

著作権管理の方法からみるナイトコアの流行

The Vogue for Nightcore Seen from the Perspective of Copyright Management Systems

倉地 佑奈
KURACHI Yuna

With the development of technology, music styles such as Remix and Sampling that use sound recordings of existing musical works have become widespread, and various new music such as Nightcore has been created. At the same time, violations of copyright laws have been seen as a problem. However, in recent years, musical conventions have changed due to the spread of the Internet, and it is becoming more common for people to accept and enjoy using sound recordings of existing musical works.

The author considers that the reason why music like Nightcore become popular is because new copyright management systems have emerged in line with the Internet age. The purpose of this paper, therefore, is to examine the vogue for Nightcore in terms of copyright management systems.

1. はじめに

他者の音楽作品を利用する創作手法には、ルチアーノ・ベリオ Luciano Berio (1925-2003) が 1968 年から 1969 年にかけて作曲した《シンフォニア Sinfonia》や、それに準ずる 20 世紀後半の様々な作品に見られるように、引用やコラージュ、編曲など多様な手法が存在する。こうした作曲手法への工夫は、既存曲の一部を抜粋して自身の作品に組み込んだり、既存曲全体を自分なりに作り替えたりするようなかたちを登場させた。その多くは、メロディーやリズムなど、楽譜に表すことが可能な要素を利用するものが主であったが、録音編集技術の発展に伴い、他者の音楽作品の音源を利用する手法も増えていった。例えば、既存曲の音源に加工を施して新たな作品を制作するリミックスや、既存曲の音源の一部を抜粋して利用するサンプリングなどがあり、それらはヒップホップやテクノをはじめとする様々な音楽ジャンルの主要な創作手法になっている。さらに、1990 年代前半には、新たな音声圧縮方式の誕生や、インターネットの大衆化が進み、以降 2000 年代にかけて、音楽をインターネット上で享受する環境が整備されていった。そのようなテクノロジーの発達

に伴い、既存曲の音源を利用する新たな音楽が次々と誕生しており、既存曲の音源を高速で再生する創作手法によって、カセット・テープやCDを早回しした時のような音響をもたらすナイトコアは、この系譜上にある。ナイトコアは、ノルウェーのDJコンビであるナイトコア Nightcore が、2002年に高等学校の課題として制作した音楽作品を発祥とし、その作品がインターネット上に投稿され、彼らの創作手法が多くの人々によって模倣され流行したことによって、音楽ジャンルとして確立したという経緯を持つ。

音楽がインターネット上で流行する事象に関する先行研究として、井手口によるインターネット空間と人々の音楽行為についての研究¹では、デジタル録音が普及し、高速情報通信網が整備されたことで、音楽がCDのような「モノ」から実体のない「情報」になり、それによって、人々の聴取体験も「情報」化された音楽をネットワークを介して「参照」するかたちへと変化したことが明らかにされている²。さらに、同研究では、インターネット上で音楽が流行する要因は、本質的特徴を維持した多数のバリエーションが、二次創作によって次々と生まれることであると述べられている³。

また、ナイトコアについて調査したウィンストンの研究⁴では、基本的な創作手法が既存曲のテンポとピッチを上げるだけの簡単なものであることや、作品制作のためのソフトウェアが無料で入手できることなどから、ナイトコアへの参入障壁が低くなっていると述べられている⁵。

こうした先行研究からも、ナイトコアが流行し、音楽ジャンルとして社会に受容されたのは、テクノロジーの発達により、人々がネットワークを介して音楽を享受する環境の中で、ナイトコアの創作手法が多くの人々に模倣され、多数のバリエーションがインターネット上で誕生したためであると考えられる。さらに、ナイトコアの創作手法は特別なスキルや費用を必要としないため、誰もが作品を制作・発表しやすく、音楽コミュニティに参入しやすいことも要因の一つであろう。一方で、既存曲の音源を利用する行為は、手間や費用がかかるはずである。フェア・ユースのような特別な例⁶をのぞき、多くの場合、権利者に使用許可を得て使用料を払い、クレジットを表示しなければならないが、先行研究ではその点について指摘されていない。一見すると著作権の処理に複雑なプロセスを要するナイトコアは、なぜ流行し、音楽ジャンルとして人々に受容されたのだろうか。

これらの研究を踏まえた上で、筆者は、多くの人々がナイトコアに参入できているのは、従来の著作権管理の方法や考え方が変化しているからではないかと考えた。そこで、本稿は、インターネット時代における新たな著作権管理の方法の調査結果に基づき、ナイトコアがなぜ流行したのかについて論じることを目的とする。

2. インターネット時代の著作権管理の問題点

既存曲の音源の利用に関する規制が強化されたのは、1990年頃のことである。録音編集技術の発展により、無断リミックスや無断サンプリングなどが増加した結果、それらの行為が問題視されるようになった。例えば、アメリカでは1990年代初頭に著作権法が改正され、サンプリングした音源の使用許可とクレジットの表示が求められるようになると、ラッパーたちはサンプリング音源の数を減らし、許諾を得るのが簡単で費用もかからないクラシック音楽などにサンプリング元を変えて

いった⁷。

この時点までは、ラッパーやディスク・ジョッキー（DJ）などの職業音楽家による無断利用が顕著であったと言える。代表的な例として、1991年にアメリカで行われた最初のサンプリング訴訟では、ラッパーのビズ・マーキー Biz Markie（1964-2021）とレコード会社のワーナー・ブラザーズ・レコーズ Warner Brothers Records が、ギルバート・オサリバン Gilbert O'Sullivan（1946-）の楽曲《アローン・アゲイン（ナチュラルリー） Alone Again (Naturally)》の音源を無断でサンプリングしたとして、楽曲と音源の著作権を保有するグランド・アップライト・ミュージック Grand Upright Music 社より提訴され、敗訴している⁸。

このように、既存曲の音源の利用に関する規制が強化されるにつれ、職業音楽家たちは無断リミックスや無断サンプリングなどを控えるようになっていった。しかし、インターネットをはじめとするテクノロジーの発達によって、音楽を生業としない一般的なインターネット・ユーザーによる無断利用が、後述のように顕著になっていった。

2.1. 一般的なインターネット・ユーザーの参入

1990年代から2000年代にかけて、通信インフラの普及により、音楽を取り巻く環境は世界中で大きな変化を遂げた。1993年に、エムベグワン／エムベグツー・レイヤースリー MPEG-1/MPEG-2 Layer 3⁹（MP3）が登場し、1990年代半ばにパソコンの普及によってインターネットが大衆化すると、音楽はデジタル情報として、インターネットを通じて流通・消費されるようになった¹⁰。そして1998年には、ファイル交換技術ピア・ツー・ピア Peer to Peer（P2P）を利用したソフトウェア、ナップスター Napster が誕生した。ナップスターは、MP3形式の音楽ファイルを無料で不特定多数と共有することができ、著作権を無視した違法ファイル交換が頻繁に行われていたため、2001年にサービスを停止した。しかし、ナップスターの流行をきっかけに、インターネット上での音楽流通を可能にするアプリケーションが次々と出現することになった¹¹。さらに同年以降、レコード音楽¹²の売り上げは減少を続けていく¹³。この他にも、2001年に、アップル Apple 社がアイチューンズ iTunes やアイポッド iPod をはじめとする製品を発表し、音楽配信サービスや携帯型音楽プレイヤーが流行したり、2005年に、大手動画共有サービスのユーチューブ YouTube がサービスを開始したりしている。

以上の出来事から、1990年代から2000年代にかけて、人々がデジタル情報としての音楽をインターネットによって享受する環境が整備されていったと言える。そして、音楽家やレコード会社といった「生産者」から聴衆である「消費者」へ音楽が流通するという経路が崩れ、「消費者」どうして音楽を流通する新たな経路が誕生し、一般的なインターネット・ユーザーが、権利者に無断で既存曲の音源を複製・共有する行為が広まったと考えられる¹⁴。

2.2. 既存曲の音源を利用する新たな音楽の出現

インターネットをはじめとするテクノロジーの発達による音楽流通の変化は、既存曲の音源を利用する新たな音楽の誕生にもつながった。例えば、ナイトコアは、先述の通り、同名のアーティストが制作した作品に端を発し、その創作手法が多くの人々に模倣され、インターネット上で多数のバリエーションが誕生した結果、既存曲の音源を高速で再生し、テンポとピッチを上昇させる音楽ジャンルとして確立したという経緯を持つ。

また、2つ以上の曲の音源を組み合わせて新たな作品を制作するマッシュアップは、インターネットの普及やP2Pの利用により、作品の素材となる音源だけでなく、その音源を操作するためのソフトウェアを迅速かつ容易にやりとりできるようになったことで発展したと言われており¹⁵、ナイトコアと同様に、インターネット上で流行することによって、音楽ジャンルとして確立した経緯を持つ。ところが、これら既存曲の音源を利用する新たな音楽が次々と誕生したことで、後述する騒動に見られるような新たな問題が出現することになった。

2004年、DJのデンジャー・マウス Danger Mouse (1977-) が、マッシュアップによってジェイ・Z Jay-Z (1969-) の《ブラック・アルバム Black Album》とザ・ビートルズ The Beatles の《ホワイト・アルバム White Album》の音源を利用して、アルバム《ザ・グレイ・アルバム The Grey Album》を制作した。デンジャー・マウスは、音源の利用に対する許諾を得ずにアルバムを販売したため、ザ・ビートルズの音源の権利を持つ EMI 社より、アルバムの販売停止命令を受けることになった。彼は販売停止命令に同意し、このアルバムによって大きな経済的利益を得ることはなかった。

しかし、デンジャー・マウスを支持する者たちによって、このアルバムの複製がウェブ上で広く共有されたため、デンジャー・マウスは一躍知名度を高めた。したがって、デンジャー・マウスは、既存曲を無断利用してアーティストとしての実質的な利益を得たという見方もできる。一方で、デンジャー・マウスのようなマッシュアップ・アーティストたちの多くは、自分たちの作品はオリジナルのコンテンツを変形させたものであり、米国著作権法のフェア・ユースの法理で保護されていると主張している¹⁶。この騒動は、結果として権利者が警告を出すのみで裁判には至らなかった¹⁷が、当時の著作権管理の方法と、テクノロジーを駆使した新たな音楽スタイルの齟齬を露呈するものになった。

以上のような、テクノロジーの発達による音楽流通の変化や、既存曲の音源を利用する新たな音楽の誕生により、誰もが手軽に既存曲の音源を入手可能な状況を取り締まることはできるのか、そして、人々の自由な創作活動を制限して良いのかといった、インターネット時代の著作権管理の問題点が徐々に顕在化していったと言える。

3. インターネット時代に即した著作権管理の方法

そのような状況の中で、著作権を守りつつ、人々の自由な創作活動を促進するための、インターネット時代に即した新たな著作権管理の方法を設けようとする動きが現れた。ここでは、その中でも特に普及しているものを取り上げる。

3.1. クリエイティブ・コモンズ・ライセンス

クリエイティブ・コモンズ Creative Commons は、2001 年にアメリカで発足された、インターネット時代のための新しい著作権ルールの普及活動を行う国際的非営利組織とそのプロジェクトの総称である¹⁸。そして、彼らが提供するクリエイティブ・コモンズ・ライセンス Creative Commons License（以下、CC ライセンス）とは、「作品を公開する作者が〔この条件を守れば私の作品を自由に使って構いません。〕」という意思表示をするためのツール¹⁹」である²⁰。著作者がウェブ上で作品を公開する際、CC ライセンスを併記することで、受け手はライセンス条件に基づいて作品の二次利用や再配布などを行うことができ、著作者が持つ著作権も保持されるという仕組みになっている。

CC ライセンスは、図 1 のように 4 種類あり、必要に応じてこれらのライセンスを組み合わせる表示することができる。例えば、図 2 は「表示」という CC ライセンスと、「非営利」という CC ライセンスが組み合わせられている²¹。ウェブ上でイラストや音楽などの作品を公開するときに、図 2 のライセンスを一緒に表示することで、受け手に「原作者のクレジット（氏名、作品タイトルなど）を表示し、かつ非営利目的であることを主な条件に、改変したり再配布したりすることができる²²」という意思を表示することが可能になる。

 表示	 非営利
作品のクレジットを表示すること	営利目的での利用をしないこと
 改変禁止	 継承
元の作品を改変しないこと	元の作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること

図 1 CC ライセンスの種類²³



「BY」は著作者（～によって）を示す単語「by」、
「NC」は「Non Commercial」の略である。

図 2 CC ライセンスの組み合わせの例²⁴

また、クリエイティブ・コモンズの日本語版ウェブサイトには、CC ライセンスが、次の 3 つの要素によってその効果を保証しようとしていることが記載されている。一つ目は、「コモンズ証」で、法律の専門家ではない大多数のインターネットユーザーでも、ライセンスの主な内容がすぐに理解できるように書かれた簡潔な説明文である。二つ目は、「利用許諾（ライセンス原文）」で、コモンズ証と同じ内容を法律の専門家が読むために法的に記述した文である。これは、各国の著作権法に照らし合わせて記述されており、法的実行力を持っている。三つ目は、「メタデータ」で、検索エン

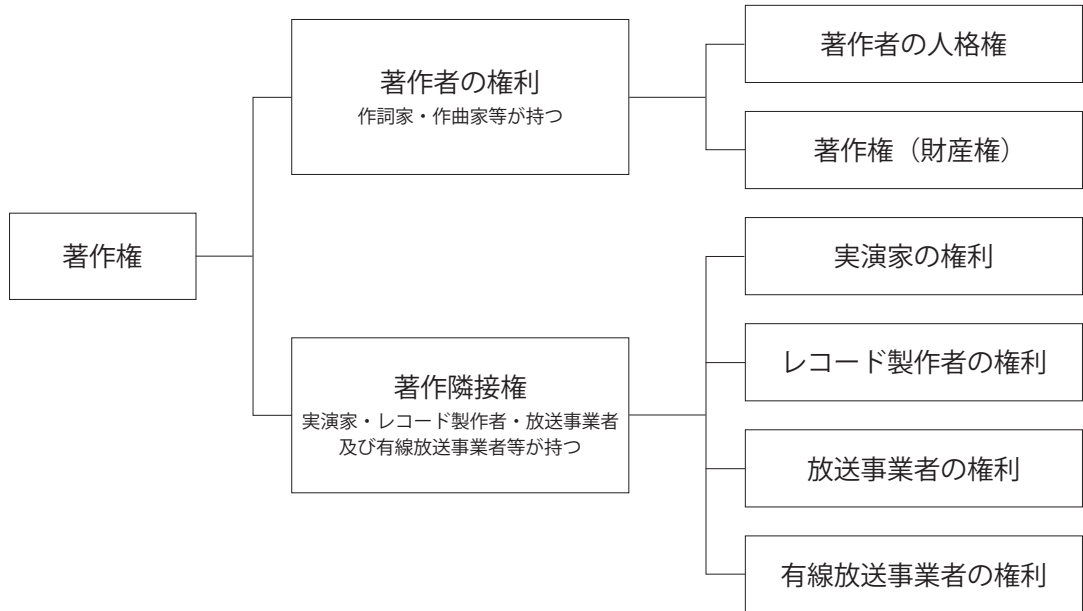
ジンやプログラムが理解するための情報（コード）である。このコードを自身のウェブサイト等に組み込むことで、他のユーザーに著作物が正しく検索されやすくなる。これら3つの要素は、クリックやコピー＆ペーストのような操作で、簡単に閲覧や利用ができるようになっており、一般的なインターネット・ユーザー、法律の専門家、そして検索エンジンが、CC ライセンスを正しく理解できる仕組みづくりに寄与している²⁵。

CC ライセンスは、音楽、文章、画像、映像など、様々なコンテンツのウェブ上での公開に用いられている。中には、リミックス可能な音源を CC ライセンスで提供し、ユーザーがそれを用いて音楽作品を制作・公開することができるウェブサイトも存在する。また、大学の授業教材や、オープン・ガバメント²⁶のための政府機関による情報公開など、公的な組織にも導入されている。現在までに、クリエイティブ・コモンズは70カ国以上で普及啓発活動を行っており、日本では、特定非営利活動法人コモンズフィアを活動母体とするクリエイティブ・コモンズ・ジャパンにより、2004年にCC ライセンスが発給された²⁷。さらに、CC ライセンスで公開された作品の数は、2006年で約1億4千万件、2010年で約4億件、そして2017年で約14億7千万件と年々増加を続けており²⁸、CC ライセンスは世界中で広く利用されていると言える。

3.2. 音楽著作権管理団体との包括契約

多くの動画共有サービスは、先述したCC ライセンスのような著作権ルールを導入の他に、音楽著作権管理団体との包括契約を行っている。例えば、ユーチューブは、日本の音楽著作権管理団体と包括契約を結んでおり、2008年には、日本で最大の楽曲数を管理する一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）と契約を締結している²⁹。これにより、ユーザーは包括契約を結んでいる団体の管理楽曲に限り、特別な手続きを行ったり、使用料を支払ったりすることなく、既存曲を演奏したり歌ったりした動画を投稿することが可能になっている。しかし、包括契約は著作権に関する処理を全てカバーしているわけではない。

図3の通り、そもそも著作権は、「作者の権利」と「著作隣接権」の大きく2つに分けられる。これらのうち、包括契約が関与しているのは「作者の権利」、つまり、歌詞やメロディーといった楽曲の「楽譜情報」にかかわる権利のみである。したがって、演奏やそれを録音したCDなど、楽曲の「音源情報」にかかわる「著作隣接権」の処理は行われておらず、例えば、既存曲の音源そのものを利用した動画を投稿すると、「著作隣接権」に含まれる「レコード製作者の権利（原盤権）」を侵害することになる。具体的な例を挙げると、既存曲の伴奏を自分で演奏し、それに合わせて歌った動画を投稿するのであれば権利侵害にはあたらないが、既存曲のCD音源に合わせて歌った動画を投稿するのは、権利侵害にあたる。

図3 著作権の概要³⁰

3.3. ユーチューブにおける著作権管理ツール

それでは、包括契約でカバーできない部分には、どのような対応が行われているのだろうか。動画共有サービスによっては、独自の著作権管理ツールを導入しているものもある。大手のユーチューブは、図4のような独自のツールを用いて、著作権管理の簡略化・自動化を進めている。中でも、コンテンツ ID Content ID は、著作物がユーチューブ上でどのように使用されているかを調査することができるツールで、原盤権との関わりが深い。

著作権侵害に関する削除依頼ウェブフォーム	著作権で保護されている自身の作品が無断でユーチューブに投稿された場合、著作権侵害による削除依頼を提出することができるツール。
コピーライトマッチツール	自身が投稿した動画と一致する、あるいは一致する可能性があるユーチューブ上の他の動画を自動的に検出するツール。
コンテンツ検証プログラム	多くの動画を検索し、継続的に複数の削除依頼を提出することができるツール。特に企業に向けて設計されている。
コンテンツ ID	著作物がユーチューブ上でどのように使用されているかを調査することができるツール。

図4 ユーチューブにおける著作権管理ツールの一覧³¹

コンテンツ ID には、動画や音声のデータを解析し、その特徴を数値化して識別する技術³²が用いられている。そして、ユーチューブが規定した一定の基準を満たす権利者は、自身の著作物のデータをコンテンツ ID のデータベースに登録することができるようになっている。ユーチューブに投稿されるあらゆる動画は、コンテンツ ID によってデータベースと自動的に照合される仕様になっているため、非権利者がデータベース内の著作物を用いた動画をユーチューブに投稿すると、その動画が自動で検出され、権利者に通知される仕組みになっている。この技術は絶対的なものではないが、原曲の音源に加工を施したりリミックス音楽の動画でも、データベースと照らし合わせて検出することが可能である。

図5は、ユーチューブに投稿されたナイトコア作品のページの抜粋である。ナイトコアリアリティー NightcoreReality という投稿者が、ア・フォーリン・アフェアー A Foreign Affair という音楽グループの楽曲《ダーク Dark》の音源をナイトコア・リミックスして制作した作品であり、図5枠線内の通り、作品の投稿者名はナイトコアリアリティーになっている。しかし、コンテンツ ID の機能により、原曲の情報も同ページ内に表示されている。その箇所を抜粋したものが図6で、オリジナルの曲名、アーティスト名、アルバム名、そして、原盤権を管理している団体名が自動で表示されている。以上のことから、ユーチューブは包括契約ではできなかった原盤権の管理を、コンテンツ ID によって補填していると言える。



図5 コンテンツ ID の例①³³



図6 コンテンツ ID の例②³⁴

さらに、ユーチューブのコンテンツ ID の説明によると、権利者はコンテンツ ID によって検出された動画に対し、以下の処理を選択して実行することができるようになっている³⁵。

- 閲覧できないよう動画全体をブロック³⁶する
- 動画に広告を掲載して動画を収益化し、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
- 動画の再生に関する統計情報を追跡する³⁷

以前までは、著作権を侵害している動画は公開停止されるだけだったが、権利者に上記のような収益化や情報の追跡という選択肢が増えたことによって、ユーザーは既存曲の著作物を利用した動画を投稿・公開し続けることが可能になった。以上のことから、コンテンツ ID は権利者だけでなくユーザーにもメリットをもたらしていると言える。

4. 著作権とナイトコアの創作手法

著作権の問題が、権利者だけでなくユーザーの創作活動にも影響を与えている顕著な例として、動画共有サービス、ティックトック TikTok の事例がある。ティックトックは、15 秒程度の短い動画を作成・投稿できる大手動画共有サービスで、音楽に合わせて踊ったり、口パクしたりする動画が多く投稿されている。2012 年に設立した中国の企業、バイトダンス ByteDance が、2016 年にティックトックの原型となるドウイン 抖音のサービスを開始し、2017 年に同サービスの名前をティックトックへ変え、150 の国・地域へと市場を広げることで、ティックトックは世界中で利用されるサービスとなった³⁸。

ティックトックは、音楽著作権管理団体との包括契約のほか、音楽レーベルとの提携も行っており、ティックトック内で使用できる多数の公式音源の提供を行っている。ユーザーは、公式音源をそのまま使用するだけでなく、音源に加工を施したり、既に加工が施されている音源を外部からダウンロードしたりして用いることもある。音源の加工には、音源を高速で再生してテンポやピッチを上げる手法が多く、これはナイトコアの創作手法と同じである。実際に、ユーザーがユーチューブのような他のウェブ・サービスからナイトコア・リミックスされた既存曲の音源をダウンロードし、ティックトック内で利用する例が多く見られる³⁹。

このようなティックトックの状況に対し、著作権侵害を懸念する声もあるが、エンターテインメント業界の著作権法に詳しい弁護士の小杉俊介は、楽曲のテンポやピッチを許可なく変える行為は「同一性保持権」に抵触する可能性があるとして述べた上で、ティックトックの動画はたった 15 秒のため、楽曲のイメージを損なっているかどうか客観的に判断することが難しく、権利者から提訴される可能性はほぼないとの見解を示している⁴⁰。

また、ティックトックでは、既存曲の音源を利用する行為は原盤権の侵害にあたり、ユーチューブのように著作権侵害を報告するためのウェブ・フォームが用意されている⁴¹。しかし、先述の通り、実際はユーザーが様々な音源を加工したり、加工済みの音源を外部から取り入れたりする行為が横行している。これらの行為は、厳密には原盤権の侵害にあたるが、既存曲の音源をオリジナルの状態で利用しているわけではないため、権利者によっては音源の複製行為とみなされず、一種のファン・

アートとして黙認されることもある。したがって、自分が使いたい楽曲が公式音源になかった場合、そのナイトコア・バージョンを制作、あるいは外部からダウンロードすることで代替することが事実上可能になっている。

以上のように、ティックトックでは、ナイトコアがそのサービスの仕様に適したかたちで用いられており、ユーチューブとは異なる発展を見せていると言える。

5. おわりに

テクノロジーの発達により、音楽を取り巻く環境がネットワークを介するものに変化し、インターネット上では、既存曲の音源の無断利用が横行している。しかし、CC ライセンスや音楽著作権管理団体との包括契約、ウェブ・サービス独自の著作権管理ツールといった様々な仕組みが登場したことで、インターネットにおける著作権管理の方法は整備されつつあることが確認された。さらに、それら新たな著作権管理の方法は、ただ著作権を取り締まるだけでなく、人々の自由な創作活動を促進することにもつながっており、権利者と一般的なインターネット・ユーザーの双方に利益をもたらすものとなっていることが明らかになった。したがって、新たな著作権管理の方法は、ナイトコアの流行、すなわち、多くの人々がナイトコア作品を聴取、あるいは制作・発表することの一因となっており、かつてはタブー視されてきた既存曲の音源を利用する音楽は、社会的に受け入れられ始めていると考えられる。

さらに、新たな著作権管理の方法は、ユーチューブやティックトックといったウェブ・サービスによって異なる特色を持っており、人々の音楽に対する向き合い方を多様化させていると言える。したがって、著作権管理の方法は、ナイトコアのような音楽が媒体ごとに変容し、多様化することへ影響を与えていると考えられる。

(受稿日：2021 年 8 月 26 日、受理日：2021 年 12 月 6 日)

 註

- ¹ 井手口彰典 2009 『ネットワーク・ミュージッキング——「参照の時代」の音楽文化』 東京：勁草書房
- ² 井手口 2009, 218-220
- ³ 井手口 2009, 193
- ⁴ Winston, Emma. 2017. "Nightcore and the Virtues of Virtuality." *Brief Encounters* 1, no. 1. <https://doi.org/10.24134/be.v1i1.20> (accessed October 17, 2021)
- ⁵ Winston 2017, 7-8
- ⁶ 例えば、教育や研究、報道目的など、著作物を一定の条件下で公正に利用するのであれば、著作権侵害と見做されないこと。
- ⁷ Burkholder 2001, "14. Popular music, jazz and film music." の項目を参照。
- ⁸ 判例：Grand Upright Music Ltd. v. Warner Bros. Records, 780 F. Supp. 182 (S.D.N.Y. 1991)
- ⁹ 人間の聴覚心理特性を応用した音声圧縮方式。聴覚上の違いがほぼわからない程度に音質を維持したまま、音声ファイルのデータサイズを圧縮することができる。
- ¹⁰ 中川 2016, 221-224
- ¹¹ 増田, 谷口 2005, 30
- ¹² ここでは、レコード盤や CD、カセット・テープなどの物理メディアに収録された音楽を指す。
- ¹³ 中川 2016, 220-221
- ¹⁴ 権利者に無断で既存曲の音源を複製・共有する行為は違法であり、テクノロジーの発達とともに規制は強化されている。一方で、そのような行為が法の網を潜って盛んに行われるようになったため、後述するように、近年では柔軟な対応が増えてきている。
- ¹⁵ Wong 2013
- ¹⁶ 同上
- ¹⁷ Rimmer 2005, 40-41
- ¹⁸ 特定非営利活動法人コモンズフィア 発表年不明 a
- ¹⁹ 特定非営利活動法人コモンズフィア 発表年不明 b
- ²⁰ クリエイティブ・コモンズの英語版ウェブサイトには、次のように記載されている。"*Creative Commons licenses give everyone from individual creators to large institutions a standardized way to grant the public permission to use their creative work under copyright law. From the reuser's perspective, the presence of a Creative Commons license on a copyrighted work answers the question, 'What can I do with this work?'*" (Creative Commons, no date)."
- ²¹ 特定非営利活動法人コモンズフィア 発表年不明 b
- ²² 同上
- ²³ 同上
- ²⁴ 同上
- ²⁵ 同上
- ²⁶ 透明性のある「開かれた政府」を実現するため、市民への行政情報の公開を進める取り組みのこと。
- ²⁷ 特定非営利活動法人コモンズフィア 発表年不明 c
- ²⁸ Creative Commons 2017
- ²⁹ Google 2008
- ³⁰ 文化庁 発表年不明 a、及び、文化庁 発表年不明 b をもとに筆者が作成。
- ³¹ Google 2021a をもとに筆者が作成。
- ³² フィンガープリントと呼ばれる。
- ³³ NightcoreReality 2020
- ³⁴ 同上
- ³⁵ Google 2021b
- ³⁶ 公開停止すること。
- ³⁷ 動画を利用して、権利者の著作物がどのような国で視聴されているかといったマーケティングに関する情報を集めることができる。
- ³⁸ 井上, 鄭 2021
- ³⁹ TikTok Trends 2020
- ⁴⁰ 橋川, セツ 2018
- ⁴¹ TikTok 2021

参考文献

- 安藤和宏 2009 「アメリカにおけるミュージック・サンプリング訴訟に関する一考察（1）——Newton 判決と Bridgeport 判決が与える影響」 北海道大学法学部『知的財産法政策学研究』第 22 巻：201-231
- 井手口彰典 2009 『ネットワーク・ミュージッキング——「参照の時代」の音楽文化』 東京：勁草書房
- 井上達彦，鄭雅方 2021 「TikTok を世界一アプリにした戦略は、驚くほどシンプル」『日経ビジネス』<https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00087/081800256/>（2021 年 10 月 22 日閲覧）
- 円堂都司昭 2013 『ソーシャル化する音楽——「聴取」から「遊び」へ』 東京：青土社
- 川田俊郎 2008 「第 II 章 UGM サービスの現状」『ネットワークにおけるデジタルコンテンツ取引流通フレームワークに関する調査研究——UGM サービスに資する「権利表明の可視化」の提案 報告書』5-14 東京：財団法人デジタルコンテンツ協会
- 国立音楽大学 2020 『音楽著作権法入門：日本音楽著作権協会（JASRAC）寄附講座報告書：国立音楽大学 2019』 東京：アポロ社
- 高木啓成 2020 『弁護士で作曲家の高木啓成がやさしく教える音楽・動画クリエイターの権利とルール』 東京：日本加除出版
- 中川克志 2016 「第 12 章 解き放たれた音——1990 年代以降の「流通」の変化をめぐって」『音響メディア史』 谷口文和，中川克志，福田裕大（著），219-240 京都：ナカニシヤ出版
- 橋川良寛，セツ・ミチオ 2018 「ティックトックの投稿動画は著作権侵害の可能性アリ？ 弁護士に注意点を聞いた」『リアルサウンドテック』 <https://realsound.jp/tech/2018/11/post-280470.html>（2021 年 7 月 20 日閲覧）
- 増田聡 2005 『その音楽の「作者」とは誰か——リミックス・産業・著作権』 東京：みすず書房
- 増田聡，谷口文和 2005 『音楽未来形——デジタル時代の音楽文化のゆくえ』 東京：洋泉社
- 山口裕博 2008 「サイバースペースにおける既存曲の音楽著作物を利用した創作行為に対する著作権法上の制約と表現の自由に関する調査研究」『電気通信普及財団調査研究報告書』第 23 巻：142-161

Burkholder, J. Peter. 2001. "Borrowing." In *Grove Music Online*.

<https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.52918> (accessed October 17, 2021)

Rimmer, Matthew. 2005. "The Grey Album: Copyright Law and Digital Sampling." *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, no. 114: 40-53.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=648323 (accessed October 21, 2021)

Toscher, Benjamin. 2021. "Resource Integration, Value Co-Creation, and Service-dominant Logic in Music Marketing: The Case of the TikTok Platform." *International Journal of Music Business Research* 10, no. 1: 33-50.

<https://doi.org/10.2478/ijmbr-2021-0002> (accessed October 17, 2021)

Winston, Emma. 2017. "Nightcore and the Virtues of Virtuality." *Brief Encounters* 1, no. 1.

<https://doi.org/10.24134/be.v1i1.20> (accessed October 17, 2021)

Wong, Melissa Hok Cee. 2013. "Mash-up." In *Grove Music Online*.

<https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2250170> (accessed October 17, 2021)

判例

Grand Upright Music Ltd. v. Warner Bros. Records, 780 F. Supp. 182 (S.D.N.Y. 1991)

参照作品

NightcoreReality. 2020. "Nightcore - Dark (A Foreign Affair)." *YouTube*. <https://www.YouTube.com/watch?v=Z5J601DX6vI> (accessed August 19, 2021)

TikTok Trends. 2020. "We Don't Sleep At Night - Nightcore - TikTok Compilation." *YouTube*. <https://www.YouTube.com/watch?v=KySU7kqQIeE> (accessed July 20, 2021)

参照ウェブサイト

- Google 2008 「報道資料：JASRAC と YouTube が音楽著作権の包括利用許諾契約を締結」『日本版 YouTube 公式ブログ』
<https://youtube-jp.googleblog.com/2008/10/jasrac-youtube.html> (2021 年 10 月 21 日閲覧)
- 2021a 「著作権管理ツールの概要」『YouTube ヘルプセンター』
<https://support.google.com/youtube/answer/9245819?hl=ja> (2021 年 10 月 21 日閲覧)
- 2021b 「Content ID の仕組み」『YouTube ヘルプセンター』
<https://support.google.com/youtube/answer/2797370> (2021 年 10 月 21 日閲覧)
- TikTok 2021 「法務 知的財産権について」『TikTok ウェブサイト』
<https://www.tiktok.com/legal/copyright-policy?lang=ja> (2021 年 10 月 22 日閲覧)
- 特定非営利活動法人コモンズフィア 発表年不明 a 「FAQ よくある質問と回答」『クリエイティブ・コモンズ・ジャパン ウェブサイト』
<https://creativecommons.jp/faq/#f2> (2021 年 10 月 21 日閲覧)
- 発表年不明 b 「クリエイティブ・コモンズ・ライセンスとは」『クリエイティブ・コモンズ・ジャパン ウェブサイト』
<https://creativecommons.jp/licenses/> (2021 年 7 月 16 日閲覧)
- 発表年不明 c 「組織概要」『クリエイティブ・コモンズ・ジャパン ウェブサイト』
<https://creativecommons.jp/about/> (2021 年 8 月 23 日閲覧)
- 文化庁 発表年不明 a 「著作権者の権利の内容について」『文化庁 ウェブサイト』
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/gaiyo/kenrinaiyo.html> (2021 年 10 月 23 日閲覧)
- 発表年不明 b 「著作隣接権」『文化庁 ウェブサイト』
https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/gaiyo/chosaku_rinsetsuken.html
 (2021 年 10 月 23 日閲覧)
- Creative Commons. no date. "About CC Licenses." *Creative Commons: When we share, everyone wins*.
<https://creativecommons.org/about/cclicenses/> (accessed October 21, 2021)
- . 2017. "THE DATA." *State of the Commons 2017*. <https://stateof.creativecommons.org/#data> (accessed August 16, 2021)

執筆者

倉地 佑奈（大学院音楽研究科博士後期課程音楽専攻 作曲分野 2 年）