

各 位

2024年6月5日
株式会社リットーミュージック

生成AIが夢の印税生活を可能にする？ 音楽理論は学ぶ必要なし？
書籍『AI時代の職業作曲家スタイル 逆張りのサバイバル戦略』が6月12日に発売！



インプレスグループで音楽関連のメディア事業を手掛ける株式会社リットーミュージック（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：松本大輔）は、『AI時代の職業作曲家スタイル 逆張りのサバイバル戦略』（山口哲一 著）を、2024年6月12日に発売します。

書籍『プロ直伝！職業作曲家への道』からはや10年、職業作曲家を始めとするクリエイターを取り巻く環境は激変しました。サブスクの普及により世界は狭くなり、生成AIの発展はすさまじく、複業作曲家が当たり前となり、著作権は債権化の道をたどり、作曲家が原盤権も持つ時代となったことで、実は守備範囲は以前に比べ格段に広がっているのです。これは巷間よく耳にする「生成AIにより人間のクリエイティビティが脅かされる」という拒否反応とは、真逆の事態が進行していることを意味しています。

本書では、音楽事務所でキャリアをスタートし、「山口ゼミ」で多数の作曲家を育成、現在ではエンターテック・エバンジェリストとしてエンタメ領域での起業を推進している山口哲一氏が、冷静な現状分析を踏まえクリエイターの「これからの生き方」を提示します。また生成AIツールを紹介するChapter3「AIとの付き合い方」では、サウンドプロデューサーの浅田祐介氏の協力を得て実際のツールの使い方や、そこから見えてくる未来を展望。その未来とはディストピアなのでしょうか、それとも……？

6月8日（土曜）には著者が登壇する無料のオンラインイベントも開催されますので、この機会にぜひご参加ください。

EVENT

書籍『AI時代の職業作曲家スタイル 逆張りのサバイバル戦略』出版直前イベント～「AIとポジットに向き合う方法」

出演：山口哲一、浅田祐介

日時：2024年6月8日（土曜）13:00～14:30（オンライン開催）

参加費：無料

お申し込み：Peatix <https://peatix.com/event/3942625/>

◆AIを活用した作曲に取り組みたい方、AIの近未来に興味がある方、必見のイベント

2024年6月12日、リットーミュージックより『AI時代の職業作曲家スタイル 逆張りのサバイバル戦略』という書籍が発売になります。その直前に、書籍の内容を著者自身が先出しするオンライントークイベントです。

これから音楽を仕事にしようとしている人が知っておくべきビジネス新常識もわかりやすくシェアします。



AIによる歌声合成の可能性 ～それぞれ特徴的な3つのソフト

続いて、歌声合成ソフトにおけるAIの活用事例を見ていきましょう。音楽制作においては、昔からボコーダーやオートチューン、Auto-Tuneによる歌声、ボコーダーなどさまざまなアプローチが試されてきましたが、基本的にそれらは生声に対して違和感のある声を作り出すのがテーマとなっていました。

しかしAIを搭載することで音声合成の技術は飛躍的に進歩し、ロガ声にとどまらない、自然な歌声を獲得することが可能となっています。このことが持つ意味は、音楽制作の現場ではとても大きいというのがわれわれの見立てです。

Dreamtonics Synthesizer Vの衝撃

そうしたAI搭載型の歌声合成ソフトの中でも、ゲームチェンジャーとなったのがDreamtonics Synthesizer Vだとと言っても過言ではないでしょう。生成される歌声のクオリティが固執していた、プロでも生の歌声との区別がつかないほどです。



▲Dreamtonics Synthesizer V

098

ARA対応でもはやDAWの一部として使える

使い方は簡単です。プラグインとしてはVST (Virtual Studio Technology) とAU (Audio Unit) に対応しているため、ほとんどのDAWソフトで使用可能でしょう。またARA (Audio Random Access) にも対応しているため、DAWとはより緊密な連携が可能となっています。

具体的には、ボコーダトラックの上にARAプラグインのSynthesizer Vをドラッグ&ドロップで重ねるだけで新たなトラックが立ち上がります。ここで「オーディオノートに変換」をクリックし、「ノート検出感度」を調整、必要に応じて「ピッチ補正」などの項目にチェックマークを入れればOK。言語は「オート」で良いでしょう。これですべて、Synthesizer Vが歌詞も勝手に読んでくれます。歌詞はどこどころ間違ったりもしますが、これはSynthesizer Vの問題というよりは、歌手の発音の問題かもしれません。なおボコーダトラックを読み込ませる際は、リバーブやディレイなどの空間系エフェクトや、適度なEQ、コンプなどは外しておきましょう。ドライヴ状態の方が、検出の正確性はアップします。ディレイなんかかかっていると、山びこ成分も拾ってしまいますので（高性能は）、注意してください。

さて、AIがピッチも歌詞も読み込んでくれる、歌詞の間違いも修正した上で、誰に取替えるかを決めていきます。「歌声データベース」にはたくさんの歌手がラインナップしているので、困ることはないでしょう。冒頭に書いたように人間の歌声と区別がつかないクオリティで、好きな歌手を選ぶことが可能です。

ARA対応という点でも非常に便利で、Synthesizer VをあたかもDAWの機能のように使えるんですね。例えばSynthesizer Vのトラックをダブルクリックすれば、DAWのピアノロール画面の代わりにSynthesizer VのEditor画面が開きます。この画面ではピッチ修正ももちろんできるので、メロディやキーに変更があったとしても余計な対応不要。またリタラジ (rit.) などに関しても曲の持っているテンポ情報に従って自動的に調整されるので、これまでのような「画面を見ながら少しずつズラして」という作業（そして、曲のテンポに変更が出たらまた全部やり直し……）は不要になります。テンポチェンジャーや変拍子にももちろん対応してくれるので、とても便利なのです。

099



▲Parallel Worlds,のミュージックビデオ

米国runway ResearchのGen-2は驚きの高機能

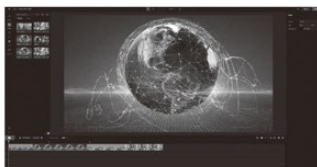
もう1つは、使っている人も多いかと思いますが、米国runway ResearchのGen-2というWebサービスですね (<https://research.runwayml.com/gen2/>)。

こちらはかなり高機能でさまざまなメニューが用意されていますが、やはりFireflyで作った静止画から映像を生成してみたい。ログインして「Text/Image to Video」を選んだら、静止画をドラッグ&ドロップ。この静止画に対してカメラの動きや希望のエフェクトを打ち込んであげて「Generate」ボタンを押下すればOKです。

これだけでかなり印象的なシーンを作れるので、登場シーンのアタックやキャッチアップ系の映像では重宝されています。驚くことに背景や人物なども自然に変化していきますし、これを使わない手はないのではないのでしょうか。自分の世界観にこだわろうと思ったらとことんこだわれるし、簡単にでも作れる。素晴らしい時代が到来していると感じています。

あとGen-2で面白いのは、「この画像に対してこういうアプローチをしてください」というときに無茶なことを書くと、頑張ってそれに応えてくれるんですね。無理なパンやタイトルを指定しても素直に処理してくれて、その結果として益々不思議な効果が得られる場合もあります。ある種のエラー的な部分もありますが、Jarvisでプリンスに「POPを書かせるのと同じような

126



▲Gen-2

文展ですね。要は発想が大事になってくるということ。

なおGen-2でもやはりプロンプトで映像を作らせることは可能です。ただ現時点では時間がすごくかかるので、まずは静止画から作っていくのが良いのではないのでしょうか。

「創造の民主化」が到来する

映像は制作に関わる人が多くなった分、言葉によるコミュニケーションの審判が厳格です。ミュージシャンなら書いて示すことができますが、映像監督と照明やカメラマンなどの技術スタッフとの意思疎通は、言葉になります。プロンプトエンジニアリングは映像の方がやりやすいかなと思います。生成AIが発展するのにも当然の必要なと感じる次第です。

ミュージックビデオという表現形態は、1980年～90年代のMTVが隆盛した時に頂点があって、そのまま前のように続いているという印象があります。同様の「ミュージックビデオ」という曲の映像が大好きなので、これまでの系譜をリスペクトしつつミュージックビデオというフォームを磨いた作品でもできると思います。そんなことを踏まえた上で、これからは曲が完成したら映像もクリエイターが生成AIを使って作るのが当然の時代になったと思います。

作曲家が映像を作れるし映像作家が音楽を作れるし、映画監督は曲

127

CASE_02 A&R × SONGWRITER

安楽謙一

作曲家と密に話ができるA&Rは
必要だと思います

山口ゼミの1期生であり、安楽会英語「Hope」など、作詞・作曲での楽曲提供を数多く行っている安楽謙一さん。しかし近年はレコード会社のA&Rとして、新たな挑戦を始めている。そこから見えるのは、どんな景色なのだろうか。

楽曲提案型で「Hope」が採用

— 安楽さんが作曲家を志すようになった経緯から教えてください

安楽 大学を出て就職していましたが、当時はsupercellさんがアマチュア時代から楽曲をどんどん出しているような状態です。ボカロの初期の頃ですね。そういうのを見ていて、自分もいけるかな、みたいな感じで、3年間で辞めたんですね。で、社会人時代には専門学校でDAWの使い方を教わっていて、そのときの師匠が山口ゼミのフットをリツイートして「山口ゼミの活動を応援したい」ということを知り、「職業作曲家になるためのゼミ」ということで門をたたいたんです。その流れでCo-

Writing Farmにも繋がっていき、3年間で辞めたんですね。で、社会人時代には専門学校でDAWの使い方を教わっていて、そのときの師匠が山口ゼミのフットをリツイートして「山口ゼミの活動を応援したい」ということを知り、「職業作曲家になるためのゼミ」ということで門をたたいたんです。その流れでCo-

Writing Farmにも繋がっていき、3年間で辞めたんですね。で、社会人時代には専門学校でDAWの使い方を教わっていて、そのときの師匠が山口ゼミのフットをリツイートして「山口ゼミの活動を応援したい」ということを知り、「職業作曲家になるためのゼミ」ということで門をたたいたんです。その流れでCo-

Writing Farmにも繋がっていき、3年間で辞めたんですね。で、社会人時代には専門学校でDAWの使い方を教わっていて、そのときの師匠が山口ゼミのフットをリツイートして「山口ゼミの活動を応援したい」ということを知り、「職業作曲家になるためのゼミ」ということで門をたたいたんです。その流れでCo-

— それでコーライティングでの作曲を開始したわけですね。

安楽 山口ゼミ、伊藤洋三さんのものでやっていた中で、これからはアーティストに対して楽曲提案をしていくことが大事だということになりました。じゃあ自分にはどうアプローチをしようかと考えた時に、自分が理想としていたところ、安楽会英語さんに提案したいということ、具体的に聞いていただきました。それで何度かやり取りして、ちょうどタイミング良かったので、「ONE PIECE」の主題歌で「Hope」という楽曲を採用していただきました。

A&Rは総合的に出口を見る立場

— そういった成果がありつつも、現在はA&Rとして活躍されています。

安楽 コンペを出していく中で、当然自分としては良い曲だと思っているのに採用されないことも多々あるわけじゃないですか。だからつ上のレイヤー、選ぶ立場に立つと、自分の楽曲のクオリティ向上にも繋がります。自ずと採用率も上がるはずだと考えました。

あと作曲家の場合はリリースして終わりという部分で、どこまでリサーチしているかを実感しづらい面もあって、そこも自分でやれるという思いがあったのが、それから先方からは「アーティストがこれを知ってほしい」とか、「アーティストがこれを知ってほしい」とか、「アーティストがこれを知ってほしい」とか、そういう思いでファンを獲得できるのかと「どんなプロモーションを展開するのか」という

ところで、大体で楽曲を決めることが多かったという印象です。もちろん発注書通りの楽曲が決まることもあるんですけど、「ライブのテーマである壮大さが足りないので、こちらの曲にしよう」という、結構ズレた部分で決まることが多かったんですね。そういう意味では、作曲家マインドとしては大事にしているところはある。これは作曲家だけやっていては分らなかったことですね。

— 実際に経験されてみていかがでしたか？

安楽 A&Rという職種は会社によっていろいろだと思いますので、あくまで自分が経験した範囲で言う楽曲を運ぶところ以外にもプロモーションやミュージックビデオ、ライブも含めてトータルで見るといいところだと思います。出口に悩むところを総合的にすべて見て戦略を立てる立場なので、予想以上に戦略が広がったんです。ですから、作曲家A&Rという形ではまだないものの、当初はA&Rのことで手一杯で、なかなか作曲家として手が回らなかったですね。

— 現場の大事さを実感

— フリーの作曲家からA&Rとしてレコード会社に所属するのは、それほど難しいことではないのでしょうか？

安楽 楽曲の制作の流れを知っていると、まずは門をたたけるというイメージだったのに特に心配はしていませんでした。一度楽曲の採用がなかったものの、当初はA&Rのことで手一杯で、なかなか作曲家として手が回らなかったですね。

ちなみに、作曲家としてこだわっているところは、楽曲の制作からA&Rとしてレコード会社に所属するのは、それほど難しいことではないのでしょうか？

安楽 楽曲の制作の流れを知っていると、まずは門をたたけるというイメージだったのに特に心配はしていませんでした。一度楽曲の採用がなかったものの、当初はA&Rのことで手一杯で、なかなか作曲家として手が回らなかったですね。

149

148

■書誌情報

書名：AI時代の職業作曲家スタイル 逆張りのサバイバル戦略

著者：山口哲一、協力：浅田祐介

定価：2,420 円（本体 2,200 円＋税 10%）

発売：2024 年 6 月 12 日

発行：リットーミュージック

商品情報ページ <https://www.rittor-music.co.jp/product/detail/3124317103/>

CONTENTS

はじめに これからの音楽家に必要な 2 つのこと

Chapter1 職業作曲家 3.0 とは？

- 1-1 職業作曲家 1.0 までの時代～コンペに疲弊する孤独な戦い
- 1-2 職業作曲家 2.0 となった今～コーライトの普及で作曲家側に比重が移る
- 1-3 職業作曲家 3.0 が生まれる必然性～不可逆的な変化に乗り遅れるな！

Chapter2 作曲家が知っておくべきビジネス新常識

2-1 原盤権、著作権隣接権をビジネスベースで理解する～自分で権利をコントロールする意識を持つ

2-2 デジタルマーケティングとメタデータの重要性～聴くこと、広めること、お金にすることが一体化

2-3 古今東西の音楽を聴きまくり続ける～感動経験こそが職業作曲家の最大の原資

2-4 アーティストのイコールパートナーとして～透明性を前提に個人的な繋がりを構築する

2-5 外国人とコーライティングする～グローバルに稼ぐ時代の基本戦略

鼎談：伊藤涼＋Kaz＋山口哲一

インタビュー：her0ism

REPORT The Asian SongWriting Camp in BKK

2-6 クリエイターとしてのブランディング～プロとしての自己演出を忘れずに

Chapter3 AIとの付き合い方 feat. 浅田祐介

3-1 AIを使った創作の近未来～誰でもできるようになっていく作曲という行為

3-2 オープニング対談：山口哲一＋浅田祐介～クリエイターに必要なマインドセット

3-3 プロの制作を支援する AI～マスタリングから劇伴づくりまで

iZOTOPE Ozone

HIT'N'MIX RipX DAW PRO

Sound Gen

AIVA

3-4 AIによる音声合成の可能性～それぞれ特徴的な 3 つのソフト

Dreamtonics Synthesizer V

Techno-Speech VoiSona

YAMAHA VX-β

開発者アンケート

3-5 歌詞の作成支援ツール～情報収集からアイデア出しまで対応

Diatonic code Shikaki

Jarvis

OPEN AI ChatGPT

3-6 映像制作はデスクトップでできてしまう～作曲家もミュージックビデオを作ろう！

neural frames

runway Research Gen-2

3-7 クローリング対談：山口哲一＋浅田祐介～AI時代の天才は必ず生まれてくる！.

Chapter4 CASE STUDY 複業作曲家という生き方

4-1 長沢知亜紀＋永野小織 OFFICE WORKER×SONGWRITER

4-2 安楽謙一 A&R×SONGWRITER

4-3 ペンギンス A&R×SONGWRITER

4-4 深谷天祐 ARTIST×SONGWRITER

4-5 山崎あおい ARTIST×SONGWRITER

4-6 米澤森人 ARTIST×SONGWRITER

4-7 にゃんぞぬデシ ARTIST×SONGWRITER

4-8 灰野一平 A&R Sony Music Labels

Chapter5 Web3時代の音楽の楽しみ方と稼ぎ方

5-1 これからデジタル市場が広がる日本～著作権の「債権化」による価値の上昇

5-2 クリエイターエコノミーの時代の職業作曲家～スマートな印税分配の仕組みは必ず訪れる

5-3 テクノロジー進化による音楽体験の変化～メタバース、立体音響、6G

5-4 それでも変わらないこと～All You Need Is Love & There's No Business Like

Songwriter.

おわりに あらゆる立場のクリエイターに捧げるインディペンデントなマインド

PROFILE

山口哲一（やまぐち・のりかず）

音楽事務所社長兼音楽プロデューサーとしてキャリアを開始。日本音楽制作者連盟理事等を歴任。日本の音楽業界のデジタル化の遅れに危機感を抱き「エンターテック・エバンジェリスト」と名乗り、著作や人材育成、新規事業創出などに取り組む。2019年 Studio ENTRE 設立、代表取締役就任。文化クリエイティブ産業領域で起業家育成と新規事業創出を行なっている。

内閣府知的財産戦略本部コンテンツ戦略 WG 委員、iU 超客員教授。プロ作曲家育成「山口ゼミ」主宰。Web3×音楽の中心地「MID3M+」ファウンダーメンバー。

『音楽業界の動向とカラクリがわかる本』 『世界を変える 80 年代生まれの起業家』 『コーライティングの教科書』 等、著書多数。

浅田祐介（あさだ・ゆうすけ）

1968 年東京生。1995 年にフォーライフからアーティストとしてデビュー。4 枚のアルバムをリリース。プロデューサーとして、Chara、傳田真央、Crystal Kay、玉置成美、CHEMISTRY、

織田裕二、キマグレン等々、数多くのアーティストでヒット曲を送り出した日本を代表するサウンドプロデューサーの一人。また近年はミュージシャンズ x ハッカソン、TECHS などのエンターテック系イベントの企画運営や、デザイナーYUMA KOSHINO との音楽レーベル「BlindSpot」主宰など、活動の幅を広げている。

【株式会社リットーミュージック】 <https://www.rittor-music.co.jp/>

『ギター・マガジン』『サウンド&レコーディング・マガジン』等の楽器演奏や音楽制作を行うプレイヤー&クリエイター向け専門雑誌、楽器教則本等の出版に加え、電子出版、映像・音源の配信等、音楽関連のメディア&コンテンツ事業を展開しています。新しく誕生した多目的スペース「御茶ノ水 RITTOR BASE」の運営のほか、国内最大級の楽器マーケットプレイス『デジマート』やエンタメ情報サイト『耳マン』、T シャツのオンデマンド販売サイト『T-OD』等の Web サービスも人気です。

【インプレスグループ】 <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス（本社：東京都千代田区、代表取締役：松本大輔、証券コード：東証スタンダード市場 9479）を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「航空・鉄道」「モバイルサービス」「学術・理工学」を主要テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

以上

【本件に関するお問合せ先】

株式会社リットーミュージック 広報担当

E-mail: pr@rittor-music.co.jp