例。

ます。その際、AI から得られる収益は、他のデジタル形式の場合と同様に、公平にアーティストと分配されます。

例えば、The Orb と David Gilmour のファンは、アルバム『Metallic Spheres』から、生成 AI を利用して音声とアートワークのリミックスを作成することが認められています。そのほか、AI を利用してミュージックビデオ上のアーティストの画像に手を加えているプロジェクトもあります。

残念ながら、現時点では、このような責任ある AI の使用は例外的で、一部にとどまっています。AI 開発者の多くが、許諾を得ず、報酬も支払わずに、著作権で保護されたコンテンツを AI モデルの学習に利用しています。一部には、このような行為は「フェアユース」に該当し問題はないとする見解もありますが、同意を得ずに他者の成果を無断で持ち出し、オリジナル作品の制作とシェアしない商業製品を開発するような行為を、公正であると認めることは断じてできません。

さらに、それは賢明なことでもありません。なぜなら、AI のイノベーションは、人間が新たに作成するオリジナルの絶え間ない補給を受けて、適切かつ魅力的なアウトプットを出し続けることで成り立っているからです。文化と技術革新の融合なくして、成功はありません。

現在のところ、不正な音声クローニングによって AI が音楽に与える悪影響が喫緊の課題としてクローズアップされています。AI によって生成されたディープフェイク録音がアーティストの声を不正に使用します。このような「録音」は、ファンを困惑させ、アーティストのアイデンティティと評価を歪めるものです。ソニーミュージックは、このようなディープフェイクや不正な AI カバーからアーティストを護るため、7 万 5,000 件を超える削除要請 (テイク

ダウン) の通知を行っています。しかし、ストリーミングプラットフォームから削除される場合でも、その進展は遅々として進まないことが少なくありません。

手をこまねいている暇はありません。音楽やフォトリアリストイックな画像などを生成する AI は急速に進歩しています。AI パートナーシップのビジネス市場が加速しているのは心強いことですが、AI 企業の多くがコンテンツを無料で利用できる可能性に未だ期待を寄せていることから、その発展は抑制的です。

音楽業界は、権利の明確化とライセンス契約を活用してオンラインストリーミングで成功を収めていますが、これは、バランスのとれた Win-Win の結果を得るための貴重なモデルとなるものです。今日では、世界中で 7 億 5,000 万を超える有料会員が、手頃な価格で、膨大な音楽ライブラリをオンデマンドで利用しており、クリエイター、テクノロジー業界、消費者のいずれにも利益をもたらしています。

世界知的所有権機関 (WIPO) は、知的財産権とテクノロジーの革新との調和を図るグローバルな AI 政策の枠組みを構築する上で重要な役割を果たしています。自由市場のイノベーションに並行する形で知的財産を強固に保護することによって、AI を人間と対立するものではなく、人間に奉仕するものに転化することが可能になります。

AI 開発者と知的財産権所有者との商業的パートナーシップを促進することによって、人間の創造性がテクノロジーによって代替されるのではなく、強化されるというエコシステムを構築することができます。そうすることで、私たちが共有する文化を保護し、世界中のクリエイターとイノベーターのために持続可能な未来を実現することが可能になるのです。M

寄稿記事

音楽ロイヤリティ

AI 音楽が急速に浸透するなかでアーティストを公平に扱うには？

AI 音楽に関連する業界の発展に伴い、あるアーティストの作品を生成 AI モデルの学習用に使用する場合、そのアーティストをどのように保護し、報酬を支払えばよいのか、疑問が投げかけられています。その回答は、AI モデル自体に内在するのでしょうか。

著者 : Dorien Herremans 氏 (シンガポール工科デザイン大学准教授、オーディオ・音楽・AI ラボ (AMAAI) リーダー)

写真 : Getty Images / Igor Zhukov 氏, Unsplash/Planet Volumes

『イリアック組曲』は、コンピューターによって作曲された世界最初の音楽作品であると考えられています。イリノイ大学アーバナ・シャンペーン校で教鞭をとる Lejaren Hiller 教授は作曲家でもあり、同校が所有していた黎明期のコンピューター、Illiac I に大変な苦労を重ねてプログラミングし、アルゴリズムの確率論に基づいて 4 つの樂章を生成しました。それは 1956 年のことです。

今日では、計算能力の向上と生成 AI 技術の進歩によって、テキストプロンプトだけで、ほんの数秒の間に Web ブラウザーで音楽を生成できるようになりました。Suno や Udio などの新しい音楽生成 AI モデルを使えば、洗練されたメロディー、ハーモニー、リズム、そしてプロ並みの音色で印象的な作品を作成できます。ただし、Illiac I と違って、このようなモデルの学習に使われるには、人間の手によって書かれた既存の樂曲です。それゆえ、商業的に成立し得るレベルの樂曲を生成するこのような新興の技術を前に、業界は、アーティストをどのように保護して報酬を保証したらよいのか、再検討を迫られています。

このような音楽生成 AI システムの台頭は、どのようにすればアーティストを公正に処遇できるのかという根本的な問題を私たちに突きつけています。

私たちは、異なる樂曲の間の類似性を検出するために新たに設計した AI モデルを用いて、旧来とは異なる方法でロイヤルティを分配することはできないか、シンガポール工科デザイン大学のオーディオ・音楽・AI ラボ (AMAAI) で研究を進めているところです。音楽環境ではますます AI の影響力が強まっていますが、この研究によって、クリエイターへの報酬の分配方法の見直しが進むかもしれません。

私たちはどのように音楽を学ぶのか - ニューラルネットワーク（神経回路網）の本來的な姿

人間の脳は、シナプスと呼ばれる経路でつながった約 860 億個のニューロンで構成されています。AI モデルはここから着想を得たものです。私たちは、生涯を通

して何万という樂曲に触れています。そうすることで、私たちの脳内で新たなシナプス結合が形成されるとともに、既存の結合が強化され、パターンと予想を無意識のうちに学習しているのです。

このプロセスは、認知科学の世界では統計的学習として知られているものです。西洋音楽で一般的な全音階的五音音階 (ド～ソ) のような特定のパターンに触れる機会が多くなるほど、シナプス結合が強化されます。このようにして、音楽に関する予想が形成され、例えば、あるキーから外れた不協和音を聞くと、これまでに学習してきた予測に合致しないので、間違いである、あるいは不適切であると認識するようになります。

このように複雑なネットワークに関する私たちの理解は限定的なものにとどまっています

私たちの脳は、録音と違って、樂曲を丸ごと保存するわけではありません。樂曲のパターンや構成をコード化する神経経路が構築されます。このような経路によって、メロディーやハーモニーを認識し、予想することができるようになります。私たちがハミングしたり、曲を作ったりするときは、特定の録音を思い出しているのではなく、習得したパターンに基づいて音楽を動的に構築しているわけです。

AI 音楽はどのように作られるのでしょうか

深層学習におけるネットワークも、その原理は私たちの脳と類似しています。人工ニューラルネットワークはヒューマンバイオロジーに着想を得たのですが、中でも特に重要なのは、コネクショニズムの理論です。これは、脳の処理ユニット (ニューロン) 間の結合 (シナプス) が強化されることから知識が形成されるという前提に立つものです。

人工ニューラルネットワークの学習には、何千もの樂曲が供給されます。これらはそのまま保存されるのではなく、樂曲を構成する要素間の統計的関係が学習されます。それはちょうど、私たちの脳が、受けた刺激をパターンとして学ぶのと同じようなものです。



学習後に蓄積されるのは、楽曲のデータベースではなく、一群の「重みパラメーター」です。これらによって、楽曲の構造を形成するために必要な統計的経路がコード化されます。それぞれの重み(ウェイト)は、脳内のシナプスの強度と同様であると考えることができます。楽曲を生成する際には、ニューラルネットワークは推論を実行します。インプット(多くの場合はテキストプロンプト)が与えられると、学習された統計分布に基づいてサンプリングして、新たなシーケンスを生成します。

ただし、これらの重みのセットには何十億ものパラメーターが含まれていることがあり、解釈困難なブラックボックス(内部の動作が不透明なAIシステム)のようになってしまいます。

このようなネットワークの理解を容易にするため、SHAP (SHapley Additive exPlanations) や LRP (Layer-wise Relevance Propagation)などの新しい手法が開発されてきました。それでも、こうした複雑なネットワークに対する私たちの理解は依然として限定的なものにとどまっています。

テキストから倫理的なAI音楽を生成

ネットワークについての理解が困難なことから、商用システムの透明性が確保できないという、新たな問題が発生します。私たちは、前出のAMAAIラボでMustangoを開発しました。これは、Meta社のMusicGenと同様に、テキストプロンプトを音楽に変換できる制御可能なオープンソースのモデルです。ただし、Meta社のモデルとは異なり、Mustangoの学習においては、クリエイティブ・コモンズのライセンスを許諾されたデータのみが使用されています。

AI音楽の世界では、このようなオープン性は一般的ではありません。SunoやUdioなどの商業ベースのモデルでは、学習に使用されたデータセットやモデルの詳細は開示されていません。ここから、音楽業界において倫理的なAI開発を進めるに当たって、著作権をどのように扱うべきかという重要な問題が発生します。先般提起されたアメリカレコード協会(RIAA)対UdioおよびSuno事件(2024年6月)などは、この問題を象徴的に示すものです。

あるモデルの学習に、Taylor Swift氏と、それほど知名度の高くないアーティストの楽曲が使用された場合、報酬はすべてのアーティストに対して平等に支払われるべきでしょうか。

ニューラルネットワークは、データベースと違って、学習に使用された楽曲を保存せず、統計パターンが内部化されます。そのため、特定の楽曲が学習用に使用されたか否かを検出することが困難になります。さらに、AI企業は学習データを容易に削除できるため、監査することはほぼ不可能です。

私たちはAMAAIラボで、特定の曲がモデルの学習用に使用されたかどうかの検証に役立つ方法を検討しています。そのために、メンバーシップ推論攻撃(membership inference attacks)や摂動解析など、新たな手法を模索しているところです。例えば後者では、曲に小さな変更を加えた場合、モデルがそれにどのように反応するかを観察します。このような微細な変化に強く反応する場合は、AIモデルの学習中にこの楽曲に触れたことが明らかになります。

音楽産業は事態への適応を急がねばなりません。私たちは、どのようなテクノロジーが倫理的な学習の実践に役立つかをよく意識しておく必要があります。





シンガポール工科デザイン大学の学長である Phoon Kok Kwang 教授に Mustango のテキスト・トゥ・ミュージックモデルのデモンストレーションを行っている、Dorien Herremans 教授と、同僚の Soujanya Poria 教授。

機械学習用の楽曲データベースに対するライセンスの許諾

このような音楽生成 AI システムの台頭は、どのようにすればアーティストを公正に処遇できるのかという根本的な問題を私たちに突きつけています。「時間と場所を問わず音楽を聴けるようにするためならば、AI の学習用に、著作権で保護された楽曲を自由に使用してもよい」とする主張に、裁判所が意義を見出してもしない限り、営利を目的とする生成 AI システムは、学習用に使用する楽曲のデータセットを適切にライセンスする必要があります。ただし、共通に適用できるライセンシングの仕組みが存在しないため、小規模なスタートアップ企業や学術的なラボは厳しい状況に追い込まれるでしょう。大規模なデータセットにアクセスできなければモデルの学習に著しい支障をきたすほか、「重み」をオープンソースで利用可能にするに際しても大きな障壁が存在するので、技術進歩に遅延が生じてしまいます。法的な面でも明確性が欠如していることから、このような事業者にとって、法的措置に発展する恐れのあるリスクを取ることは、多くの場合、容易ではありません。

加えて、大規模で法的問題がないデータセットの取得には、通常、小規模なテクノロジー企業には手の届かないほどの多額の先行投資を必要とします。

AI モデルの学習用に楽曲を使用されるアーティストへの報酬

ライセンシングモデルの作成に関連する問題は、それだけではありません。例えば、あるモデルの学習に、Taylor Swift 氏のヒット曲と、それほど知名度の高く

ないアーティストの楽曲が使用された場合、報酬はすべてのアーティストに対して平等に支払われるべきでしょうか。画一的なライセンス料は公平とは言えないかもしれません。より公平な方法があるとすれば、それは、AI が生成した作品に対するそれぞれの楽曲の貢献度を調べる動的なメカニズムを使用することでしょう。

ユーザーが「テイラー・Swiftのような曲を作成する」というプロンプトを入力すると、生成される出力は Taylor Swift 氏の音楽のようになります。この場合、生成されたアウトプットとの類似性に応じた帰属を考慮し、これに最も大きな影響を与えた楽曲のアーティストが報酬を受けられるようにすべきでしょうか。これが可能になるのは、技術的な進歩によって高精度の類似性モデルなどが開発され、このような動的で公正なアトリビューションモデルを考案できるようになるまで待たねばならないかもしれません。

自然言語処理 (NLP) は、このような類似性に基づく測定のベースとなります。機械学習モデルは単語を直接的には処理できないため、モデルに入力する前に単語を数値ベクトルに変換します。これが「埋め込み」と呼ばれるプロセスです。このようなベクトルは基本的に多次元座標です。類似した文脈上に現れる単語が類似したベクトルポジションを有していることは、分布意味論に従って、初期の word2vec などのモデルの頃に発見されていました。

同様の埋め込みプロセスは、音楽の分野では、音声を表現するために使用されています。AMAAI ラボでは、有意な音楽的類似性の測定基準を作成するために、このような埋め込みを微調整する方法に関する研究が

進められています。このような類似性の基準の策定には、音色、メロディー、ハーモニー、リズム、さらには入力プロンプト自体も考慮されています。盗作の検出を目的として、この測定基準を拡張することもできます。盗作のルールに関する明確な定義が存在しないことに加え、データセットがないことから、このような研究は依然として容易ではありません。

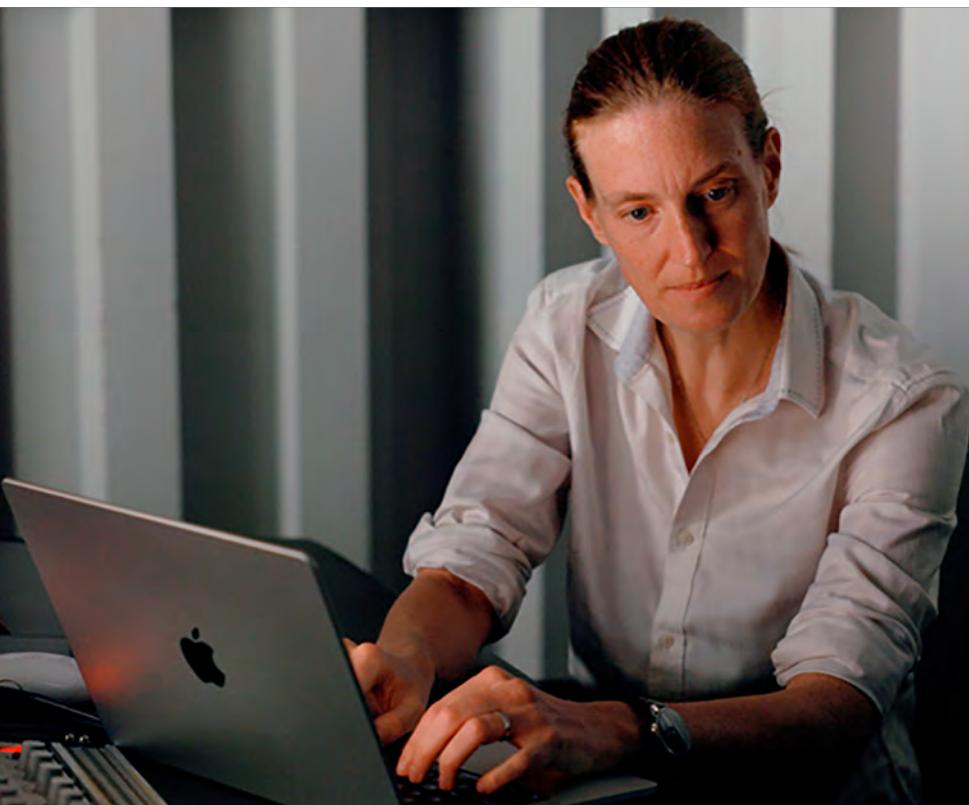
AI で生成された音楽で 人間の創造性を育てる

2024 年 の 国 際 音 楽 情 報 検 索 学 会 (ISMIR: International Society for Music Information Retrieval) 会議では、Fairly Trained の創設者である Ed Newton-Rex 氏などによる基調講演が行われました。Fairly Trained は、AI 学習用データの入力に対してアーティストが正当な報酬を受けられるようにすることを目指す非営利団体です。これらの基調講演を受けて、アーティストの権利を求める動きが勢いを増すとともに、音楽クリエイターに取って代わるのではなく、これに力を与える存在としての AI ツールを求める声が上がりました。純粋に音楽生成を目的として設計されたモデルに代わって、AI は、作曲家の創作プロセスの強化に集中することができます。具体的には、作曲家に協力するパートナーとして、異なる音を調和させるためのアイデアを提供すること、作業の流れを加速すること、短いメロディー部を埋めることなどが挙げられます。

かつて iPod や音楽ストリーミングがもたらした革命と同様に、現在進行中の AI 革命に適応することは、音楽業界にとって喫緊の課題となっています。しかも、AI 革命は、これまでの革命に比べ、おそらく規模が大きく、より複雑なものなのです。こうした大きな流れに適応していくには、どのようなテクノロジーが透明性の向上と倫理的な学習の実践に役立つかをよく意識しておく必要があります。

1956 年に「イリアック組曲」が初演されたときには、大変な騒動が巻き起こりました。ある聴衆は、「これは人間の創造性が全くなくなる未来の予兆だ」とまで語ったほどです。今日私たちが目についている生成 AI モデルもこれと同様に、アーティスト界だけでなく、ライセンシングの世界にも一大センセーションをもたらしています。しかし、この驚くべき新技術は、アーティストの創作プロセスを損なうのではなく、むしろこれを強化する協調ツールの開発につながっていく可能性も秘めています。つまり、このようなツールは、アーティストが正当な対価を得るために手段にもなり得るのです。M

Dorien Herremans 氏は、ベルギー出身の AI 音楽研究者で、シンガポール工科デザイン大学 (SUTD) 准教授、オーディオ・音楽・AI ラボ (AMAI) リーダーも務めています。同氏は、長年にわたり自動音楽生成とアフェクティブコンピューティングに取り組んできており、その研究成果は、Vice Magazineなどの出版物や、フランスとベルギーの全国メディアで紹介されています。また、2024 年 11 月に開催された WIPO Conversation フォーラムの「AI が生成する作品：保護すべきか、保護せざるべきか – それが問題だ (AI Output: To Protect or Not to Protect - That Is the IP Question)」と題するパネルディスカッションにパネリストとして参加しています。

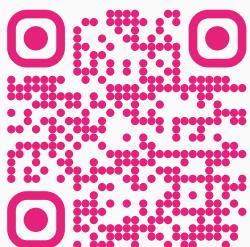


知的財産に関する 専門知識を 世界中の読者と 共有

WIPO マガジンでは、法律、ビジネス、政策、学界の専門家による寄稿記事を 8 言語で掲載しています。

本誌では、今日の世界を形作っている
知的財産の問題について、明確な分析
と新鮮な視点を求めていきます。

興味深いストーリーをお持ちですか?
WIPO マガジンまでご提案ください



WIPO





中国の音楽業界における 著作権保護

著者 : Qin Qing Xu 氏 (マンチェスター大学、知的財産法講師)

1991 年以来、中国における音楽著作権の保護は大きく進展してきました。デジタル化が進み AI が台頭するこの世界で、各種プラットフォーム、集団管理団体 (CMO) や新たな法規制は、どのようにこの業界の将来を形作っていくのでしょうか？

中国の音楽市場は急速に成長しており、市場規模は全世界でトップ 10 の第 5 位となっています。世界知的所有権機関 (WIPO) の加盟国の一である中国は、過去数十年間にわたって音楽著作権の保護に尽力してきました。1991年に初の著作権法が施行され、以来、定期的に法改正が行われています。

変化し続ける音楽業界では、常に課題も生まれています。英国、EUなどの他の司法管轄区域と同様に、音楽の創作者への報酬の低さや、デジタル化と人工知能 (AI) に起因するその他の問題は中国においても課題となっており、さらに中国市場特有の問題も存在します。

現在、中国の著作権を取り扱う各種行政機関は、現代の音楽市場における課題への対処に協力して取り組んでいます。

法規制の背景と政府の計画

中国の著作権法はこれまでに 2001 年、2010 年、2020 年の 3 回にわたり改正が行われています。さらに 2021 年に中国政

府は「知的財産権強国建設綱要」を公表し、著作権を含む知的財産権 (IP) の保護を目的として、2035 年までの各種目標を掲げました。国家版権局 (NCAC) は、著作権の次期五カ年計画の発表を 2026 年に予定しています。2023 年には、第 9 回中国国際著作権博覧会において集団管理に関する問題点が議論されました。

NCAC は 2005 年、デジタル音楽ビジネスが活発化するなかで、国家インターネット情報弁公室、工業情報化部、公安部と共にインターネット上の著作権侵害および海賊版への対策キャンペーン「剣網行動」を開始しました。また同時にオンラインの音楽サービスプロバイダーに対し、許諾のない音楽作品の配布を停止するよう求める通知を発行しました。

このキャンペーンにより、インターネット上の海賊版撲滅に向けた取り組みは大きく進展しました。一方で、ライセンス取得済みのデジタル音楽への移行により、ストリーミング・プラットフォームや音楽企業はこれまで以上に強い力を持つようになりました。そこで、NCAC は 2017 年に Universal Music Group、Warner Music Group、Sony Music を含む国内外の大手音楽企業に対し、音楽ライセンシング体制を公平に保ち、著作権の独占的なライセンス契約を控えるよう強く求めました。

音楽著作権の独占的ライセンス契約を規制する取り組みの結果、はからずも音楽関連プラットフォームの支配力は強まることになりました。多くの場合、ミュージシャンは自身の権利をレコーディング会社に譲渡し、レコーディング会社がテンセント・ミュージック・エンターテイメント (TME) などのストリーミング・サービスとライセンス契約の取り決めを行います。TME は中国の大手音楽企業で、4 つの主要ストリーミング・プラットフォーム、すなわち QQ Music、KuGou Music、Kuwo Music、WeSing を所有しています。

TME などの企業は音楽作品の管理と配布を担うだけでなく、著作権が生み出す収益も取得している場合があります。たとえば、TME とその共同出資者は 2020 年から 2021 年にかけて Universal Music Group の株式の 20% を取得し、これにより国際的な音楽アセットに対する同社の支配力は強化されました。TME は 2024 年の第 3 四半期の収益額を 70 億 2,000 万元 (約 10 億米ドル) と発表していますが、そのうちミュージシャンへ分配された金額がいくらなのかはわかっていません。事実、TME は 2021 年に中国不正競争防止法に違反したとして、国家市場監督管理総局により罰金を科されたと報道されています。

**多くの中国の
ミュージシャンは、
テレビ番組や
バラエティ番組への
出演を通じて人気を
維持しています**

TME のほか、Mango TV も大手企業として、独占的な音楽関連テレビ番組を活用して市場への影響力を強めています。TME とは異なり、Mango TV はバラエティ番組、ドラマ、エンターテイメント・コンテンツを提供しています。中国のトップアーティストやアイドルグループ、期待の新人アーティストが頻繁に出演する同社の音楽番組の人気は高まっており、たとえば、2013 年から 2024 年にわたって 9 シーズンが放送された『Singers』、『Infinity and Beyond』、『Time Concert』などは Mango TV の番組です。このような Mango TV の独占番組を視聴するために、中国の音楽ファンは料金を支払う必要があります。『Singer 2024』の放送後に、Mango TV の運営元である Mango Super Media 社の株価は 12% 上昇しました。



中国の新人ミュージシャンの台頭

音楽タレント番組が一般化する以前は、中国の音楽市場では有名歌手と従来のメディア、物理的な流通チャンネル、アルバム販売が支配的でした。音楽番組が爆発的に増加したことで、特別な立場の人でなくでも名声を得られるようになりました。Mao Buyi (毛不易) 氏は元看護学生ですが、2017年に初めて出演した番組『The Coming One』で受賞したことで全国の注目を集めました。彼の『Xiao Chou』『People Like Me』などのオリジナル曲はたちまちヒット曲となり、前者はリリース後24時間で1000万回以上も再生されました。

多くの中国のミュージシャンは、従来型のアルバムリリース以外に、テレビ番組やバラエティ番組への出演を通じて人気を維持しています。印象的な例としては、2007年の番組「Happy Boy Show」にコンテスト参加者として出演した人々の再ブレイクがあります。Chen Chusheng 氏、Wang Zhengliang 氏、Lu Hu 氏、Wang Yuexin 氏、Su Xing 氏、Zhang Yuan 氏は、2022年のリアリティ番組『Welcome to the Mushroom House』で再会しました。彼らは2007年の番組で上位13位であったことにちなんで「0713」と名乗りました。その友情、ユーモア、親近感が多くの視聴者の心をつかみ、0713はMango TVのバラエティ番組『Go for Happiness』でパフォーマンスを行うことになりました。そして再ブレイクの波に乗って新曲をリリースし、昔を懐かしむファンや新しい視聴者を獲得しました。この成功により別のリアリティ番組への出演、広告への起用、コンサートの開催も決定し、近年の中国音楽業界史のなかでも特に優れた「カムバック」ストーリーを成し遂げました。

将来に向けて

2024年11月に、第8回となる「National Conference on Copyright Protection and Development in Digital Environment (著作権保護とデジタル環境の発展についての全国会議)」が貴陽で開催され、AIが著作権に与える影響など、近年浮上する著作権問題について話し合われました。この会議は、質の高いデジタル音楽業界の発展への呼びかけをもって締めくされました。会議において中国音像・デジタル出版協会(CADPA)、中国著作権協会(CSC)、各種企業とデジタル音楽プラットフォーム、独立したミュージシャンらが共同で、「Digital Music Copyright Market Fair Competition Industry Self-Discipline Convention (デジタル音楽著作権市場における公平な競争のための業界の自主規制協定)」を立ち上げました。このイニシアチブは、デジタル音楽市場における公平な競争の維持、著作権の独占的ライセンス契約の防止、平等な著作権ライセンス料の設定、CMOの運営の改善に対して取り組む姿勢を強く示すものです。

中国の音楽市場の成長と繁栄は、ミュージシャンの創造的活動だけでは成り立ちません。ストリーミング・サービスが担う役割、テレビ番組のプラットフォームの影響、業界の規制を更新する継続的取り組みなどの要素も関わります。ミュージシャンのためにさらに公正な体制を整え、ステーキホルダー企業やCMO間で協力し合う環境を整えていくことが、関係者全員にとって極めて重要です。M



Qinqing Xu 氏は、英国のマン彻スター大学の知的財産権法分野の助教授(アシスタント・プロフェッサー)です。特に著作権を研究対象とし、音楽作品の集団管理のほか、IPやゲームなど多様なトピックも扱っています。2023年に研究論文『Collective Management of Music Copyright: A Comparative Analysis of China, the United States and Australia (音楽著作権の集団管理:中国、米国、オーストラリアの比較分析)』を発表しています。

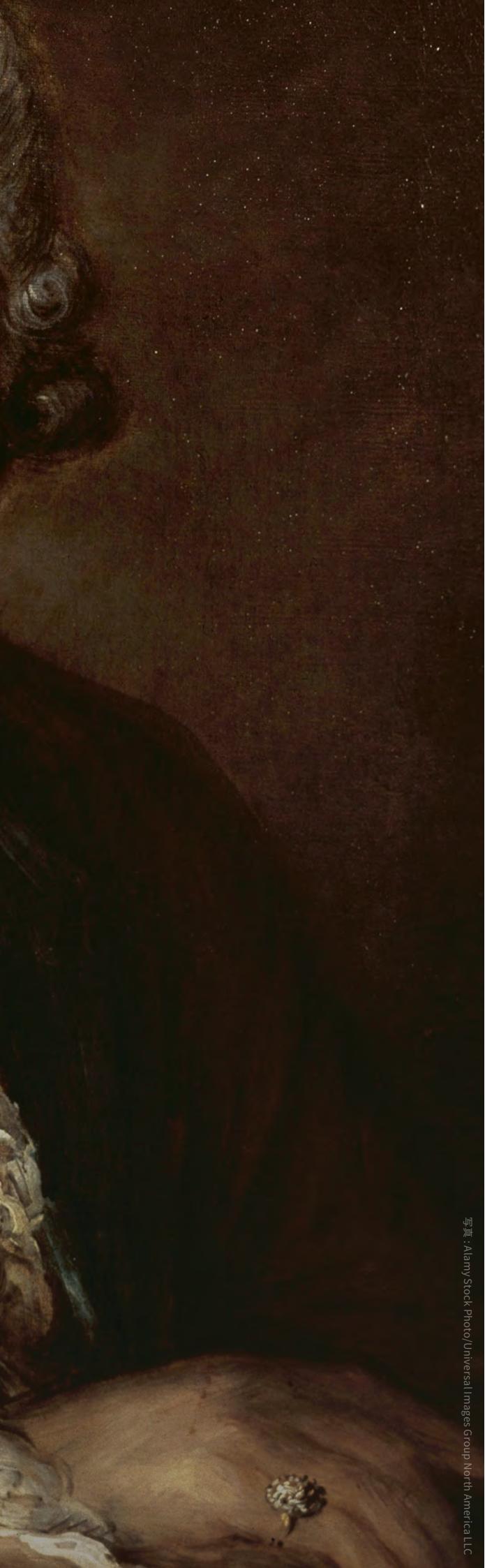
A detailed portrait painting of Johann Christian Bach, a German composer and organist. He is shown from the chest up, wearing a dark green velvet jacket over a white cravat and a patterned waistcoat. His hair is powdered and styled in a powdered wig. He has a serious expression and is looking slightly to his right. The lighting is dramatic, coming from the upper left.

寄稿記事

音楽著作権法を 様変わりさせた 18世紀の訴訟事件

| 著者 : Eyal Brook 氏 (S. Horowitz & Co パートナー、人工知能責任者)

18世紀のロンドンで、Johann Christian Bach (J.C. バッハ) は、無断で作品を販売した出版社を相手取って訴訟を起こし、勝利を収めました。音楽著作物が知的財産として法的に認知された瞬間です。この勝訴について、Eyal Brook 氏は、デジタル化が進む今日の音楽界にも響き渡る事件だと語っています。



空中を漂う音符が後年、歴史上最も重要な法廷闘争の題材の1つになろうとは、18世紀のロンドンで静謐なコンサートホールに集う聴衆には、ほとんど想像すらできなかつたことでしょう。しかし、法的な財産としての「音楽著作物」の概念が初めて裁判に持ち込まれたのは、この時期のことだったのです。

音楽と著作権法との関係を追いかけてみると、音楽表現の創造性や著作者性、性質に関する理解のあり方に重大な変化が生じていることが分かってきます。羽根ペンで記された過去数世紀間の楽譜からアルゴリズムで生成される今日の楽曲に至るまで、音楽的な創作物が誰の手中にあるのか、そして、実際のところ何がそのような創作物に該当するのかという疑問は、法的な枠組みと哲学的な理解の両面において、今日でも解決を見ない課題となっています。

「音楽著作物」の誕生

歴史上の大作曲家 Johann Sebastian Bach (J.S. バッハ) の末子 J.C. バッハ (以下、「バッハ」) が音楽著作権法の分野で主人公の座にあるのは、意外なことかもしれません。

1763年、バッハは、王室の特権として、自身の作品を14年間独占的に出版する権利を与えられました。当初は自ら出版者として活動し、ピアノ三重奏曲 Op.2 と交響曲 Op.3 を自身のレーベルからリリースしましたが、ほどなくしてその関心は、ロンドンのヴォクスホール・ガーデンズで、友人の Carl Friedrich Abel とともに自ら指揮を執って催行した一連のコンサートに代表される活動に移っていました。しかし、往々にして、成功は模倣の温床となるものです。バッハは 1773 年、Longman と Lukey の出版社が自分の音楽作品のコピーを入手して無断で販売しているのを発見しました。彼の創造的な仕事の成果を使って、かなりの利益を上げていたのです。

当時、このようなことは当たり前のように行われていました。しかし、同時代の多くの作曲家とは異なり、彼には、法的な手段を通じてこれに立ち向かうだけの財力と決意がありました。

代理人の Charles Robinson 弁護士を通じて正式に訴状を提出し、「チェンバロのための『ソナタ』」という特定の音楽作品を作曲し書き記したこと、そして「当該音楽著作物又は音楽作品を出版することを望んで」、「王室による特権」を申請し授与されたことを陳述しました。

訴状では、被告である出版社が、どのようにして「不当な手段で作品のコピーを入手」したうえ、「非常に大きな利益を得る目的で、訴訟人の使用許諾及び同意なしに、同人のさまざまな作品の印刷、出版及び販売を行った」かについて詳述されています。

これを機に、著作権法の再構築につながる 4 年間の法的な探求が始まりました。バッハとその協力者 Abel は、当初、弁護士を通じて 2 件の訴状を提出したもの、いずれも不成功に終わっていました。

王室から与えられる特権は、時間の経過とともに、その特権的な地位が失われていくため、作品を保護する手段としては不十分であると考えたバッハは、音楽作品がアン法 (Statute of Anne) の範疇内にあることを明確化する方向へと戦略を転換しました。

この言葉から、法的な意味での「音楽著作物」が生まれたのです。

この訴訟は 1777 年に王座裁判所での最終審理に持ち込まれました。審理を担当したのは、著作権法の解釈で進歩派として知られる裁判官 Mansfield 卿でした。ここで下された裁定は以下のとおりですが、その内容は、革命的と言っても過言ではないものでした。

議会制定法における文言は、『書物その他の著作』のように非常に広い意味を持つ。これは、言語や文字に限定されない。音楽は科学であり、書き記すことができる。アイデアの伝達手段としては、記号やマークが使用される。[中略] 当裁判所は、音楽作品に関し、アン法第 8 条の範囲内で書かれたものであると考える」(Bach 対 Longman 事件、98 Eng. Rep. 1274 (K.B. 1777)) (Eng.)

この言葉から、法的な意味での「音楽著作物」が生まれたのです。Mansfield 卿が下した決定によって、音楽が著作権法の保護対象となることが認定され、それまでの疑惑が払拭されました。そしてバッハは、自身の音楽作品だけでなく、音楽芸術に対する法律の見解に変化をもたらした存在としても記憶にとどめられることになりました。

バッハ対 Longman 事件の意義はとても大きく大きなものでした。その後 60 年以上にわたって、法律上の原則を確立した重要な判例であり続け、書籍や著作形態とみなされるあらゆるものと対象とする著作権法の広範な解釈において先例を確立したのです。

これは、のちに作曲家にとってもう 1 つの画期となった 1842 年英國著作権法に先立つものでした。同法では、著作物の保護期間が 14 年から 42 年に延長されたほか、公演や出版における独占的な権利も音楽作品としての保護対象に含まれることになりました。

1886 年のベルヌ条約は、このような保護を国際レベルで推進するものでした。この条約では、作品としての適格性について明記されているわけではありませんが、保護される作品については、「文学、科学、芸術の領域における全ての作品であって、この表現に使用される様式又は形式を問わない」と定義されています。

ベルヌ条約においては、保護を受ける著作物が具体的に列挙されていますが、「演劇用又は楽劇用の著作物」と「楽曲 (歌詞の有無を問わない)」もこれに含まれています。このような概念は、今日でもオペラやミュージカルをはじめ、あらゆる種類の音楽著作物に当てはまるものです。

進化する定義

音楽作品に備わる特有の性質は現在でも変わりありません。J. Michael Keyes 氏は 2004 年のエッセイ 「Musical Musings: The Case for Rethinking Music Copyright Protection (音楽作品に対する著作権保護についての考察)」で、「音楽には、複雑な方法で人間という存在のさまざまな側面を通り抜け、染みわたっていくような優美な性質があります。これは、他のいかなる芸術的な取組みをも超越する、音楽に特有の性質です」と記しています。

このような複雑性のゆえに、音楽作品の保護に際しては、国 (法域) ごとに異なる手法がとられるようになりました。英國では、1911 年帝国著作権法において、ベルヌ条約で確立された基準が施行されましたが、「音楽著作物」という用語は定義していませんでした。このように定義が無い状況は、1956 年著作権法においても変わることはありませんでした。

1988 年に成立した著作権、意匠及び特許法においてはじめて、音楽著作物について、「音楽 (当該音楽とともに歌われ、話され、又は実演されることを意図した言葉又は所作を含まない)」と、英國の法律上で明確に定められました。

米国もこれと同様に、段階的に認識されていくパターンを辿りました。最初に施行された 1790 年の著作権法で触れられていたのは「地図、海図、書籍」のみで、音楽作品についての言及はありませんでした。当時の米国の法律においては、創造性や芸術よりも、主として知識が焦点が当てられていました。1831 年になってようやく旋律や歌詞に対する法的保護が認められましたが、それでも、音楽著作物の根底にある創造的なプロセスにまでは法律による保護が及んでいませんでした。

その後は、David Suisman 氏が 2009 年の著書『Selling Sounds: The Commercial Revolution in American Music (音を売る: 米国音楽界における商業革命)』で記したように、1909 年の著作権法が、「20 世紀の大半における米国の音楽著作権法の方向性を決定づけ」ることになりました。「ただし、この法律では、法の意味における著作権で保護される音楽の『コピー』として、ピアノロールと蓄音機のレコードを挙げていますが、音自体は著作権の対象とはなりません。[中略] ピアノロールや蓄音機レコードの音楽は、音としてではなく、『テキスト』として法律に刻まれたのです」

音符 (notes) が曲 (numbers) になったとき

音楽著作物にまつわる曖昧さは、テクノロジーの変化によって劇的に増幅されています。最も大きな変化の一つは、書き記された楽譜と音そのものとの関係です。

アルゴリズムで
生成された曲の著作権は
誰に帰属することに
なるのでしょうか？

J.C. バッハ「サルヴェ・レジーナ (Salve Regina)」。自筆譜の一部として大英図書館が所蔵する音楽作品 (Add MS 29293)。

歴史上に音楽を残す唯一の方法は記譜法によるものであったため、音楽著作物に対する著作権の所有は、音楽テキスト、すなわち楽譜に織り込まれた知的財産という形態で発展しました。

しかし、米国では、1971 年に行われた著作権法の改正により、録音された音自体にも保護対象が拡大されました。実演家、レコード製作者及び放送機関の保護に関する国際条約 (Rome Convention) や、録音作品の制作者を関連する権利の保有者とする他の民法の法域においてもこの識別が行われています。レコードは、その中に具現化された音楽作品に与えられる保護に加えて、それ自身も独立した作品として著作権が保護されます。著作権法によって保護される芸術分野で、作品と、作品が記録された媒体とを識別するのは音楽作品しかありません。

現代では事情がさらに複雑化しています。例えば、録音の保護を目的とする新たな権利が制定されたのは 20 世紀のことですが、当時は、録音に関する権利のために、レコード会社や録音を依頼したエージェントに資金が投じられました。新たに出現した商品形態として原盤が重視されていましたが、それでもクリエイターを認識することに何ら困難はありませんでした。

デジタル録音・配信技術を通じて誰もが自由に音楽を制作できるようになった今日、AI が生成した作品が著作権保護の対象となるか、それとも関連する権利による保護対象となり得るかという議論が展開しています。



デジタル技術は、かつては個別に存在していた楽器、録音装置、コンピューターといったツールを繋ぎ合わせ、クリエイティブなプロセスと、こうしたプロセスに存在する所有権を概念化する仕組みの双方に本質的な変化をもたらしました。

デジタル時代に入って、それまでとは根本的に異なる概念で表現される、全く新しい形態の音楽的創造性が生み出されています。

AI が生成する音楽と著作権

将来に目を向けると、人工知能による作曲が現実化したことは、楽曲の著作者性と著作権の概念に恐らくこれまでになかったほどの重大な課題を投げかけています。

人間が作成した何千もの楽曲で訓練されたアルゴリズムによって、作曲家が書いた楽曲と見分けがつかないような作品が生成されるときに、このような作品の著作権の帰属(もしあるとすれば)はどうなるのでしょうか。

この問いは、バッハ対 Longman 事件で提起された本質的な問題を反映するのですが、18世紀の裁判では想像もできなかったと思われる新しい次元が加わっています。

楽譜をアン法の下での「著作物」とみなしうるか否かについて Mansfield 卿が判断しなければならなかつたのと同様に、今日の裁判所は、AI が生成する楽曲がそもそも著作物に該当するかどうかという問題に取り組まなければなりません。

AI システムの登場によって従前の創造性の概念に混乱が生じているので、今日の課題は一層複雑化しています。人間はアルゴリズムを設計し、学習用のデータを供給します。他方、AI 自体が自律性を強化し、新たな音楽を生成します。

こうした事態の進展は、従来の著作権の枠組みでこのようなテクノロジーの進歩に適応できるのか、それとも、全く新しいアプローチが必要とされているのかという根深い問題を提起しています。



ロンドンのヴォックスホール・ガーデンズの全景。John S. Müller による Samuel Wale にちなんだ 1751 年頃の水彩手彩色銅版画。

完成しない交響曲

歴史上画期的な出来事となったバッハの訴訟から、デジタルとAIが投げかける今日の課題に至るまでに辿ってきた道筋には、一貫したパターンが認められます。それは、テクノロジーの変化と創造性の概念の進歩に歩調を合わせて、著作権法が絶えず姿を変えいかねばならないということです。

多くの点において、音楽著作権の歴史は、定義できないものを定義しようとする試みの歴史であり、どちらどころのない音楽の創造性の本質を法律用語で捕捉する試みの歴史であったということができます。

Mansfield 卿は、「音楽は書き記すこともでき、アイデアを伝えるにはサインや記号が使用される」と裁判しました。また、ベルヌ条約には、非制限的な定義の下ではあれ、音楽著作物が(保護を受ける著作物に)組み入れられています。このような動きに始まり、作曲と録音とが分離された現代の法律に至るまで、それぞれの法的枠組みには、その時々の技術的な実情と哲学的な前提とが反映されています。

21世紀の著作権法の課題は、著作権の基本的な目的、すなわち、形式を問わず人間の創造性を認識し、これに報いるという目的を常に実現することにあります。そのためには、法的な創意工夫に加え、音楽とは何か、そしてどのように作られるのかという、最も基本的な前提を進んで問い合わせることも必要です。

したがって、バッハが残した遺産は、自身が先例を確立したことなどまらず、後世に続く対話の糸口を与えたことにあるということができます。それは、新たな技術革命や芸術運動を受けて進化を続ける法的な思考を休むことなく継続するという、完成することのない交響曲なのです。

今日の私たちが所有権や創造性について提起する論点は、約250年前のロンドンの法廷で、1人の作曲家が、所有権や創造性が当然に自分自身に帰属するとの信念の下、かかる信念を主張することを決意して初めて提起した論点と変わりありません。この事実を想起することは、私たちがAIや、それに続くあらゆるテクノロジーが投げかける課題に立ち向かっていく際に、きっと役に立つことでしょう。M

21世紀の著作権法の課題は、著作権の基本的な目的、すなわち、形式を問わず人間の創造性を認識し、これに報いるという目的を常に実現することにあります。

音楽制作の分野においてAI革命がまさに始まろうとしている現在、私たちがこのような歴史から学ぶべき教訓は、特定の法理を引き出すことではなく、むしろ、音楽著作物や著作者性に対する私たちの考え方を進化し続けるものであって決して固定的ではないと認識することなのかもしれません。

ベルヌ条約の交渉当事者が1886年の時点で用語を定義すると決定していたら、どうなっていたでしょうか。法的な概念としての「音楽著作物」という言葉は、J.C.バッハが、自身の創造性の権利を主張すると決意したことから生まれました。その後、新たな技術の開発や芸術における革新を受けて、その都度形を変え続けています。

Eyal Brook 氏は、S. Horowitz & Co.で人工知能実践部門のリーダーを務め、AI時代の楽曲の著作者性を巡る問題について幅広い執筆活動を行っています。テルアビブ大学 Shamgar Center for Digital Law and Innovation の上席研究員を務める傍ら、ライマン大学とオノ・アカデミック・カレッジの法律、音楽、人工知能などのコースで教鞭をとる非常勤教授です。

Inside MENA's music scenes:

Spotify の Imad Mesdoua 氏 との対談



Spotify が年 1 回発行している音楽業界レポート、「Loud & Clear」によれば、世界中のアーティストが、様々な言語や地域で前例のない成功を収めています。中東・北アフリカ (MENA) 地域では、録音音楽による収益が過去最高を記録し、世界の音楽業界のトップになりました。WIPO マガジンでは、Spotify の中東・アフリカ担当ガバメントアフェアーズ・ディレクターである Imad Mesdoua 氏から、主な成長要因や、Spotify が地元の音楽シーンやアーティストを世界に発信するのに役立つ秘訣について話を聞きました。

元政治アナリストで汎アフリカ主義者であると公言しておられますか、Spotify のどんなところに魅力を感じたのでしょうか？

この役職は私が大切にしている多くのことに関連しているので、夢のような仕事です。私は、物心がついた頃からずっと Spotify のユーザーで、音楽や芸術だけでなく、文化やアイデンティティに関する政策の問題に常に強い関心がありました。私は、アフリカとアラブ世界の接点に位置するアルジェリアの出身です。これらの 2 つの地域をまたいで暮らした経験から、文化の橋渡しとなり、地元の人々の声を広めたいという強い願望が生まれました。この仕事で一番わくわくさせられることは、私が生まれ育った地域のクリエイティブ産業を支援する機会があることです。

中東・北アフリカの音楽業界は、課題がありますが、記録的な成長を遂げています。突然成功を収めたのはなぜでしょうか？

このデータにはとても励されます。この成長は決して偶然のものではありません。長期にわたって存在していた多くの要因がその背景にあります。

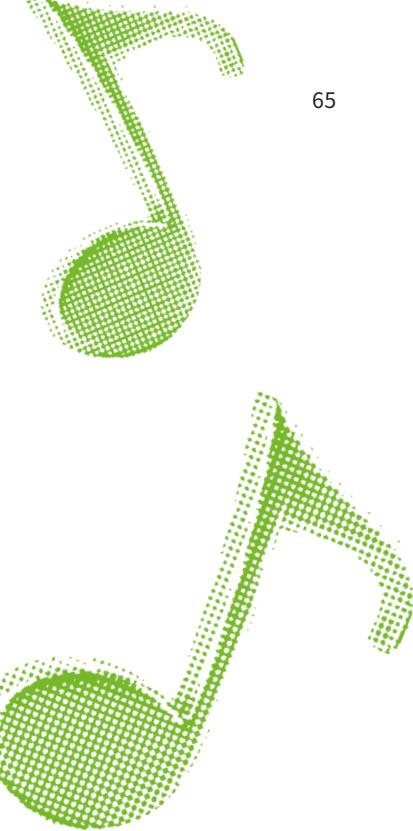
まず第一に、このような爆発的な成長の根底にある諸条件には議論の余地がありません。強い絆でつながり、デジタルに精通しており、地元と世界の両方で音楽に深く関わっている非常に若い世代の人たちがいます。この地域は、クリエイティブな才能にあふれており、こうした才能への国内での需要も高まっています。

- 「IFPI グローバル・ミュージック・レポート」によれば、中東・北アフリカは、世界で最も急成長している音楽市場であり、2024 年の音楽の収益は 22.8% 増を記録しました。
- 2024 年に、世界の録音音楽による収益は 4.8% 増加し、296 億米ドルに達しました。
- 中東・北アフリカ地域では、大部分がストリーミングの収益であり、99.5% という驚異的な市場シェアを占めています。
- 音楽を聴く時間において、中東・北アフリカ地域のユーザーは週平均 27 時間と世界トップクラスであり、世界平均を約 6 時間上回っています。

第二に、ストリーミングプラットフォームが変革を遂げていることです。データを深く掘り下げてみると、中東・北アフリカ地域の音楽業界に還元されている収益は、ほぼすべてがストリーミングによるものであることがわかります。あらゆるカテゴリー やジャンルで、アーティストたちへの人気が高まっています。

3 つの要因は中東・北アフリカ特有のものであり、過去数年間にクリエイティブ産業に対する政府の投資が大幅に増加したことです。サウジアラビアやアラブ首長国連邦などの市場では、クリエイティブ経済の様々な分野に対して、政府の大規模なプログラムから数十億ドルが注ぎ込まれています。これには、アーティストを育成し、ツアーや音楽祭を開催し、音楽を発表するための必要なインフラも含まれます。これにより、業界は驚異的なスピードで規模を拡大しています。

最後に申し上げたいのは、特に当社が果たした役割です。Spotify は、2018 年 11 月に中東・北アフリカ市場に進出して以来、地元のアーティストが国内だけでなく世界の舞台でも認知されるよう、キュレーション・編集戦略と当社で呼んでいるものに重点を置いてきました。



Spotify は、政府投資に関して当局とどのような話し合いを行っていますか？

私の役割は、当社のビジネス、クリエイティブ産業、そしてクリエイター全般に影響を及ぼす幅広い問題をカバーしています。私の仕事は、文化を繁栄させるための法的制度を形成するために、建設的かつ継続的な対話を政府と進めることです。

常に多くの議題があり、その一つが著作権改革です。この地域では、今日の音楽業界の仕組みやデジタルエコシステムの進化を反映させるために、各国の政府が国内法を改正し始めています。

この地域では、WIPO 著作権条約であれ、デジタル音楽ビジネスの基盤となっている WIPO 実演・レコード条約であれ、WIPO 条約の採択に関してギャップがあります。私たちは、政府関係者との話し合いを通じて、実践的で、容易に適用でき、音楽分野における国際的なベストプラクティスや著作権条約と一致する改革を奨励するよう努めています。

また、著作権改革に隣接する、またはその下流にある様々な問題についても話し合っています。例えば、メタデータに関する問題や、透明性や報告のための制度改革などであり、最終的に音楽配信などの分野でロイヤルティの徴収や分配が容易になります。それが 1 つ目の大きな課題です。

2 つ目の大きな課題は、この地域における当社のようなプラットフォームの運用上の問題と私が呼んでいるものです。具体的には、プラットフォームのライセンス制度、課税の問題、他の技術セクターの規制などについて話しています。当社では、柔軟性を高め、デジタルストリーミングプラットフォームのユニークなビジネスモデルに対する理解を深めてもらうよう努めています。

Spotify の「Loud & Clear」レポートによれば、自国よりも海外から受け取るロイヤリティの方が高くなっているアーティストもいます。それはなぜだと思いますか？

Spotify の強みとして、グローバルなプラットフォームであることが挙げられます。統計によれば、世界で 13 人に 1 人が当社のプラットフォームを使用しているため、地域的なアーティストがグローバルなユーザーコミュニティにアクセスできます。当社の 2025 年第 1 四半期の収益によれば、2 億 6800 万人の有料会員と 6 億 7800 万人の月間アクティブユーザーがあり、前年比で 10% 増加しています。

同時に、非常に多くの楽曲が毎日アップロードされているため、世界中のオーディエンスにリーチするのは難しいかもしれません。私たちが地元で採用しているキュレーションの要素は、この人気の高まりの恩恵をアーティストが確実に受けられるようにする上で重要な役割を果たしています。このサポートは、他の取り組みと相まって、アーティストがファン層を拡大する新たな機会を生み出しています。

このことは、「Loud & Clear」の最新号から見てとれます。Spotify が 2024 年にナイジェリア国内の音楽産業に支払ったロイヤリティを見ると、580 億ナイラ（約 3600 万米ドル）に達しています。これは 2023 年に支払われた金額の 2 倍です。南アフリカでは、2024 年に 4 億ランド（約 2100 万米ドル）近くを支払っています。これも 2022 年の 2 倍の金額です。これらの収益は、かなりの部分がアーティスト自身の国以外のリスナーからのものでした。これは、地元のタレントが世界的に知られるようになると、経済面でその影響を感じることができることを裏付けるものです。

私たちの地域で起こっていることは、音楽が単なるエンターテインメントではないことを示しています。音楽は経済成長を促し、雇用を生み出し、地域産業を世界に通用する力へと変えています。

先ほどおっしゃった Spotify のキュレーション・編集戦略についてお話しください。

Spotify の戦略の中心にあるのは、発見と個性化です。Spotify の体験に、2 つとして同じものはありません。それは、カスタマイズされたユーザー体験によるものです。その大部分は高度に洗練されたアルゴリズムによってたらされていますが、多くは手作業でのキュレーションもあります。

才能あふれる音楽エディターが世界中におり、それぞれ自分がカバーする音楽シーンについて深い知識を持っています。音楽の熱狂的なファンであり、アーティストが過去に発表した作品だけでなく、制作中の作品についても理解しています。アーティストやそのチーム、そして業界全体に密着していることで、地域の音楽エコシステムとつながっているため、彼らの役割は重要です。

実際にどのように機能しているのか例を挙げて説明していただけますか？

ナイジェリアの「アフロビート」や南アフリカの「アマピアーノ」などのジャンルが世界中で人気を集めています。当社のエディターは、プラットフォーム全体でこれらの

ジャンルの曲からプレイリストを作成しており、これらの作品にスポットライトを当て、アーティストが世界中の新しいオーディエンスにリーチするうえで大きな役割を果たしています。さらに、「Radar Africa」などの Spotify が編集した番組で、プラットフォーム内のサポートやプラットフォーム外のマーケティングを通じて新進気鋭のアーティストを支援しています。「Radar Africa」では、将来が期待される Tems、Tyla、Ayra Starr などのスターを特集してきました。

中東・北アフリカでは、モロッコやエジプトのラップシーン、地中海東岸や湾岸地域のポップスや「ハリージ」のサウンドなど、地元の音楽シーンも活況を呈しています。これらのジャンルの台頭は、「Melouk El Scene」、「Yalla」、「Abatera」などの主力プレイリストに表れています。「Equal Arabia」のような番組では、Assala Nassri、Balqees、Anghamなどの女性アーティストにもスポットライトを当て、国内外で視聴者を増やしています。

アーティストは、ファンとつながり、リスナーがどこにいるのか、どれくらいの時間聴いているのか、曲がどのように再生されているのかをリアルタイムで確認できます。このようなデータがあれば、アーティストとそのチームは、目的をもって成長することができます。これは従来のラジオでは実現できない点です。

中東・北アフリカ地域の見通しはどうなものですか？今聴くべき期待の注目アーティストは誰ですか？

中東・北アフリカとアフリカは、今後も世界の音楽文化を形成し続けると確信しています。コーチェラに出演した Tyla や Amaarae、ラテンアメリカのヒットチャートでブレークしたサウジアラビアのアーティスト、Mishaal Tamer など、この地域のアーティストが世界的に有名になるのを見てどれほどわくわくしているか、言葉では言い表せません。

今年、アブダビで Coldplay を見に行きました

したが、チリとパレスチナをルーツにもつアーティスト、Elyanna が、ワールドツアーのオープニングアクトを務めました。私たちは時々立ち止まって、こうした出来事がどれほど素晴らしいものであるかを認識する必要があります。

私はこの地域の新しいアーティストに耳を傾けるよう最善を尽くしていますが、傑出した次世代のタレントを発掘したい場合は、「Radar Arabia」や「Radar Africa」といったプレイリストをお勧めです。これらのプレイリストで表現される創造性は世界トップクラスですので、是非聴いてみてください。未来の見通しは実に明るいものです。私たちの地域で起こっていることは、音楽が単なるエンターテインメントではないことを示しています。音楽は経済成長を促し、雇用を生み出し、地域産業を世界に通用する力へと変えています。また、最も必要とされるときに人々と文化をつなぐ、最高のソフトパワーもあります。私の役割によって、そのことに多少なりとも貢献できることにとてもわくわくしています。M

データに基づいた今風のラジオのDJのような印象を受けます。これはどのようにしてアーティストに直接役立ちますか？

そもそも言えません。Spotify は、ラジオのように受け身の姿勢で聞くものではありません。ユーザーは、聴きたい音楽を自発的に選びます。これにより、人々が実際に何とつながっているのかをより明確に把握できます。これは大きな違いです。また、Spotify は、キャリア開発の主導権を握るためにツールもアーティストに提供しています。

当社では、アーティストが楽曲のミュージッククリップ (PV) をアップロードできる「Spotify for Artists」というプラットフォームを提供していますが、ここで最も重要なのは、アーティストがリスナー層に関するデータをモニタリングできることです。



このインタビューは、WIPO マガジンの編集者、Nora Manthey によって 2 回にわたって行われたものであり、編集され、要約されています。

インドの伝統的な楽器製造を 保護するための、職人たちによる 知的財産の活用法

| 著者 : Neelima Bogadhi 氏 (インドの知的財産分野の教育者・研究者)



この伝統的なインドの楽器を支える職人たちは、彼らの作品に対する需要が減少して大きな打撃を受けました。ここでは、彼らが知的財産を使用して製品を保護し、生活を守った方法をご紹介します。

インドの豊かな文化的伝統は、多くの形式の音楽や楽器を生み出してきました。伝統的に1枚のジャックウッドから彫りだされたボッビリ・ヴィーナは、17世紀に南インドのボッビリの町で初めて作られた大型の弦楽器です。

2012年、インド政府はボッビリ・ヴィーナに地理的表示(GI)の登録証明書を発行しました。この証明書は、特定の地理的起源を有し、原産地に由来した品質、評判、その他の特性を有する農産物その他の製品を含む商品に使用されます。イタリアのグラナ・パダーノチーズ、メキシコのテキラ、そしてダージリンティーを考えてみてください。

天然資源を利用して手作りされ、地域社会の伝統に根付いた物品も、地理的表示(GI)の保護を得ることが可能です。

ボッビリ・ヴィーナの場合、それを作る地元の職人の文化を地理的表示制度が保護し、市場価値が高まっています。ひいては地域経済が後押しされています。

ボッビリ・ヴィーナの美技

インドでは、音楽は単なる娯楽を超えたものであり、靈的な境地の到達にかかわるもののです。この国の伝統的な楽器から発せられる音によってそれが実現されます。

ヴィーナには多くの種類があり、インド亜大陸の多くの弦楽器を指す総称です。ボッビリ・ヴィーナは、現代のアンドラ・プラデーシュ州に君臨していたボッビリ王室の庇護のもとで育まれました。ボッビリ王国は、17世紀にPedarayudu王によって創設されました。彼は音楽を愛し、ヴィーナを生産し、彼の宮廷で演奏するように命じました。今日の職人の祖先たちは、ヴィジャヤナガラムから移住し、ボッビリに定住しました。彼らの技術は、近くのGollapalli(ゴッラパッリ)村に住む子孫たちに代々受け継がれました。

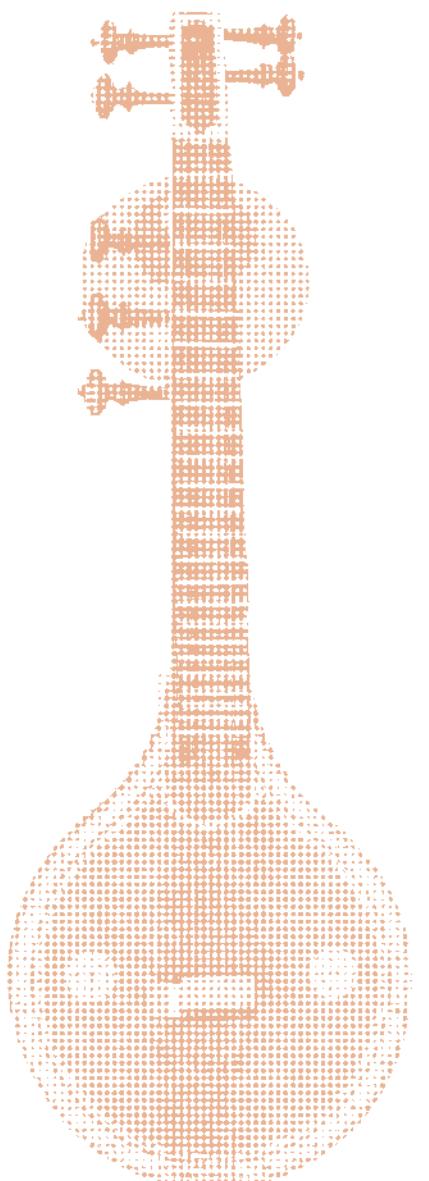


写真: Neelima Radhakrishnan

ヴィーナはどのように作られるのでしょうか

ボッビリ・ヴィーナの製作に不可欠な原材料は、インド原産のジャックフルーツの木材です。この楽器は、1枚のジャックウッドから彫りだされます。最初に作成されるのは kunda であり、くり抜かれたボウルに木の板で蓋をしたものです。次に dandi が作成されますが、これは通常 51 インチの長さで、同じ丸太から彫りだされたネックです。7 本の弦が取り付けられ、装飾象嵌を施されます。この工程には技術と忍耐が必要です。ボッビリ・ヴィーナを作るのに最大 25 日が必要です。

Gollapalli (ゴッラパッリ) は小さな村で、施設は最小限で、識字率は低く、経済的機会はほとんどありません。ボッビリ・ヴィーナは、南インドに起源をもつインド古典音楽の一形態であるカルナータカ音楽において、重要な役割を担っています。しかし、現代音楽の台頭に伴い、ボッビリ・ヴィーナなどの伝統楽器の需要は減少しています。この素晴らしい楽器の需要が減少したため、多くの職人が工芸品製作を諦めて他の仕事に就きました。多くの職人が、この地域から移住してしまいました。

この工芸を復興するために、熟練の職人たちは、家業の継承を通じて文化遺産を守り、地域の経済的安定にもつなげていくことの重要性を広く伝えようとしています。1950 年代に Sarada Veena Workers Cottage Industrial Cooperative Society (サラダ・ヴィーナ労働者コテージ産業協同組合) を結成した後、職人たちは土産品としてミニチュアのヴィーナを作り始めました。同じジャックウッドで作られたこれらの楽しいミニチュア品は、独自の需要を生み出しました。



インドにおける地理的表示 (GI) 証明書の発行

1990 年代にバスマティ米などの製品の国際的な保護に奔走したインドは、1999 年に商品の地理的表示 (登録および保護) 法を制定しました。この法律は、世界貿易機関 (WTO) の知的所有権の貿易関連の側面に関する協定 (TRIPS 協定) に準拠しており、TRIPS 協定には地理的表示に関する条項が含まれています。

インドでは、特許・意匠・商標総局長が地理的表示登録機関を監督しています。登録プロセスは厳格であって、例えば、対象商品の原産地が歴史的なエビデンスと地域の結束及び連携によって証明され、裏付けられていることが要求されます。

手工芸協会や政府当局は、地域社会による地理的表示の登録を支援することが往々にしてあります。ボッビリ・ヴィーナについての最初の出願は Andhra Pradesh Handicrafts Development Corporation (APHDC) を通じて行われ、ここでこの楽器が地理的表示保護の対象となりうる州の

产品であると認定されました。その後、APHDC と Andhra Pradesh Technology Development & Promotion Centre は、村に工芸開発センターを設立し、職人たちの製品販売を支援しました。2012 年に、ボッビリ・ヴィーナは楽器の分類として、またミニチュアのヴィーナは手芸品の分類として、地理的表示保護が認められました。

地理的表示タグによって、特に若い世代の間でこの楽器が再評価されるようになりました。インドはまた、それをより有効に活用するために以下のような取り組みを開始しました。つまり、職人たちの技術を称える賞を創設し、ジャックフルーツ材の供給体制改善のために植樹を行い、ボッビリ・ヴィーナを One Village One Product (一村一品) (OVOP) イニシアチブリストに追加しました。

しかし、成功は職人や政策だけによって達成されるものではありません。一般の人々もまた、持続可能な手作り楽器の価値を理解し、その需要を高めていくという役割を担っています。M

Neelima Bogadhi 氏は、インドの法律と地理的表示に関する論文によりインドのアンドラ大学で博士号を取得しています。彼女は、Journal of the Academy of Juridical Studies と Bonafide Voices オンラインマガジンの副編集長であり、アンドラ・プラデシュ州の Damodaram Sanjivayya National Law University の教員です。Neelima 氏は、2023 年 WIPO のユース動画コンテストで 2 位を受賞しました。



判例

ブラジルの裁判官が Adele 事件において ベルヌ条約の適用を検討

| 著者 : Carla Fraude 氏 (著作権弁護士・研究者)

Adele によって自分のサンバの代表作が盗作されたとブラジルの作曲家が訴えた裁判は、音楽の類似性と国際的な著作権執行に関する根本的な疑問を投げかけました。

2024年初頭、ブラジルの作曲家 Toninho Geraes は、友好的な解決の試みに失敗した後、2015年に英国の歌手 Adele がリリースした楽曲「Million Years Ago」によって自身の曲「Mulheres」が盗作されたとして訴訟を起こしました。サンバの名曲とされるこの曲は、Martinho da Vila が歌い、1995 年にブラジル全土で有名になりました。

この曲を作曲した Geraes 氏は、歌手であり作曲家でもある Adele 氏、共同作曲家兼プロデューサーの Greg Kurstin 氏、出版社のユニバーサルミュージック、レコードレーベルのソニーミュージックとベガーズ・グループに対して訴訟を起こしました。Geraes 氏は、損害賠償に加え、主に楽曲の共同著作者としてクレジットされることを求めており、これが認められればロイヤリティの一部を受け取ることになり、Adele にも影響が及ぶ可能性があります。

盗作の訴え

1998 年の連邦法により、ブラジルでは、有形または無形の媒体に記録された知的著作物の著作権保護が認められています。音楽作品の場合、著作権保護は楽曲の作曲（メロディーを構成する音符）と作詞（歌詞）を対象とし、実演（ミュージシャンや歌手が楽曲を解釈する特定の方法）は著作隣接権によって保護されます。Geraes 氏の盗作の訴えは、楽曲の作曲にのみ言及しています。

2つの曲が同じように聞こえるかどうかをどのように判断するか

しかし、ブラジルの同法は、盗作について定義も言及もしておらず、盗作の意味は、判例法と学術的解説から導き出されます。これらの典拠によると、盗作とは、作品の著作権で保護されている要素を無断で複

製し、盗作者自身のものとして提示すること定義できます。このような訴えで勝訴するには、被告が原告の著作物にアクセスしたこと、そして盗用された部分が、侵害著作物において認識可能なほど実質的な分量であることが裁判官によって認定される必要があります。この事件では、2つの作品が似ているかどうかを判断することを意味します。

では、2つの曲が似ているかどうかを裁判所はどのように判断するのでしょうか。音楽作品の類似性は、盗作事件における中心的かつ非常に技術的な問題であり、専門家による分析が必要です。画期的な「Blurred Lines」事件で勝訴した Marvin Gaye 側の専門家証人を務めた法廷音楽学者の Judith Finell 氏は、著作権紛争における自身の役割は「裁判官と陪審員を教育すること」であり、「[2つの曲の] 音楽的類似点と相違点、および可能性のある先行作品 [との類似性] について客観的な意見」を述べることであると WIPO マガジンに語っています。Finell 氏は、法廷で自分の意見を説明するために、同氏の分析を陪審員が理解するのに役立つよう、楽器をよく演奏します。

ブラジルにおける訴訟の両当事者は、自らの主張を裏付けるために、曲の類似性を分析するよう求めました。Geraes 氏は、メロディーが似ているという専門家や素人の意見を提示しました。同氏はまた、Adele の共同作曲家である Kurstin 氏が、ブラジルの音楽を学び公に薦めていたため、同氏の曲を聴いていた可能性が高いことにも気付きました。

ユニバーサル、Adele、Kurstin 氏、ベガーズは、意図的なコピーも違法なコピーもなく、似たようなメロディーは月並みな音楽表現の使用によるものだと反論しました。被告らは、どちらの楽曲においても五度圏の和声進行が著作権によって保護されておらず、他の音楽的特徴によって 2 つの曲

が区別されると主張しました。被告らはまた、Geraes 氏に雇われた専門家の資格や方法論に疑問を投げかけ、証人の信用を落とそうとしました。

ソニーミュージックは、訴訟の当事者として誤って含まれたこと、およびこの事件は時効になっていることを主張し、手続面で防御を行いました。

その後、この問題は、裁判所が任命した音楽専門家に委ねられ、2025 年 5 月に暫定意見が発表されました。メロディーについて関連する類似点とハーモニーに関する実質的な類似点が指摘されていますが、盗作が発生したかどうかについての意見は提供されていません。

すべての当事者にコメントと最終弁論の機会が得られた後、裁判官が判決を下します。米国などの訴訟とは異なり、ブラジルでは著作権紛争が陪審員による裁判の対象になりません。

一国の判決が世界中に影響

最終的な判決はまだ出ていませんが、興味深い事例があります。2024 年 12 月、リオデジャネイロの裁判官は、盗作した疑いがあるとして、「Million Years Ago」の使用および配信を世界的に停止するよう被告に命じる仮差止命令を出しました。この判決では、Spotify や YouTube などのストリーミングプラットフォームもこの曲を世界的に削除することが求められましたが、その後の和解により取り下げられました。

このような広範な命令を出した裁判官の権限は、2 つの重要な法的原則に基づくものです。1 つ目は、WIPO 所管の条約で著作物を国際的に保護する「文学的及び芸術的著作物の保護に関するベルヌ条約」です。1886 年に署名され、ブラジル、米国、英國を含む 180 を超える国が加盟しています。



写真: Alamy Stock Photo/Pa Images

上訴の結果、 差止命令は取り消されました この事件はブラジルの裁判所で 係争中です

ベルヌ条約の内国民待遇規定は、条約加盟国では、他の加盟国の著作物に対して自国の著作物と同様の著作権保護を与えることを求めていました。2つ目は、インターネットの相互接続性を考慮し、ブラジルの利益が影響を受けた場合にブラジルの裁判所はグローバルなコンテンツ削除を命じることができると定めた、司法高等裁判所(ブラジルの略語ではSTJ)の2024年の判例です。リオデジャネイロ司法裁判所(ブラジル語の略語でTJRJ)は後に、州裁判官がSTJ判例に頼っていることに異議を唱えました。

上告の結果、差止命令は取り消されました
が、この事件はブラジルの裁判所で係争中
であり、盗作の訴えに関する最終的な判決
は2026年初頭までに下される見込みで
す。結果がどうなっても、特にグローバル
なデジタルプラットフォームに対する国内
裁判所の管轄範囲に関して、デジタル時代
における国際的な影響を伴う著作権紛争
の処理方法に影響を与える可能性があり
ます。**M**

Carla Frade 氏は、著作権弁護士・研究者です。同氏は最近、米ニューヨーク大学で法学修士号を取得し、芸術法センターのフェローシップを修了しました。同氏は、米国に移る前に、ブラジルのブラジリア大学で法律、国際関係、知的財産の学位を取得しました。同氏はこれまでに、ブラジルのWIPO派遣団の一員として知的財産条約の交渉を行っており、ブラジルの音楽を海外に広めるブラジル音楽取引所の共同理事長も務めています。

In the Courts の記事は通常、現在の判例や判決について報告し、ディスカッションやコメントのためにタイムリーに配信されています。



サウジアラビアの作曲家 Ahmed Alsallal が 音楽を通じて知的財産を推進

| 著者 : Nora Manthey 氏 (WIPO マガジン編集者)

音楽プロデューサー、詩人、知的財産の専門家である Ahmed Alsallal 氏は、サウジの伝統を現代音楽に融合させています。同氏によるナショナルソングと、同氏が湾岸全域でいかにして知的財産を推進しているのかについてご紹介します。

Ahmed Alsallal 氏は、起業家であると同時にアーティストでもあり、知的財産(IP)に関連する創造的な可能性と商業的な機会に精通しています。プロデューサーであり詩人でもある同氏は、サウジアラビアや湾岸協力会議地域全体の大規模組織のために楽曲を制作しています。プロのアーティスト向けの作品の中には、YouTubeなどのプラットフォームで5億回以上再生されているものもあります。

Alsallal 氏は、サウジ知的財産機関(SAIP)の仕事もしています。2024年11月にサウジアラビアのリヤドで開催された「意匠法条約の締結と採択のための外交会議」では、同イベントのビジュアル・アイデンティティに沿ったテーマ曲を作曲し、イベントの芸術性を高めました。「私はいつも頭の中で作曲しています」と、同氏は語ります。「ヤシの木を見い出し、遺産、デザイン、伝統を見い出しました。」そこで同氏は、「アル・ダーハ」のリズムやウードの独特なサウンドなど、伝統的なサウジの要素を現代的な管弦楽と融合させたいと考え、編曲者と協力しながら曲を完成させ、「サウジの国民的な音楽の味わい」を取り込みました。

この曲がテーマ曲となったこの会議は、11日間にわたって開催され、リヤド意匠法条約(Riyadh Design Law Treaty、RDLT)が採択されました。この条約は、デザイナーが国内外の市場で自身の作品を保護できるよう支援することを目的としています。

AIは音楽の精度に新たな境地を開きますが、音楽に魂を与えるのは人間の心です。

音楽プロデューサーとして、Alsallal 氏は、同氏が「ナショナルソング」と呼ぶ愛国的なプロモーション音楽を専門としています。「官民の企業や組織のために60曲以上のナショナルソングを作曲しました」と、同氏は語ります。これらの曲では、しばしば「この国に対する私たちの野心と夢」が表現されます。

また、中東・北アフリカ最大のメディア企業であるMBCで審査員も務めており、「サウジアラビア王国全土で人材を評価・育成しました」と、同氏は述べています。

クリエイティブ産業における人工知能(AI)が進歩を続けている中、Alsallal 氏は、人間のパフォーマーと仕事をすることが重要だと考えています。

「この倫理ルールを守りましょう」と、同氏は力説しています。「確かに、創造性の育成と向上に役立つツールとしてAIを使用することはできますが、機械に依存すべきで

はありません。テクノロジーで何が達成できるかに問わらず、アーティストには、まだ表現したい感情があり、支えなければならない家族がいます。」

サウジアラビアにおける知財の推進やSAIPでの自身の活動について問われると、Alsallal 氏は最近実施されたキャンペーン「Feel the Creativity」を挙げ、音楽が文化の垣根を越える力を持つと強調しました。「話す言語が違っていても、音楽の言語は理解できます。音楽は魂に語りかけ、心に響くからです。」**M**



MBC アカデミーによるクリエイティブ・ナショナル・ロードショーの最終ラウンド中の Alsallal 氏。

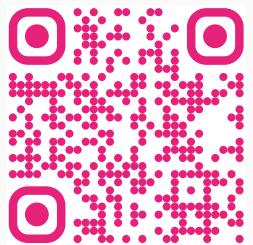
WIPO マガジンが オンラインで リニューアル

新しいデザインにより、知的財産に関する洞察を Web 上で利用しやすくなりました。ナビゲーションや検索がしやすくなり、知的財産に関する重要なトピックごとにコンテンツがまとめられています。

洞察に富んだ分析やグローバルな視点を見つけて共有するのが、より簡単になりました。

刷新されたデジタル体験をお楽しみください。

8 言語で利用可能です。



WIPO



WIPO マガジン

2025 年 /No. 1

特集 : 音楽と知財 (IP)

ISSN (印刷) : 1020-7074

ISSN (オンライン) : 1564-7854

DOI : 10.34667/tind.58702 (URL : <https://doi.org/10.34667/tind.58702>)

—

編集者 : Nora Manthey

写真編集 : Fairouz El Tom

デザイン : Yona Lee

寄稿 : Neelima Bogadhi、Elay Brook、Carla Frade、Dorien Herremans、Clovis McEvoy、James Nurton、Dipak G. Parmar、Lauri Rechardt、Ana Clara Ribeiro、Geoff Taylor、Maria L. Vázquez、Qinqing Xu

謝辞 : Charlotte Beauchamp、Tobias Bednarz、Matthew Bryan、Sara Calegari、Solange Cesarovna、Rafael Ferraz Vazquez、Marina Foschi、Edwin Hassink、Nathalie Humsi、Hanna Koonen、Garrett Levin、Hua Liu、Dominic Matar、Imad Mesdoua、Allain Michel、Niclas Molinder、Miyuki Monroig、Oluwatobiloba Moody、Benoit Müller、Andrew Ong、Isabella Pimentel、Marie Paule Rizo、Nicole Rosenberg、Samar Shamoond、Damien Simonis、Binying Wang、WIPO アカデミー、Michele Woods



© WIPO, 2025



表示 4.0 国際 (CC BY 4.0)

本出版物の利用にあたり、利用者は、WIPO マガジンが情報源であることを認める出所の明示が付されること及び元の内容と異なる場合はその旨明示することを条件として、商業目的も含め明示的な許諾を得ることなく複製、配布、翻案、翻訳及び公での実演を行うことができます。

利用者は、WIPO から書面による明示的な許諾を事前に得た場合を除き、WIPO の公式な紋章またはロゴを使用する権利を有せず、WIPO による後援または推奨を暗示または明示してはなりません。WIPO から許諾を得るには、使用許諾の申請を WIPO に送ってください。

本オープン・アクセス・ポリシーは、第三者により提供されるコンテンツについては適用しません。WIPO により公開されるコンテンツに単数または複数の第三者に権利が帰属する画像、図表、商標または社標等の資料が含まれるときには、当該資料の権利者との間の権利処理については、当該コンテンツの利用者が単独で責任を負います。

