

ソーシャルメディアにおける国内著作権管理の変遷 —21世紀の音楽文化をめぐる動向をたよりに—

飯島 淳

千葉大学大学院人文社会科学研究所博士後期課程

2005年頃から普及した動画共有サイトやSNS (Social Networking Service) といったソーシャルメディアの普及によって、従来は著作物 (コンテンツ) の受け手 (ユーザー) でしかなかった一般大衆が送り手 (著作者) にもなれる環境がインターネット内に醸成された。とりわけ YouTube やニコニコ動画といった一部の動画共有サイトはユーザーと著作者ならびに著作権者との折衝役になりつつ、両者の利益を調整しながらデジタル著作物のプラットフォームとしての役割を果たしてきた。本稿では動画共有サイト事業者、ユーザー、著作者ならびに著作権者の関係性に着目し、法改正とは別に三者間の利益分配がどのような仕組みによって調整されてきたのかを考察した。その上で、ソーシャルメディアを活用した21世紀初頭の創作・表現活動そして音楽文化のあり方がどのような変化を遂げつつあるのかを概説した。

キーワード： 動画共有サイト、YouTube、Content ID、ニコニコ動画、UGC、CGM、著作権

1. 本論の射程

インターネットの通信速度が向上しはじめた2000年頃から一般家庭においてもADSL回線の普及率が上がり、大多数の人々の生活にインターネットが介在するようになった。知的財産の分野において「複製」「公衆送信」「改変」が容易にできるデジタル著作物に対してどのように法制度を整備していくかといった議論が多方面で交わされはじめたのもこの時期である。

20世紀においては、既得権益によって囲い込まれた制作から流通までのシステムに乗せることができる一部の人間によって世間に広く普及する著作物 (コンテンツ) の大半が作られた。一般大衆は対価を支払ってそれらのコンテンツを消費、所有することで著作者に対する利益の還元、産業の活性化、文化の形成に寄与していた。

2000年代に入ると、パソコンに加えてスマートフォンやタブレット端末、無償で利用できる多種多様なソフトウェア、プラグイン、アプリ等が次々と開発され、一般の人々でも画像、音楽、映像といったコンテンツを手軽に制作できるようになった。また、光回線、モバイル通信技術、無線LANなどが次第に普及し始めた2005年頃からは、ユーザー同士が多様な情報やコンテンツを瞬発的に公衆送信することができ、双方向的なコミュニケーションが行えるように設計されたwebサイトやサービスが開始された。これらはソーシャルメディアと総称され、

それまでのネットサービスと比して瞬発性、双方向性、協力性に富んでいたため、その特性を有する一部の動画共有サイトにおいてコミュニティやコンテンツが作られ、ネットワークを蜘蛛の巣状に広げながら二次創作の文化的醸成に寄与するプラットフォームとしての役割を担うようになった。

ネットが普及する以前から二次創作そのものはサブカルチャーとして同人サークルなどを中心に細々と営まれていた。やがてソーシャルメディアが普及すると次第に世代や国の垣根を越えた広がりをみせ、国内外に一定の市場を持つコンテンツ産業にまで発展した。今や21世紀の国策の一翼をなす「クールジャパン」を牽引するまでになっている。動画共有サイトがプラットフォームとなり、一般ユーザーによって制作された無償のコンテンツはUGC (User Generated Contents) と総称される。代表的なものとして、人気コンテンツのオマージュやパステイッシュ、既存の楽曲や映像、音声などを再構成 (リミックス) してパロディに仕立てるMADムービー¹、人気楽曲の演奏やダンスをカバーする「演奏してみた」「歌ってみた」「踊ってみた」シリーズ、社会現象にもなった「初音ミク」の関連作品などが挙げられる。

しかし、ネット上に公開されているUGCの多くは有名無名を問わず他者の著作物を違法もしくは合法とは言い切れないグレーな範疇で無断利用 (改変) されているため、権利者からの異議申し立てがあれば著作権侵害の親告罪として処罰の対象になりうる。日本ではネットが普及する以前から二次創作の文化が根付いていたが、その理由として有名コンテンツの著作者や権利者たちの多くがある範囲までの二次創作を是とし、著作権侵害を「黙

Jun IJIMA: The Current Condition and Perspectives of Contemporary Music Culture -Beyond the Transition of Domestic Copyright Management on Social Media- Graduate School of Humanities and Social Sciences, Chiba University

認」してきたことは特筆すべきことである。米国や英国のように著作権法が非親告罪として定められている国から見れば稀有な事例であるらしく、2001年に非営利団体として米国で設立された「Creative Commons」²の創設者として有名なローレンス・レッシング（現ハーバード大学法学教授）は、2003年12月に日本で開催された講演会において「（日本では）二次的なコンテンツの改変が既に行われていて、法律で規制されていないというのは不思議である。これは、ポケモンの漫画に見られるように漫画同人誌で行われている。私は、改変された二次的な著作物が、著作権者により権利を主張されておらず、大きなインパクトを与え、営利的に漫画の需要を喚起することができるということに驚いた。」という旨の発言をしている³。

ソーシャルメディアの普及によって近年では日本国内においても権利保護や管理をめぐる議論が多角化し、ネット社会に適応した表現活動や教育のあり方としてコンテンツの受け手（利用者）としての立場のみならず送り手（権利者）の視座からも学ぶ必要があるという見解が聞かれるまでになった⁴。そこで本稿では、ソーシャルメディアの中でもとりわけYouTubeやニコニコ動画といった一部の動画共有サイトが独自に導入してきた著作権管理の仕組みに着目し、ユーザー、著作作者ならびに著作権者、サイト運営事業者の関係性に着目しながら、法改正とは別に三者間の利益がどのように調整されてきたのかを考察する。その上で、動画共有サイトやSNSをはじめとしたソーシャルメディアの普及によって21世紀初頭の創作・表現活動そして音楽文化のあり方がどのような変化を遂げつつあるのかを概説したい。

2. 動画共有サイトの著作権管理

多様な創作・表現活動としてのUGC文化を継続・発展させたいというユーザーの要望と、合法とは認められない状況で著作物を利用されていた著作権者の利益を一部の動画共有サイトはどのように調整してきたのだろうか。表1は、動画コンテンツを主とするデジタル著作物のプラットフォームとして、ユーザーと権利者との折衝役を担うことになった動画共有サイトの日本国内における著作権管理の変遷についてまとめたものである。

表1 大手動画共有サイト小史

年月	内容
2005年 12月	動画共有サイトYouTubeがサービスを開始（日本語版は2007年6月開設）。
2007年 1月	動画共有サイト「ニコニコ動画」が一般向けの8版サービスを開始。生放送画面

	に直接コメントを流せる世界初のライブストリーミング機能が話題となる。なお、同時期には米国アップル社がiPhone（初代）を発表（米国での発売は同年6月。日本では販売されていない）。
2007年 3月	無料の映像ストリーミング配信サイトUstreamが一般向けの8版サービスを開始（2009年12月にiPhoneでの配信が可能になる。日本語版は2010年4月開設）。
2007年 10月	YouTubeが一部の権利者 ⁵ の利益を保護する独自の仕組みとして、動画・音声の自動認証技術Content ID（8版）を導入。
2008年 3月	著作権管理事業者JRC ⁶ が日本で初めてYouTubeと著作権に関する包括利用許諾契約を締結。同年4月には同業者のe-License ⁶ 、5月にはJASRAC ⁷ が締結。
2008年 4月	JASRACがニコニコ動画と著作権に関する包括利用許諾契約を締結。同年9月にはe-License、2009年6月にはJRCと締結。
2010年 7月	Ustream AsiaがJASRAC、JRC、e-Licenseと著作権に関する包括利用許諾契約を締結。
2010年 から今日に至る	ニコニコ動画が音楽原盤を保有する下記の許諾者と利用に関する許諾契約を順次進めている ⁸ 。 エイベックス・マーケティング株式会社、ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社、株式会社ドワンゴ・ユーザーエンタテインメント、balloom、株式会社Pinc、MOER、ユーマ株式会社、株式会社ランティス、株式会社ワーナーミュージック・ジャパン

2.1. YouTubeの著作権管理サービス

2005年の開設（日本語版は2007年6月）当初から、一般ユーザーがYouTubeにアップロードする動画はオリジナルなものだけでなかった。映像はオリジナルでもBGMとして有償販売されている（カラオケ音源を含む）音源が挿入されているものや、反対に音源はオリジナルでも映像に第三者の作品を利用したものも多数アップロードされていた。だが、米国では1998年に制定されたデジタルミレニアム著作権法（Digital Millennium Copyright Act）の条項（「セーフハーバー原則」）に則り、ネット上にコンテンツをアップロードする際に著作

権法を侵害する可能性がある場合でも、プラットフォームとなるサイト事業者が最低限の義務を果たせば免責され、保護されるという法的な整備がされていた。そのため、YouTubeは著作権者からの異議申し立てがあった場合、規約違反の動画であるかの事実を確認して該当動画を削除したり、規約違反の動画を数度にわたって投稿したユーザーのアカウントを停止したりする「3ストライク制」などの処置をとってきたが、著作権者からすれば得られるメリットは小さいものだった。

YouTubeにおいてユーザーと著作権者双方の利益がwin-winとなる対策が施されたのは、後述するようにContent IDと称されるGoogle社が開発した動画・音声の自動認証技術を導入した2007年10月のことである。なお、日本国内では2008年3月から5月にかけて大手の著作権管理3団体（JASRAC、JRC、e-License）とYouTubeとの間で作詞家と作曲家に付与される著作権の包括利用許諾契約が成立し、個人管理をしているアーティストや上記3団体に管理を委託していない一部のレコード会社等を除いた楽曲の二次的利用が許諾されている。ただし、実演家や原盤製作者（著作権法ではレコード製作者の権利として規定）などに付与される著作権隣接権は許諾されていないため、CD等に固定（レコード）された音源をそのまま使うことはできず、原則として演奏、歌唱、ダンス、映像などは制作者が自ら実演、制作する必要がある。このように、日本国内においてYouTubeに動画コンテンツを合法的にアップロードする上での音楽著作権に対する基本認識として、作詞家と作曲家の権利に加えて、録音された音源（原盤）など著作権隣接権が発生する著作物があることは知っておく必要がある。

2.2. Content IDの仕組み

Content IDは、大量のコンテンツを保有する大手の著作権管理団体・企業に向けたYouTube独自の著作権管理制度であり、図1はその仕組みである。

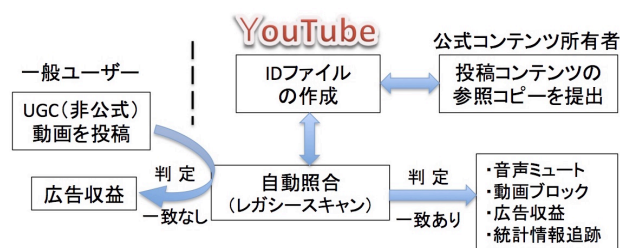


図1 Content IDの仕組み（筆者作成）

まず、公式コンテンツ（映像や音楽）の保有者は管理するコンテンツの参照（リファレンス）データを事前にYouTubeに提出することで、コンテンツごとにIDファイルが作成される。YouTubeにアップロードされた動画

はすべて自動スキャンがかけられ、第三者が投稿した動画の全部または一部に提出したコンテンツが使用されていた場合は、投稿者に対して自動的に異議申し立てが行われる。検知の結果、一致するコンテンツが見つかったら、コンテンツ保有者は該当の投稿者に対して以下の4つのオプションから対応を選択させることができる。

- ・Content IDと一致する音声をミュートする
- ・閲覧できないよう動画全体をブロックする
- ・動画に広告を表示させて動画を収益化し、場合によってはアップロードしたユーザーと収益を分配する
- ・その動画の再生に関する統計情報を追跡する

なお、コンテンツの参照データを提出するより以前にアップロードされた動画に対しても「レガシースキャン」と呼ばれる自動スキャンが実行される。ただし、YouTubeには膨大なコンテンツがアップロードされているため、YouTubeヘルプによると、レガシースキャンが完了するまでには最大6か月かかるとされている⁹。

このように、YouTubeの動画・音声の自動認証技術Content IDは大手の著作権管理団体や企業に所属する著名なアーティストほど権利保護による恩恵を受けやすいように設計されており、マネタイズやビジネスの側面においてステークホルダーとの合意形成を図る上で有効な著作権管理制度であると言える。ただし、近年は広告収入を目的とした投稿者がスキャン回避のために音声の周波数を変換したり、動画の半分以上を著作権の発生しない背景で埋めたりするなど人為ではなくロボットによる自動スキャンであることを逆手に取った対策を施している動画も増えており、YouTubeの運営側とのイタチごっこが続いている。

また、時事的な話題としてContent IDの仕組みに大衆の注目を集めたのが「PPAP (Pen-Pineapple-Apple-Pen) ペンパイナッポーアッポーペン」で一世を風靡したピコ太郎（エイベックス・グループ所属）である。世界中でブームとなったピコ太郎がYouTubeの広告収入でどのくらい稼いだのかといった予測が新聞記事としても掲載されたのである。たとえば、日本経済新聞（電子版）は、「ピコ太郎さんのPPAPでは、エイベックスがマネタイズを選択している。非公式とコラボレーションを認めたものを合わせた関連動画は7万件以上あり、再生回数は公式の6倍以上の5億回に達している。これらの広告フィーも、エイベックスとピコ太郎さんの収入となっている」と掲載し、またContent IDについても「米グーグル（現持ち株会社アルファベット）は、ユーチューブを傘下に収めた2006年以降、コンテンツIDに6000万ドル（約60億円）以上を投資した。照合技術が高度化し、動画の場合、ゆがみや反転、周辺に枠がついているといっ

た加工をしても判別が可能だ。音声の場合は、速度やキーが変わっていても、オリジナルとの関連を見破る。」といった内容を図解しながら詳しく説明している¹⁰。

2.3. ガラパゴス化しながら発展したニコニコ動画

YouTube の後発サイトとして 2007 年 1 月に 8 版サービスを開始した日本発の動画共有サイト「ニコニコ動画」（プレオープンは 2006 年 12 月）は、世界最大級の CGM（Consumer Generated Media）¹¹として、「歌ってみた」「演奏してみた」「踊ってみた」という UGC ジャンルを確立し、VOCALOID ソフト「初音ミク」に関連したコンテンツはムーブメントと呼ぶに相応しい社会現象を生み出すなど、一般大衆にコンテンツを発表する場を提供しながら UGC 文化を醸成するプラットフォームとして YouTube とは異なる発展を遂げてきた。

開設当初のニコニコ動画は、アップロードされる動画の多くが YouTube など他の動画サイトからの無断転載であったため違法動画の巣窟と揶揄され、2007 年 2 月下旬にサーバーへの DDoS 攻撃と YouTube からのアクセス拒否が重なり 8 版サービスを終了する事態にまで追い込まれた。2007 年 3 月 3 日には新規バージョンとなる 9 版サービスが開始され、以後はリニューアルを繰り返しながら運営を続けてきた。再開したニコニコ動画は「権利者からの要請があれば該当動画を削除する」という基本方針を掲げ、自主的に違法動画のパトロールや削除を行ってきた¹²。そのため、無断転載された商業コンテンツ動画は減り、その代わりに UGC が次々とアップロードされるようになる。こうして YouTube など他の動画共有サイトとは異なるコンテンツが集まり始め、視聴している動画に直接コメントを書き込みという世界初の機能が、動画を介したユーザー同士のコミュニケーションや共同制作に拍車をかけ、商業コンテンツがなくても楽しめるプラットフォームとしての地位を固めていった。

2007 年 7 月には、同サイト内で醸成されてきた UGC 文化をリアルな場所で開催するという目的で幕張メッセ国際展示場 1～11 ホールとイベントホールにおいて「ニコニコ超会議」¹³が開催され、ニコニコ動画の存在がネット外にも広く知られることになる。さらに、その翌月末（8 月 31 日）に発売された VOCALOID 「初音ミク」は UGC 文化と相乗した結果、今では VOCALOID という枠を超えて、世界中で愛される日本発のキャラクターとして認知されるまでになった。この頃から著作物のクオリティにおいてはプロフェッショナルとアマチュアとの差が縮まり、今や国民全てが「一億総クリエイター」かつ「一億総知財活用人材」であるという言葉が聞かれるようになった⁴。しかし、YouTube を含めた動画共有サイトをプラットフォームにした創作表現活動の大きな課題として、マネタイズの仕組みが整備されていないことが、

アマチュア作家の持続可能な活動を阻む一因になっている。また、著作権法上どうしても作詞家と作曲家の権利が優遇されやすいため、動画中心の UGC 制作に不可欠な存在である絵師や動画職人¹⁴に報酬が入らないアンフェアな状況が創作意欲の低下や作家同士の人間関係に影響することも懸念されていた。

そのような最中、ニコニコ動画は 2011 年 12 月に「クリエイター奨励プログラム」を発表した。クリエイター奨励プログラムとは「niconico の投稿作品に対し、プレミアム会員収入の一部を原資として奨励金（クリエイター奨励スコア）を支払う制度」であり、「クリエイターの創作活動とコラボレーションの、発展・推進を図ることを目的」とするもので、「クリエイター奨励プログラムに作品を登録すると、その作品の人気度などに応じて月単位でクリエイター奨励スコアが付与され（中略）貯まったクリエイター奨励スコアは、一定数以上でニコニコポイントや現金に換えることができる」制度である¹⁵。

2013 年 12 月には企業、団体、著名人にのみが利用できた「ニコニコユーザーチャンネル」が一般ユーザーにも解放され、ユーザー課金収益から、事務手数料 14% 及びこれに対する消費税額を控除した金額のうち 83% がチャンネル提供者に分配されている¹⁶。

このように、ニコニコ動画では YouTube と比べて明らかな著作権侵害に該当する動画数が端的に少ないため、権利者の利益というよりも、著作者として才能のあるクリエイターの創作活動を積極的に支援するという姿勢が見られる。

3. 21 世紀の音楽文化とはじめ

3.1. 坂本龍一ソーシャル・プロジェクト skmts

音楽家の坂本龍一は 1990 年代中頃からインターネットを介したライブ中継やリスナーとのインタラクティブなやり取りを先進的に行ってきた。「坂本龍一“トリオツアー”1996」の東京公演（8 月 28 日）ではネットライブ中継¹⁷を行い、翌年の「PLAYING THE ORCHESTRA 1997 "f"」ではネットライブ中継の視聴者が拍手の代わりにキーボードの「f」キーを押すとコンサート会場内に設営された大型スクリーンに「f」の文字が投影される

「Remote Claps」やコンサート会場で坂本が演奏するピアノの MIDI データ（音符データ）を受信し、リアルタイムに遠隔地のパソコンでの自動演奏が聞ける

「Streaming MIDI」といったインタラクティブな実験も行われている¹⁸。

この当時から坂本は、インターネットが音楽にもたらす影響と著作権との関連について様々な場面で発言している。たとえば、1998 年 3 月 4 日には「音楽著作権の独占管理改めよ」という題目で、朝日新聞朝刊「論題」に

寄稿している¹⁹。掲載当時は1939年の仲介業務法制定以来、JASRACが音楽分野における唯一の著作権管理団体として独占していた状況であった。

坂本は、音楽家にとって著作権を管理する団体が必要であることは是とした上で、「JASRACに仲介業務を委託する場合、たとえば演奏権だけの仲介を委託したり、著作者が著作権の一部を留保したりすることは認められていない。著作権のすべてを信託譲渡することになっており、競争原理がまったく働かない状態になっている」と異を唱えている。その理由として、インターネットによる著作物の新しい利用形態の登場を挙げており、「特に、ネットワークにおける音楽の配信については、著作者が利用条件を設定して著作権流通を管理することが可能であり、一律に管理団体に信託させる必要は全くない。その他の権利についても、同様に自己の直接管理とすべきか、管理団体に管理を委託すべきかは著作者が自由にコントロールできるようにすべきであり、管理団体に委託する権利の内容は、著作者が選択できるようにすべきである」と述べている。

その上で、「ネットワークによる作品の発表が可能となった現在、自分の作品をいつ、どこで、どのような方法で発表・提供するかは自由も必要である。文化的な豊かさは、作者の精神的自由が保障されないところにはあり得ない」とし、「私は、このような危機感を持っており、2月25日、文化庁著作権審議会の集中管理についての小委員会でも、参考人としてその是正を求める意見を述べた。著作権管理業務に公正な競争を導入し、新しい時代の文化の創造に適した環境が作られるよう願ってやまない。」と締めている。その後、2001年10月1日に「著作権管理事業法」が施行されたことで、JRCやe-Licenseなどが業務参入できるようになった。音楽家はもちろん音楽文化やコンテンツ産業にとっては21世紀の幕開けに相応しい変革となった。

前置きが長くなったが、ネット時代の音楽表現のあり方に先見性を見出していた坂本の特筆すべき活動が2010年12月に「ソーシャルメディアを活用した実験プロジェクト」としてスタートしたskmts(サカモト・ソーシャル・プロジェクト: スクムトゥス)²⁰である。

プロジェクトの始動に先駆けて2009年3月から4月にかけて開催された「Ryuichi Sakamoto Playing The Piano 2009」において、全24公演のライブ録音を終演後最短24時間以内にiTunesで有料配信(mp3形式、320kbps)するという実験を行った(なお、先述した1997年の「f" Tour」においては、コンサート終了直後に抽選で10人の来場者に公演が収録されたCD-Rを配布する試みを行った)。

日本ツアー公演から半年後の2010年10月には、慶應義塾大学教授(元マイクロソフト株式会社最高技術責任

者)古川享の個人的なサポートを受けながら「Ryuichi Sakamoto Playing the Piano North America Tour 2010」のうち4公演のライブの様相を無料でUstream配信した。古川の個人配信にも関わらず4公演で述べ20万人以上が視聴することになり、高質の生配信が個人でも行えることを示すことになった。

さらに1ヶ月後の2010年11月には、大貫妙子と「UTAU Tour 2010」において、坂本自身が個人のスマホ(GALAXY S)でUstream配信をする場面もあった。

2011年1月にピアノコンサートツアーの最終公演を韓国で終えた後、坂本(2011)ではskmtsのプロジェクトを振り返って次のように述べている。

昨秋、北米から始まったツアーが9日、韓国・ソウルで終わり、ぼくはある答えを手にしたと実感しています。それは、音楽とインターネットの新しい関係です。

北米の後半4公演から、日本全17公演、そして韓国1公演を、動画サイト「ユーストリーム」で生中継してきたところ、聴く人がどんどん増えました。

例えば、韓国公演では、のべ約20万人(同時最高接続数2万3586人)が視聴してくれました。学校などに集まって視聴するパブリック・ビューイングは、400カ所以上にのぼったそうです。(中略)

音楽シーンのこれからの可能性がたくさん詰まっているように思えますし、音楽以外でもそうです。次は、視聴された皆さんが、ユーストや投稿サイト「ツイッター」などのソーシャル・メディアを使い、自分たちのかかわっている世界でどう展開していくか。皆さん次第で、可能性は広がると思います。(中略)

ぼくが最初にネット生中継をしたのは1995年、日本武道館でのコンサート「D&L」でした。そのころは、パラボラアンテナを持つ企業や多くの関係者かかわる大実験でした。視聴できる人も限られていました。いまでは、1ツイートの呼びかけで、人が集まり、体験を共有する時代になりましたね。(後略)

この記事から約半年後の2012年8月には、坂本が所属するエイベックス・グループ・ホールディングスとUstream Asiaそしてデジタルステージ(代表は「skmts」の中心メンバーとして北米ツアーから古川と共に配信サポートをしてきた平野智康)の3社連携によって、音楽アーティストの未来を創造する「Oh!en」プロジェクト²¹が始動した。「Oh!en」プロジェクトとは、Ustream配信の視聴者がアーティストに対して「Ustreamチップ」(いわゆる投げ銭)を支払うことで、活動資金の援助ができる仕組みである。このように、skmtsはマネタイズを視野に入れたソーシャルメディア時代の音楽表現の可

能性と音楽文化の方向性を示しながら2013年3月まで精力的な活動を継続した。

3.2. 違法行為から生まれた大ブーム：ピコ太郎「PPAP」

ピコ太郎の「PPAP」がYouTubeにアップロードされたのは2016年8月25日のことである。それから約1ヶ月後の9月28日に世界的に著名なアーティストであるジャスティン・ビーバーがツイートで紹介したことが一連の大ブームのきっかけとなった。だが、ジャスティンがツイートしたYouTubeの動画リンクは、ピコ太郎のオリジナル動画ではなく「ペキン原人」というユーザー名の第三者によって無断転載された動画（9月17日に公開。冒頭と末尾に挿入されているジングルがカットされており楽曲部分のみで画質の解像度も低い）だったのである。しかしながら、ジャスティンのTwitterフォロワー数は世界一の約9,000万人（2016年9月当時）であり、ネット上での爆発的な拡散力とジャスティンの影響力によって、ツイートからわずか2日後の9月30日には公式動画の再生回数が1,000万回を超えた。その後も再生回数の増加に歯止めがかかることはなく、9月30日から10月6日までの1週間にわたりYouTube世界再生回数ランキング第1位となった。

加えて、オリジナル動画の爆発的な拡散と同時進行的に、1分9秒の短編動画であったこと、英語の歌詞だったこと、映像、歌詞、楽曲、ダンスがシンプルだったことなどが幸いし、プロフェッショナルかアマチュアかを問わずオリジナル動画に触発された世界中のYouTubeユーザーが、二次創作やパロディ動画を次々と制作・公開するというブームが生まれた²²。このブームをビジネス・チャンスにすべく、ピコ太郎が所属するエイベックス・グループは急速に10月7日に「PPAP」と他2曲と合わせて世界134の国と地域に向けて楽曲の有料配信を開始した。その際に歌詞と曲（メロディ）の著作権はJASRACに全信託されている²³。有料配信された「PPAP」は、先行して巻き起こっていたブームに後押しされ、100年以上の歴史を持つ全米ビルボード・ソング・ホットチャート（配信楽曲のダウンロード数だけでなくYouTubeの再生回数などの指標もランキングに考慮される「複合チャート」）において、トップ100へのランクインを記録。その結果、「世界最短曲」としてギネスブックにも認定された（10月28日に日本外国特派員協会で報告会見）。その後、12月16日には公式動画の再生数が約4ヶ月間で1億回を突破する金字塔を打ち立てた。

こうしてピコ太郎は一躍世界中で時の人となったわけだが、このムーブメントが著作権者の意図しないところで巻き起こったことは特筆に値する。すなわち他のユーザーによるオリジナル動画の無断転載や著作権隣接権を侵害した派生動画なしには成立しなかったものであり、違法の

中から生まれたヒット作品と呼んでも過言ではない²⁴。加えて、2.2. で述べたように「PPAP」の二次創作は世界中のユーザによって作られ、大半の動画はYouTubeに公開されている。なかには音源も映像もすべて自作しているユーザもいたが、ピコ太郎自身が制作したオリジナル音源や映像を利用している作品も多数見られる。「PPAP」はピコ太郎が所属するエイベックス・グループによってContent IDによる一致検出の対象となっているため、オリジナル動画の再生数だけでなく著作権隣接権を侵害している二次創作動画の再生数分も合わせた広告料がYouTubeから支払われることになり、まさにユーザーも著作権者（著作権者）もwin-winとなる事例である。

このように、YouTubeのContent IDは新たな著作権ビジネスとしての可能性も示唆している。

3.3. 可視化された著作権の柔軟性：星野源「恋」

シンガーソングライターであり俳優の星野源が所属するSPEEDSTAR RECORDSは、レコード会社として著作権管理の緩和に一步踏み込んだ。きっかけは、女優の新垣結衣とダブル主演を果たしたドラマ「逃げるは恥だが役に立つ」（TBS）のエンディング・テーマ『恋』が、出演者総出で踊るエンディングに振り付けの可愛らしさが相まって、「踊ってみた」「演奏してみた」といったUCG動画が動画共有サイトやSNSで大流行したことがある。ほとんどが原盤の音源を使ったものであったが、著作権侵害に当たらないカバー音源も多数アップロードされ、ダンスを覚えるための振り付け動画のBGMに使われるなど、合法的な範囲内における二次創作の連鎖も起こっていた。

ドラマの主題歌やエンディング曲がダンスによって話題になった先行事例としては、例えばフジテレビ系ドラマ『マルモのおきて』の主題歌「マル・マル・モリ・モリ！」（作詞・作曲：宮下浩司）などがあり、ドラマ制作者サイドの「仕掛け」としてブームやヒットに一役買って来た。「恋ダンス」と称された今回のブームもそうした「仕掛け」が功を制したわけだが、同ドラマのプロデューサーが「予想以上に拡散して、楽しいドラマと認知させる助けになりました²⁵と述べる程の広がりを見せ、結果的に『恋』の公式MVの再生回数は日を追うごとに急増し、ドラマの視聴率も右肩上がりのまま最終話を迎えた（最終話の視聴率は20.8%と初回の10.2%から倍増。公式MVの再生数は2017年2月18日現在YouTubeで1億回を突破している）。

星野が所属するSPEEDSTAR RECORDSは、ドラマが佳境を迎えた11月22日に【星野源「恋」に合わせて踊る“恋ダンス”動画に関しまして。】²⁶というニュースを掲載した。そのニュースにおいて、「すでに多くの皆様“恋ダンス”を楽しんでいらっしゃる現状を考慮のうえ、

CDや配信で購入いただいた音源を使用し、ドラマエンディングと同様の90秒程度の「恋ダンス」動画をドラマ放送期間中にYouTubeに公開することに対し、弊社から動画削除の手続きをすることはございません。但し、この音源を使った動画を営利目的に利用する等、その利用方法が不適切であると判断したものに関しては、予告なく削除手続きを行う可能性もございますので予めご了承ください。」と、一連の「恋ダンス」ブームを肯定的に捉え、レコード会社が著作権隣接権の発生するオリジナル音源の利用を（条件付きではあるが）許諾したのである。

この決定によって、著作権法においては権利者が（条件付きでも）後発的に利用を許諾すれば、それまで違法だった多くのコンテンツがたちまち合法化される、という柔軟な側面があることを可視化（無論その逆もあり得るが）したことは特筆に値する。さらに、UGCをめぐる著作権のルールに関する教育的な側面においても、一般の人々の意識を向けさせるための良い事例になると考えられる。実際に筆者が勤務する高等学校の「音楽I」選択生徒を対象として「PPAP」と「恋ダンス」を題材にした著作権に関する授業を实践したところ、生徒の理解と興味関心を深めることができた。この授業実践については他の機会にまとめたい。

3.4. ネットとリアルを行き来する音楽活動: Goose house

Goose house²⁷とは個々に活動していた実力派のシンガーソングライターが集まっているシェアハウスの愛称でありグループ名である。メンバーは固定されているわけではなく入れ替わりもあるが、2011年頃からUstreamライブ配信において人気アーティストの楽曲を次々とカバー演奏し、後日にはYouTubeに演奏動画を公開するなど、ネットを介した演奏活動を中心に行っている。2017年2月22日現在、YouTubeの公式チャンネル登録数は約193万人、投稿された動画は665本、動画の総再生数は9億7千万回を超えている。また、月に1回程度のUstreamライブ配信では瞬間同時視聴人数が8,000人から10,000人を記録するなど、その音楽性や演奏技術の高さ、またGoose house内での和気藹々とした雰囲気や人気を集めている。なお、YouTubeでの動画再生数ランキングでは、トップ10のうち8曲がカバー楽曲、オリジナル曲が2曲だが、第1位の「光るなら」（2014年11月2日公開）はオリジナル曲であり再生数は2,400万回を超えている。

先述したように、YouTubeやUstreamにおいては有名アーティストの楽曲であってもカバー演奏であれば著作権管理団体との包括利用許諾契約によって合法化されているため、YouTubeの動画再生数に応じた広告収入はGoose houseのメンバー自身が得られる。また、ネット配信と並行して全国各地のライブハウスでも公演をし

ているが、近年では東京国際フォーラムや大阪フェスティバルホールといった大会場での公演でもチケットが完売するほどの人気を博しており、ネット内での音楽活動をきっかけに、リアルな場においても多くの人々に音楽の原点²⁸でもあるライブの素晴らしさを伝えていることは特筆に値する。ネットとリアルを橋渡ししながら音楽活動によってマネタイズを達成しているGoose houseの活動は、ソーシャルメディア時代における21世紀の音楽表現のあり方のひとつを体現している。

4. まとめ

アナログ（＝モノ）の20世紀からデジタル（＝情報）の21世紀に以降し、デジタル時代に対応した著作権法の整備はいまだ充分とは言えない。

国立国会図書館の館長として、同図書館のデジタル化を推進した長尾真は、現状に対して「著作権法の実質的構造に前から大きい変化はないが、デジタル技術の進展による著作権を取り巻く緩急の変化は激しく、著作権法は「業法」的なものから一般法へと変化しているにも拘らず、規定の骨格は古いままであり、法と社会との乖離が激しくなっている」（長尾2015: p.53）との認識を示した上で、「ネット技術が著作権法に与える功罪も一様ではない。一方では、ネットに一度情報が流出してしまうともはやコントロール不能となって、際限なく利用されてしまう可能性があり、利益を回収する機会が奪われるとともに、露出のコントロール機能を喪失するという恐怖感がある、他方では、ネットの特色を生かし露出を高めることにより商機の増大が測れるという期待感もある」と述べている（長尾2015: p.58）。

今でこそニコニコ動画は世界最大級のCGMとしてUGC文化の醸成に寄与し、多数のステークホルダーからも運営の支持を得ているプラットフォームとなったが、法令遵守を企業コンプライアンスとする日本においては、極めて稀有な存在である。ニコニコ動画の創設者であるダウンゴ会長の川上量生は自説としてニコニコ動画の役目について次のように述べている（角川2011:p.234）。

ネット時代って、情報がありすぎていて、コンテンツの寿命がめちゃめちゃ短いんですよ。すぐに消費されてしまう。ところが改変を認めると、改変されるたびにコンテンツの寿命が延びるんです。ネット時代に作ったコンテンツの寿命を延ばそうと思うなら、二次創作を認めてソーシャルで広がっていく仕組みを作らないといけないんです。しかも、改変されたものの権利というのは誰に所属するかというと、おおもとのコンテンツを作った人です。

このように、二次創作の主な素材となる商業コンテンツの著作者に敬意を払った上で、可能な限り商業コンテンツそのものの無断転載は削除し、著作権だけでなく著作権隣接権の許諾契約の締結を推進するなど、権利者の利益を保護するための対策を積み重ねてきたことが、ニコニコ動画が日本発の動画共有サイトとして他の動画共有サイトとは異なる発展を遂げてきた理由だと言える。

以上で概説してきたように、ソーシャルメディアは、コンテンツの受け手（ユーザー）でしかなかった一般大衆が送り手（著作者）にもなれる環境を整えた。21世紀に入り音楽産業は世界的にも不況を余儀なくされているが、水面下ではUGC文化が着実に育まれながら、良質の音楽作品が生まれている。

たとえば、第3章では紹介しなかったが、ソーシャルメディア時代の音楽ビジネスならびに創作・表現活動として、アーティスト自身がレコード会社・音楽出版社を運営しながらオリジナル楽曲の受注制作や著作権を含めて作品の管理をしているELECTROCUTICA²⁹は注目に値する。ELECTROCUTICAを主宰する作曲家のTreowとクリエイティブディレクターの喜多嶋時透は、作り手と受け手での理想的な音楽共有の実現を目指す21世紀の音楽ビジネスのあり方として、2008年頃からニコニコ動画内で創作活動をはじめ、二次創作のみならず独特の世界観を有したオリジナル作品も高く評価されている³⁰。また、作曲・録音・原盤製作・パッケージの印刷や包装から、広告、映像作品によるプロモーション、音楽即売会やオンライン販売までの行程を製作者自身が行なっているなど、注目に値する（ELECTROCUTICAについては、機会をあらためて詳しく紹介したい）。

ここまで概説してきたように、ソーシャルメディアを活用した21世紀初頭の音楽表現のあり方はまだ暗中模索の状態であるが、その手段や活動形態はひとつではなく、多様である。持続可能な音楽活動に不可欠なマネタイズの手段を含めて、音楽文化がこの先どのような変容を遂げていくのか注視していきたい。ただ、現時点でひとつだけ普遍的に言えることがある。それは、良質な音楽はいつの時代にも生まれ続けてきたということだ。ネットを介して、作品を公衆に広めることがたやすくできる時代だからこそ、広めるに値する作品を創作できる作家が育まれる音楽文化に発展してほしいと、筆者もひとりの音楽家として切に願っている。

¹ MADムービー：MADとは「気狂い」「馬鹿げた」という意味を指す英単語であり、既存の動画や音声素材とし、主にパロディ仕立てに二次創作された動画のこと。1980年代に様々な音声をつなぎ合わせて製作されたカセットテープが「MADテープ」と呼ばれたことが、MADムービーの名称の由来となった。
² インターネット時代の新しい著作権ルールとしてコンテンツの適正な二次利用を促進する仕組み（著作者が自作コンテンツの

利用条件について意思表示ができるライセンス)を策定したプロジェクト。<https://creativecommons.org/> (最終閲覧日：2017年2月28日)

³ 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター (2004) 機関誌「智場」2004年1月号。「自由な文化のために」と題されたレッシグの講演 (2003年12月2日) を国際大学グローバル・コミュニケーション・センターの関係者が要約して掲載。そのため、レッシグ本人が書いたものではないことを明記しておく。
⁴ たとえば、内閣府知的財産戦略本部 (2016) 「知的財産推進計画2016」では以下のように述べられている。

今や国民全てが「一億総クリエイター」かつ「一億総知財活用人材」である。それに鑑み、小学校、中学校、高等学校、高等専門学校、大学、大学院という全ての学校種において、発達の段階に応じた系統的な教育を実施することにより「国民一人ひとりが知財人材」となることを目指すべきである。さらには、国民一人ひとりが皆消費者であることにも鑑み、消費者教育との連携を意識していくことも有効である。(p.24)

⁵ YouTubeヘルプを参照するとContent IDはすべての著作権者が利用資格を取得できるわけではなく、「YouTube ユーザー コミュニティによって頻りにアップロードされるような大量コンテンツの独占的権利所有者である必要があります」と明記されており、現状ではレコード会社など大量のコンテンツの権利を独占的に所有している権利者に限られている。

<https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=ja> (最終閲覧日：2016年12月28日)

⁶ 株式会社ジャパン・ライツ・クリアランス (2000年12月設立) と株式会社イーライセンス (2000年9月設立) は、2001年施行の著作権等管理事業法をうけて音楽著作権管理事業に新規参入した企業。2001年以前は日本音楽著作権協会 (JASRAC) が音楽著作権管理事業を独占していた。両社は2016年2月1日に株式会社NexToneとして事業統合した。それに伴い、2017年4月1日から「イーライセンス事業本部」「JRC事業本部」がそれぞれに行っている作品の管理が一本化される。

<http://www.nex-tone.co.jp/> (最終閲覧日：2017年3月10日)

⁷ 日本音楽著作権協会 <http://www.jasrac.or.jp/network/> (最終閲覧日：2016年12月28日)

⁸ 詳細についてはニコニコ動画サイト内の「音楽著作物及び音楽原盤の利用に関するガイドライン」を参照されたい。

http://ex.nicovideo.jp/base/license_guideline (最終閲覧日：2016年12月28日) 合わせて niconico サービスにおける「レコード会社から利用が許諾された音楽原盤」は以下のサイトで検索できる。
<http://license-search.nicovideo.jp/> (最終閲覧日：2016年12月28日)

⁹ YouTubeヘルプ「Content IDの使用」

https://support.google.com/youtube/answer/3244015?hl=ja&rf_topic=4515467 (最終閲覧日：2016年12月28日)

¹⁰ 日本経済新聞 (電子版) 「ピコ太郎 関連動画で潤う」 (2016年11月9日)

<http://www.nikkei.com/article/DGXMZO09297770Y6A101C1X11000/> (最終閲覧日：2016年12月28日)

¹¹ 動画共有サイトやSNS (Social Networking Service) など、主にインターネットを活用しながらユーザー (利用者/消費者) が生産者としてもコンテンツを生成していくメディア。

¹² 角川歴彦 (2013) p.228

¹³ 登録会員数5000万人を超える「ニコニコ動画 (通称:ニコ動、ニコニコ)」のすべて (だいたい) を地上に再現するニコニコ最大のイベントです。(「ニコニコ超会議」公式サイトより)
<http://www.chokaigi.jp/#about-sec> (最終閲覧日：2016年12月28日)

¹⁴ 絵師：ニコニコ動画を含むサブカルチャーの世界では専ら、漫画やアニメ、ゲーム等のイラストを描く画家やイラストレーターを指す俗語として用いられている。

職人：サブカルチャーにおいては趣味として優れた作品をつくる人間も敬意をこめて職人と呼ばれる。(いずれも「ニコニコ大百科」の解説から引用) <http://dic.nicovideo.jp/> (最終閲覧日：2017年2月28日)

- ¹⁵ 詳しくは「ニコニコヘルプ」で検索されたい。
http://qa.nicovideo.jp/?site_domain=default (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ¹⁶ 詳しくは以下のサイトを参照されたい。
<http://dic.nicovideo.jp/a/ニコニコユーザーチャンネル> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ¹⁷ 1996年8月28日の公演にて。詳しくは以下のサイトを参照されたい <http://park.org/Japan/Sakamoto/info/index.html> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ¹⁸ 1997年1月23日の公演にて。詳しくは以下のサイトを参照されたい。 <http://www.kab.com/f/tech.html> (最終閲覧日: 2017年2月28日)
- ¹⁹ この記事は、坂本龍一公式サイト [sitesakamoto](http://sitesakamoto.com) でも全文を読むことができる。 <http://www.kab.com/liberte/rondan.html> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ²⁰ <http://skmts-social.com/> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
 「skmts」始動までの経緯については、平野智康 (2011) 『ソーシャルメディアの夜明け』株式会社メディアライブに詳しい。
- ²¹ 「Oh!en」プロジェクトのプレスリリース
<http://www.digitalstage.jp/press/release/120816.html> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ²² 「PPAP」関連動画の総再生回数は9億回を突破したとも言われている。 <https://www.barks.jp/news/?id=1000136196> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ²³ 正題「ペンバイナッポーアッポーペン」作品コード: 222-2696-6
- ²⁴ ニコニコ動画においては、2010年頃から著作隣接権の一部(いわゆる原盤権)をはじめとした著作隣接権の締結が順次進められており、例えばピコ太郎が所属するエイベックス・グループとは2010年12月21日に合意書が締結され、同グループが保有・管理する原盤楽曲(音源)の一部利用が許諾されている。「PPAP」も例に漏れず2016年10月21日に許諾楽曲として追加されたことで、同サイト内においては「PPAP」の原曲を利用しても合法的な表現活動として認められている。しかしYouTubeと比して海外ユーザーへの影響力は少なく、今回のPPAPムーブメントはYouTubeの波及力なしには成立しなかったと考えられる。
- ²⁵ ORICON NEWS (2016年12月4日) 『逃げ恥』プロデューサーが語るドラマ制作の狙い “恋ダンス”人気は「予想以上」
<http://www.oricon.co.jp/news/2082404/full/> (最終閲覧日: 2016年2月28日)
- ²⁶ 【星野源「恋」に合わせて踊る“恋ダンス”動画に関しまして。】
<http://www.jvcmusic.co.jp/-/Information/A023121.html?article=news132#news132> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ²⁷ Goose house 公式サイト <http://goosehouse.jp/> (最終閲覧日: 2016年12月28日)
- ²⁸ トーマス・エジソンがレコードの基本原理となったフォノグラフを発明したのが1877年であり、それ以前はすべての音楽は一回性の現象(ライブ)であった。
- ²⁹ ELECTROCUTICA 公式サイト <http://electrocatica.com/> (最終閲覧日: 2017年2月28日)
- ³⁰ 初音ミク関連作品など多数の作品がニコニコ動画において殿堂入り(10万再生を記録した楽曲にのみ与えられる称号)を果たしている。 <http://dic.nicovideo.jp/a/electrocatica> (最終閲覧日: 2017年2月28日)

引用文献

- 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター (2004)
 機関誌「智場」2004年1月号
- 内閣府知的財産戦略本部 (2016) 「知的財産推進計画 2016」
- 坂本龍一 (2011) 「いま、ぼくが思うこと」SANKEI EXPRESS
 2011年1月19日号12面
- 角川歴彦 (2013) 『グーグル、アップルに負けない著作権法』
 株式会社 KADOKAWA
- 長尾真監修 (2015) 『デジタル時代の知的創造』角川学芸出版