

## クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを採用するユーザー参加型 音楽投稿サイトの音楽を公開映像作品のBGMとして利用する試み

稲垣秀人

武蔵大学 社会学部実習準備室

情報教育及びメディア・リテラシー教育としての映像制作における、映像の公開とBGMの利用について考える。オンライン上の無料音楽素材、市販の音楽素材、市販の商業音楽、音楽の制作と比較した場合、音楽の調達容易さ、制作上の利便性、教育の観点から、映像のBGMとして、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを採用した、オンライン上のユーザー参加型音楽投稿サイトの音楽の利用には、一定の有効性があることを指摘する。

### Using Creative Commons licensed music on user-generated music sites as a way of background music in published videos

INAGAKI, Hideto

Preparense Room for Practice and Research, Faculty of Sociology, Musashi University

In picture production as information education and media literacy education, from the point of view of easiness of the getting music, advantage on the production and educational purpose, I point out that there are validities in use Creative Commons-licensed music on user generated music sites as a way of background music in videos, comparing the advantage of it with the use of on-line free music, the royalty free production music and the commercial music.

#### 1. 教育としての映像制作

従来、映像系の専門学校、あるいは芸術系の大学が、日本の映像教育の主要な担い手であり、主として専門的な教育としての映像制作が行われてきた。しかし、今日、小中学校、高等学校、大学から専門学校に至るまで、映像教育のみならず、情報教育あるいはメディア・リテラシー教育が急速に普及しており、教育の一環として、映像制作が行われる機会が増加している。個々の事例においては、重点の置き方に差異があるが、「メディアを主体的に読み解く能力」、「メディアにアクセスし、活用する能力」、「メディアを通じてコミュニケーションを創造する能

力。特に、情報の読み手との相互作用的（インタラクティブ）コミュニケーション能力」[1]の醸成といった、メディア・リテラシーの総合的能力を養うのに適しているという認識の広まりが、映像制作増加の背景には存在している。

#### 2. 映像作品の公開の動き

映像制作の機会が増加しただけではなく、ストリーミングサーバでの配信、学校内外での上映、ケーブルテレビでの放映、あるいは地上波での放映、様々なコンテストへの応募など、多様なメディアを通じて、制作した映像を、積極的に学校の内外へ公開して

いく動きもまた盛んとなっている。そして、こうした活動を学校側が、積極的に支援する例も多数見られる。また、一部の大学においては、授業内での映像制作のみならず、授業の枠を越えて、自主活動する学生への支援活動の一環として、あるいはNPOや市民団体と連携して、大学の映像制作環境を提供することにより、映像を制作し公開する例も存在する。

武蔵大学社会学部(以下本学部)での例を紹介するなら、本学部は2002年よりメディア社会学科を設立。「学生が社会的想像力を身につけて社会の諸問題を考え、その解決に向けてメディアを活用した情報発信を行う」を目標として、専任及び非常勤教員により、映像制作実習、あるいは授業の中で映像制作実習など複数の授業で映像制作を行う機会を設けている。

また、学生による映像制作及びその公開を積極的に奨励している。制作した映像作品を学内で上映する他、東京ビデオフェスティバルといった学外のコンテストに応募することを必須としている授業もある。さらに、「社会学部実践プロジェクト」を立ち上げ、学生の活動やメディア制作等を、学部公認のプロジェクトとして認定し、支援している。プロジェクト内の映像公開に関する活動状況としては(1)オープンキャンパスでの放送番組の放映(2)公共広告機構 CM 学生賞への応募(3)カンボジアの子供達と交流している学生団体による、カンボジアの子供達の状況を紹介した映像の上映(4)NPO法人である練馬市民の会と、共同で番組を制作し、ケーブルテレビ局 J-COM 練馬での番組の放映、がなされている。

### 3. BGM の利用環境への取り組み

実習などで制作された映像作品の多くには、BGM が使用されている。メディア技術

的には、(1)高い処理能力を持つパーソナルコンピュータとメディア編集ソフトウェアの教育機関への普及により、映像制作過程での再編集が容易となったこと(2)商業的な音楽メディアコンテンツのデジタル化が標準化しており、音楽メディアの曲 [3] を映像作品のBGMとして利用することが容易になったこと、などがBGMの利用を後押しする一因と考えられる。

ただし、こうした技術的な進展、及び映像作品の公開の進展に比べ、映像制作におけるBGMとしての音楽の利用環境は、新しい展開を見せているとは言い難い。また、メディア・リテラシーという概念の普及により増加してきた映像制作実習ではあるが、実際に担当する教員の出自は、メディア・リテラシー教育、マスメディアあるいは独立系のメディア、情報教育、映像教育、芸術など多様であり、映像制作自体、そしてBGMの利用をどう考えるのかという立脚点もまた多様なのである。

本学部実習準備室(以下実習準備室)では、このような状況を踏まえ、映像制作を技術的に支援する他、BGMの利用を支援するために、音楽素材の購入、音楽作成環境の充実化、オンライン上の無料音楽素材の紹介など、利用頻度の増大とニーズの多様化に応えるべく取り組みを行ってきた。だが、現状の音楽利用環境が、ニーズを満たしているとは言い難い。そこで、2年前より、オンライン上のクリエイティブ・コモンズ・ライセンス(以下CCL)に採用した音楽を提供している、代表的なユーザー参加型音楽投稿サイトの音楽を、映像作品のBGMとして利用する試みを試験的に行っている。

### 4. BGM の利用に必要とされるもの

BGM の利用環境に、必要な要件とは何であろうか。映像制作の状況や考え方によ

り、求められるものは異なるのだが、上述の実習準備室の状況から、運用面でのシステム合理性及び教育機関としての教育的観点から、本稿では(1)音楽の調達の容易さ、(2)制作上の利便性、(3)教育上の問題、の3点を中心に考える。

音楽の調達の容易さとは、音楽メディアを入手する容易さ、BGMを選択する際のリファレンスに優れていること、金銭的なコスト、利用可能な曲数、公開映像のBGMとして利用する際の使用許諾を必要としないこと、あるいはそれが容易であること、使用許諾に伴う金銭的なコスト、を意味する。初習者が映像制作を行う場合、制作に手間取り、時間に追われながら作業をすることが常である。また、BGMに当てる予算は限定されている他、授業によっては、映像制作そのものには、ほとんど予算をさけない場合も多々ある。さらに、映像教育の観点から、映像のイメージを効果的に表現する曲を選択することを重視するなら、選曲に必要なリファレンスと利用可能な曲数に関しても考慮する必要がある。

制作上の利便性とは、デジタルデータとしての処理の容易さ、BGMの利用に適した音質を意味する。

教育上の問題とは、1つは「音源」の使用許諾に関する問題である。市販の商業音楽の「楽曲」や「音源」の使用許諾手続きは、煩雑な作業ではあるが、著作権がどのように保護されているのか、あるいは、著作に複数の個人あるいは団体が権利者として関わっているという事実を理解するには効果的な方法である。もう1つは、使用許諾を通して、著作権者と直接連絡可能な場合は、他者とのコミュニケーションを通じて、他者の作品そのもの、そして他者の権利の尊重を学ぶことは、必要な作業ではないかという考えである。

以上3つの観点から、BGMとしての音楽の利用に関して、市販音楽の利用、音楽素材の利用、及びオリジナルに音楽を作成する事例と比較しながら、オンライン上のCCLに採用した音楽の利用の利点、問題点について検討する。

## 7. BGM利用における従来の手段

### 7-1. オンライン上の音楽素材

オンライン上の無料の音楽素材の最大の利点は、利用に関する金銭的なコストが一切生じないことである。ただし、基本的に個人あるいは少数の集団で制作したものであり、それぞれのウェブに存在する曲数はそれほど多くない。それゆえ、BGMの選択の際に、各ウェブへのリンクを作成することで、ある程度情報を整理しても、多数のサイトを閲覧する必要がある。また、異なるリファレンスを備えた多数のウェブから、目的の音楽を見つけ出すのは、煩雑な作業である。

映像のBGMとして利用する場合は、手続きを必要としないものも一部存在し、また、音楽の制作者やサイトを作品内で明示するといった、簡易な手続きで利用可能なものが多い。しかし、サイトごとに、使用許諾条件記述の表現、その記述場所が異なり、使用許諾の確認と理解を、その都度異なった方法で行わなければならないという欠点がある。また、大半が安価なMIDI音源を利用して制作されているため、音色が画一的な傾向があることは、難点である。

### 7-2. 市販の音楽素材

BGM等に利用されることを予め想定して、作成、頒布されている音楽素材は、現在映像制作演習の現場で最も使用されている手段の1つであると推定される。各音楽素材の使用条件にもよるのだが、基本的にはBGMとしての利用時に、使用許諾を得る必要がないこと、waveあるいはaiffといった高

音質を保持したファイルが利用可能であり、そのまま映像制作の素材として利用できること、BGMとしての利用を前提として曲が制作されているため、映像のBGMとして無難に利用できることが利点である。

実習準備室でも現在、市販の音楽素材のCDをBGM用として、学生の利用に供している。音楽素材CDの価格、曲自体のクオリティの高いものは、CD1枚数万円はする。数千円で購入可能なものも多数販売されているが、総じて市販の商業音楽CDよりも高価であり、それなりに選択可能な曲数を集めるには、相当の予算が必要となる。また、安価な音楽素材は、大半が安価なMIDI音源を利用しているという欠点もある。さらに、一定の用途、あるいは曲調の傾向に分類されて、曲が収録されてはいるが、素材の分類と、制作者の求める曲のイメージが必ずしも一致するとは限らず、リファレンスに優れているとは言い難い。

### 7-3. 市販の商業音楽

市販の商業音楽を利用する利点は、入手の情報が容易に得られること、膨大な数の「音源」が市場に存在することにある。実習準備室では、BGMとして利用に供することはしていない。それゆえ学生は、個人所有、レンタル店、あるいはCDを貸し出している公共の施設から学生が借りている。このような運用であれば、運用上のコストはかからないが、制作者個人の金銭的負担が発生する場合がある。

図書館やレンタル店での分類では、リファレンスは困難である。ただし、利用の実際は、「自分が知っている、あるいは聴取経験のある曲」を探す場合が多いので、リファレンスの有無は問題とならない。問題となるのは、映像のメッセージをより効果的に表現するような適切な曲を選択する、というよりは、その時代のヒット曲、あるいは自分の気に入

っている曲を安易に利用しがちなことの是非にある。

コンピュータで音楽CD形式から簡単に、利用可能なファイルに変換可能で、高音質を損なうことなく利用できることも利点である。ただし、コピープロテクトの施されているCDはデジタルデータとしては、BGMに利用できないこと、そして、最大の難点は煩雑な使用許諾手続きが必要であり、公開の方法にもよるが、ある程度の金銭的なコストが必要となることである。

教育機関が主体となり、ストリーミング形式で送信する場合、日本の曲を使用する等の条件さえ満たせば、手続きをJASRACに対し行うことで、年間2万円で何曲でも利用できるといった安価な運用方法も存在する。しかし、1つの映像作品を様々な方法で公開する場合には、やはり煩雑な使用許諾手続きや確認、ある程度の費用が必要になることには変わりはない。ただし、前述したように、使用許諾手続きを行うことに教育的意義を見出すのであれば、市販音楽の利用は、効果的なものであるといえよう。

### 7-4. 音楽の制作

音楽制作の能力があれば、MIDI入力、既成ループの活用、デジタルレコーディングといった手段でBGMを制作する方法もある。初心者向けのものであれば、近年安価に、または無料で導入可能である。しかし、教育期間での映像制作において、オリジナル制作の曲をBGMに利用することは、それほど一般的なこととは言えない。映像制作者が、音楽制作の熟練者でない限りは、あるいは第三者に依頼することができたとしても、オリジナルの音楽を制作することが、最も困難であろう。音楽制作に長けたものであっても、シーンにあわせて、作曲・演奏することは、別の熟練を必要とするからである。実習準備室では、初心者用の簡易なルー

プシーケンスと録音ミックス機能を備えたソフトウェア、MIDIキーボード機能を備えたデジタルピアノ、及び音源や使用許諾不要のループ集を提供しているが、一部の学生が利用しているというのが実情である。

## 8. CCL について

紙面の都合上、CCL の概要のみの説明に留める。CCL とは、NPO 法人クリエイティブ・コモンズ・ジャパンによれば、「クリエイティブ・コモンズのライセンスは、完全な著作権保持と完全な著作権放棄の間の中間層を埋める役割を果たします。具体的には、コンテンツに対して著作権を保持しながら一定の自由を事前に許諾している事を、分かりやすく表示することでより自由な著作権ルールを実現し、より豊かな情報流通と文化・科学技術の発展をサポート」[2]するものである。主にネット上に展開されるユーザー参加型メディアで採用されており、権利者は、CCL が定めたライセンスのルールに基づき、権利の範囲を選択する。日本の著作権法にあわせた、日本法準拠版ライセンスである、現行の第 2.1 版の権利の範囲は以下のとおりである。

表示：原著作者のクレジットを表示

非営利：営利目的での利用禁止

改変禁止：改変、変形または加工の禁止

継承：作品を改変、変形または加工した

場合、その作品をこの作品と同一の  
許諾条件の下でのみ頒布

なお、アメリカの CCL においては、上記のライセンスは、順に以下のように表記される。  
Attribution, Noncommercial, No Derivative Works, Share Alike

上記のルールを任意に組合せることで（継承と改変禁止は同時には執行されない）、二次利用に関するルールが示される。

教育に関連する映像作品の BGM の公開においては、「表示」、「非営利」、「表示 - 非営利」ライセンスが、著作権者の表示をすることで、音楽が利用できる。また、映像作品を BGM に利用する音楽と同様のライセンスで、二次利用に供しても良いのであれば、「継承」、「表示 - 継承」、「表示 - 非営利 - 継承」が、利用できることになる。

なお、ルールの付帯条項としては、著作権者、あるいは著作者から許可を得た場合は、上記の条件は適用されない、また、フェアユースその他の権利が影響を受けることがないことが明記されている。

## 9. CCL 採用の投稿サイトの音楽利用

現在実習準備室では CCL を採用した音楽を BGM として利用する試みを、以下のサイトを利用して行っている

● GarageBand Users Club (以下 GBUC)

● MacJams.com (以下 MacJams)

両者とも、投稿されている音楽や映像等には、全て CCL ライセンスが採用されている、多数のアマチュアミュージシャンや音楽愛好家が利用するユーザー参加型音楽投稿サイトである。こうした性格を持つサイトとしては、前者は日本、後者はアメリカの代表的なものである。以下にこの試みに関する報告を行う。

### 9-1. 音楽の調達の容易さ

2008 年 9 月 21 日現在、GBUC は 8463 曲、MacJams は 27231 曲、の膨大な投稿音楽のアーカイブを保持している。また、登録されている音楽のジャンルの違いにより登録曲数の偏りはあるが、多様性に富んでおり、こうした膨大な数の音楽が全て、無料で利用可能な利点は極めて大きい。サイト上の音楽に関しては、サイトの性格上、「初心者が初めて作ってみました」というものから、プロフェッショナルに匹敵するものまで、

様々ではある。両者とも、曲の選択の際には、音楽ジャンルの選択、聴取数の多い曲が選択できるよう、検索システムが工夫されており、ある程度の選別が可能となっている。また、クリック1つで、全曲試聴可能であること、また、全ての曲が聴取が可能であるため、リファレンスに優れている。

両サイトに登録されている音楽数は膨大であるが、どのライセンスがそれぞれの曲に適用されているかを見た場合、BGMに利用可能な曲数は、当然総曲数とは異なる。GBUCにおいては、「表示」が2%、「表示-非営利-継承」が91%、「表示-非営利-改変禁止」が7%であった。また、MacJamsは、Attribution-Noncommercial, Attributionを合わせて7%、No Derivative Worksを含まないものは31%であった[4]。

このように、適用ライセンスのみで判断するならば、著作[権]者の表示義務のみで利用可能な曲数は、GBUCで、約170曲、MacJamsで約1900曲と、曲数を見れば、それなりの数はある。授業によっては、使用許諾手続きを避け、著作権表示のみで、曲を利用したいという場合も考えられる。その場合は、「表示」「表示 - 営利」の曲を利用すれば良いということになる。ただし、全曲のごく一部であることは、否めない。

映像作品も音楽と同様に、作品の二次利用を認めるのであれば、利用可能な曲数は「表示」とあわせて、GBUCは7870曲ほど、MacJamsの場合は、8400曲ほどが利用可能となる。ただし、映像作品の場合、ドキュメンタリーなど、肖像権絡みの映像では、映像作品の二次利用は認めがたい場合が多々ある。ネットワークで配信する場合、あるいは、DVDを配布する場合は、二次利用の問題が絡んでくる。さらに、「改変禁止」が適用されている曲をどうしても利用したいというケースも生ずる。

この問題の明快な解決方法は、作者に直接連絡をとり、使用許諾を得ることである。CCLという統一されたのライセンスを採用しているため、日米の異なるサイトであっても、使用許諾条件の確認が容易であるし、両サイトとも、直接連絡できるメール・システム、フォーラムによる、話し合いといったコミュニケーションの機能を有しているため、作者に直接連絡することは、容易である。

これまでの実践においては、学生が教育の一環として制作する映像に利用する旨を説明した場合、「改変不可」の曲でも利用を断られるケースは、生じていない。この理由としては、両サイトのフォーラムでの議論、あるいは作者への使用許諾の際のやりとりから、(1)音楽の作者は、より多くの人々に自分の曲を聴いてもらうことを希望していること。(2)作者の意図に反して利用されることを避ける、あるいは著作物の流通を促したいという意味で、「改変禁止」「継承」あるいはNo Derivative Works, Share Alikeを適用している場合が多く、教育目的の映像への利用を必ずしも想定していないことが推測される。また、「交渉」が可能なのは、元来CCLが権利者がルール外の使用許諾を与えることを何ら妨げるものではないので、どのようなライセンスが適用されようと、使用許諾を希望すること自体の妨げにはならないからである。

結局、膨大な数の曲のアーカイブを全て利用するためには、作者への適切な使用許諾が不可欠となる。市販の商業音楽ほどではないが、使用許諾なしに利用できる音楽より、手続きは煩雑だといえよう。

## 9-2. 制作上の利便性

CCLの欠点と言うよりは、CCLを採用しているサイトの欠点なのだが、曲がwaveやaiffと比較して音質が落ちる、MP3で提供されていることがあげられる。ただ、MP3のエ

ンコーディング技術の向上により、音質が向上していることもあり、ある程度の圧縮率、適切なエンコーディングといった条件を満たせば、商業レベルでの品質を求めない限り、映像のBGMにはそれなりの音質を確保している。実際のケースでは、依頼すれば、大抵MP3変換以前のwav、aiffの高音質ファイルを作者から提供してもらえた。作者も自分の作品をより良い音質で発表したいという意向が強いためである。

また、アマチュアにより制作されているということに起因するのだが、収録の際の録音技術に問題がある曲が、稀ではあるが存在した。音量レベルが非常に低く、映像編集ソフトの音量処理だけでは、適切な音量レベルを得られない、またはダイナミックレンジが広すぎるケースである。曲のニュアンスの付け方や録音の考え方にもよるので、ダイナミックレンジに関しては問題があると一概には言えないのだが、一般に商用音楽、特にポピュラー音楽の録音時には、コンプレッサー等の処理により、ダイナミックレンジが一定のレベルに押さえられている。アマチュアの場合は、そのような処理がなされていないことが多いので、例えば、BGMとナレーションを重ねて利用する場合、音量バランスの調整時に、音が歪んでしまい、十分曲の音量が上げられない場合もある。

もっとも、上記の問題は、音声処理の適切な知識と技術があれば、編集ソフト等で処理することで、解決することは可能ではある。また、ダイナミックレンジの問題は、実際上アマチュアの映像作品の品質レベルにおいては、ほとんど問題にならない事柄である。ただし、100%の音質管理がなされているわけではないことは、指摘しておく。

### 9-3. 教育上の問題

前述したように、登録曲の大半を利用するためには、サイトを通じて音楽制作者に、

使用許諾を得ることが必要となる。商業音楽の手続きのように、使用許諾を通じて音楽産業における、著作物の制作と流通の問題に触れることはできないが、商業音楽の手続きでは得られない利点を有している。

それは、音楽制作者に、自らの制作する映像に関する説明を行い、使用許諾を得るという機会を得られることである。単純に使用許諾に関する連絡のみが返ってくる場合もあるが、作者がどのような意図で曲を作ったのかという解説が得られたり、映像作品の完成を楽しみにしているといった音楽制作者の声が寄せられることもあった。こうしたコミュニケーションを通じて、「音楽や他人の作品を利用するということについて考えるようになった」あるいは「音楽制作者からの励ましで、映像作品の制作に、より力を入れることができた」という声が学生から聞かれた。

また、ユーザー参加型音楽投稿サイト自体に興味を持った学生も多かった。こうした関心は、音楽産業での流通とは、いわば別の回路である、オンライン上のネットワークにおける、著作物の流通と利用を実感させるとともに、さらに、オンライン上の著作物を、適切に二次利用する方法を学ぶ端緒となりうるのである。

ただし、初等教育機関で利用する場合には、生徒がオンライン上の匿名の人物との直接的な連絡を避けたい場合もあるであろう。また、マスメディアでの放送に係る場合は、使用許諾に関わる厳密な確認が必要な場合もある。こうした状況下では、教員等が音楽制作者との仲介者となることで、問題を解決することが可能だと思われる。

## 10. 結論にかえて

既存の手段を凌駕し、完全に置き換えられる手段ではないが、また、利用上の問題がないわけではないが、CCLに採用したユ

ユーザー参加型音楽投稿サイト音楽は、無料の膨大な音楽が利用できるという点において、公開を目的とした映像作品の制作を補助する有効な手段となりえるのではないか。また「自由に利用できる音楽」という側面のみならず、「著作を尊重する」という配慮のもと、適切な利用の方法の助言がなされれば、著作権という社会的な権利のみならず、使用許諾そのものを通じて、他者とのコミュニケーション、言い換えれば、前述したメディア・リテラシーの定義には欠けている、「制作を通じてのコミュニケーション能力」を醸成するきっかけとなるのではないだろうか。

従来、教育研究の場においては、伝統的に認められてきた、書籍や論文など、あるいは近年オープンソースの考え方に基づいて、利用されているソースコード、OS、ソフトウェアといったものが、主に二次利用される著作物であった。二次利用が確立されている著作物以外のものについては、著作権教育が叫ばれても、使用許諾が必要なものは利用しないという消極的な方向に傾きがちである。しかし、現在オンライン上には、多様な著作物が多数存在しており、容易に複製し利用することが可能な時代となっている。こうした時代において、どのように著作権を尊重しながら、二次利用していくかを考えるという、積極的な取り組みがあってもよいのではないだろうか。

#### 引用文献

- [1]「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書」、郵政省、2000年12月6月21日  
[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/pressrelease/japanese/housou/000831j702.html](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/pressrelease/japanese/housou/000831j702.html)  
[2] <http://www.creativecommons.jp/learn/>

#### 注

- [3]音楽産業的な観点からは、一般的に、作詞

あるいは作曲された詩あるいは曲は楽曲、曲がメディアに録音されたものは「音源」と定義される。本稿では、商業音楽の使用許諾に関する文脈においては上記の意味内容において、楽曲及び「音源」を使用する。その他の文脈では、音楽一般を意味する場合には音楽、音楽の一作品を示すには曲、メディアに録音された音楽を示すには、音楽メディア、を使用している。  
[4] GBUC, MacJams でそれぞれ 100 曲を無作為抽出して調査。

#### 参考文献

- アーサー・ミラー、マイケル・デイビス『アメリカ知的財産法』、松尾悟訳、木鐸社、1995年。  
クリエイティブコモンズジャパン編『クリエイティブ・コモンズ - デジタル時代の知的財産権』、NTT出版、2005年。  
佐伯胖『新・コンピュータと教育』、岩波書店、1997年。  
名和小太郎『デジタル著作権』、みすず書房、2004年。  
松野良一『市民メディア論 デジタル時代のパラダイムシフト』、ナカニシヤ出版、2005年。  
松野良一編『市民メディア活動 現場からの報告』、中央大学出版会、2005年。

#### 関連ウェブ

- 社団法人日本音楽著作権協会  
<http://www.jasrac.or.jp/>  
クリエイティブコモンズジャパン  
<http://www.creativecommons.jp/>  
Creative Commons  
<http://creativecommons.org>  
GarageBand Users Club  
<http://gbuc.net>  
MacJams.com  
<http://www.macjams.com>  
東京ビデオフェスティバル  
<http://www.victor.co.jp/tvf/>