AIと音楽産業

大臣官房総合政策課 調査員　相田　竜之介／川野　祥太

本稿では、近年急速に発展するAI技術が、音楽産業、特に楽曲制作に与える影響について考察する。

楽曲制作におけるAI活用の広がり

・AI技術の発展により、人間とテクノロジーが協働して楽曲を生み出す機会が増えており、AIの活用範囲は、作曲から編曲、ミキシング、マスタリングまで、楽曲制作のほぼ全工程に広がりつつある。AIによって、音楽をゼロベースから完成形まで制作することは、もはや珍しいことではなくなっている。

・生成AIの場合、楽曲のコード進行やメロディー、リズムなどの特徴を学習し、プロンプトに基づいて新たな楽曲を作成する。代表的なサービス・モデルには、Suno、Udio、Lyria（Google DeepMind）などがある。例えば、Sunoでは、簡単なイメージ指定から、歌詞・構成・曲調・楽器・演出まで細かく指定した楽曲制作へ段階的に発展させられる（図表1、2）。

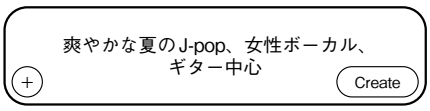
・楽曲制作（DTM）ユーザーを対象とした調査では、約8割が音楽生成AIに限らず、既に何らかのAIツールを利用している。AIは専門家だけでなく一般のクリエイターにも広く受け入れられており、楽曲制作における身近なツールとなりつつある（図表3、4）。

（図表1）Suno　各モードの特徴

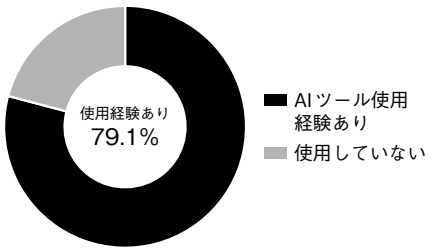
モード	Simple	Advanced/Custom
入力方法	一つの説明欄にまとめて入力	Styles、Lyricsなどに分けて入力
歌詞	基本的にSunoに生成させる	Lyrics欄で自作・生成・編曲が可能
用途	とにかく簡単に作る	曲調や歌詞を細かく指定する

（図表2）Suno　実際の入力形式の例

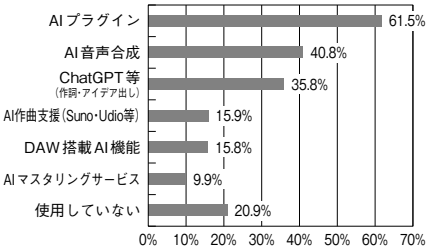
※Simple Modeのプロンプト画面をもとに簡略化して図示



（図表3）AIツール使用経験の有無



（図表4）楽曲制作（DTM）ユーザーにおけるAIツールの使用状況（複数回答あり）



（注）編曲：楽器や曲の構成を調整する工程／ミキシング：各音のバランスを調整する工程／マスタリング：曲全体を最終調整する工程／DTM：Desktop Musicの略で、PC等を用いた楽曲制作／プラグイン：楽曲制作ソフトに機能を追加するソフトウェア（音量・音質・周波数バランスの調整など）／DAW：Digital Audio Workstationの略で、録音・編集・ミキシング等を行う楽曲制作システム

（出所）Sleepfreaks「DTMユーザー2,226名に聞いた！『DTM×AI』活用の実態と意識調査 2026年版」、Suno Help Center「Make a song in Simple Mode」「Can I use my own lyrics?」、Suno「How to Make a song with Suno」

拡大するAI音楽と消費者・クリエイターの反応

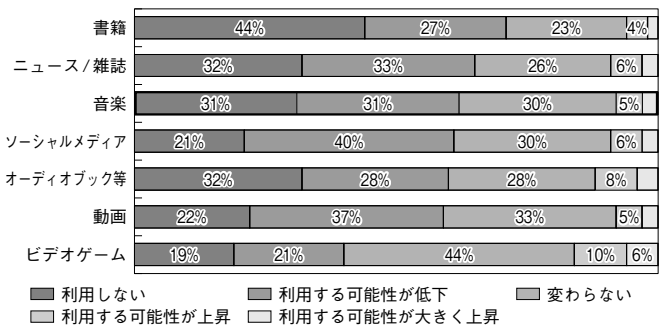
・技術による参入障壁が低下したことでクリエイターが増加することに伴い、コンテンツ供給量の増加も予想される。Deezerという音楽ストリーミングサービスにおいては、26年6月のピーク時には新規投稿の50%超をAI生成楽曲が占めたことが報告されている。

・これに対して、消費者は特徴的な反応を示しており、Deezerでも実際に再生されているのは全体の1~3%に過ぎないことが指摘されている。他にも、米国消費者のAI生成コンテンツに対する受容度調査によると、調査対象の約6割の消費者は楽曲制作にあたってAIが利用されているものだとわかった場合、視聴する可能性が低下すると回答した（図表5）。

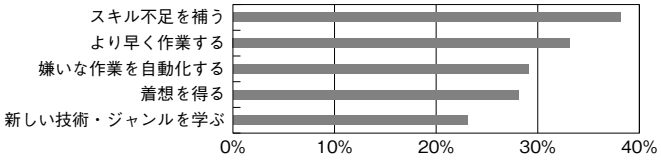
・とはいえ、クリエイターは楽曲制作におけるAI活用のメリットを様々な面から享受しており（図表6）、生成AIは楽曲制作において有効なツールであることがわかる。一方で、AIを活用することによって新たに生じる懸念もある。具体的には、楽曲の質の低下、剽窃など倫理面での問題、技術へ依存することに対する懸念などが挙げられる（図表7）。

（図表5）米国消費者のAI生成コンテンツに対する媒体別受容度

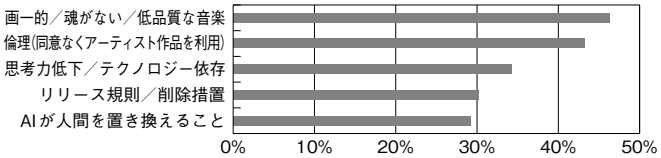
（注）下図は「[X]という媒体のコンテンツが、その全部または一部をAIで生成したものだと分かった場合、利用・視聴する可能性はどのように変わるか」という設問に対する米国消費者の回答をまとめたもの。



（図表6）アーティストにとってのAIツールの最大の利点



（図表7）アーティストにとってのAIツールの最大の懸念



（注）図表6,7については、「技術・創作・プロモーションのいずれかであれ、音楽にAIを使う最大の利点／懸念はなにか」という設問に対する回答のうち、複数選択で上位3つのうちに選ばれた割合を示したもの。本グラフには選択率の多い項目のみを掲載。

（出所）Deezer「AI music has surpassed 50% of new music uploads for the first time」、Bain & Company「In an AI Age, People Still Want the Radio Star」、LANDR「How Musicians Use AI」

著作権、クリエイターへの影響

・生成AIの急速な発展に伴い、著作権や知的財産権を巡る課題への関心も高まっている。特に、AIが生成した音楽の権利帰属や、著作物の学習利用に関する適法性について、活発な議論が続いている。

・2024年以降、大手レーベルによる無断学習に対する提訴が起こったが、和解・各国の判決・新たな提訴が並行している状況であり、現在は音楽のAI利用に関する許諾・収益分配といった基本的な枠組みが再設計されている過渡期であるといえる（図表8）。特に音楽生成AIサービスのSuno・Udioに対する訴訟は、生成AIの学習に著作物を利用する行為の適法性を巡る代表的な事例であり、その判決は音楽産業のみならず生成AI産業全体のビジネスモデルやコスト構造に影響を与える可能性がある。

・このような状況がある中で、音楽クリエイターの間でも生成AIに対する警戒感がみられる。フランス・ドイツの著作権管理団体がクリエイターを中心に実施した調査では、多くの調査対象者は自身の作品が生成AIで利用される場合、クレジット表示・透明性・許諾・対価を求めており、著作権保護作品の利用に際して明確なルールが敷かれることを期待している（図表9）。

（図表8）生成AIと音楽産業の訴訟に関する主な経緯

2024– 大手レーベルによる無断学習への提訴	2024年6月24日にUMG Recordings、Capitol Records、Sony Music、Warnerなどの大手レーベルが、AIによる音楽の無断学習、生成物が著作権侵害に該当するとしてSuno、Udioに対する訴状を提出。Suno、Udio側は、学習過程が公開されておらず、最終的に著作権を侵害しない新製品を作ることはフェアユースであるとして主張した。
2025– いくつかの会社が和解・提携	2025年11月25日に、Warner Music GroupとSunoは、訴訟の和解を含むパートナーシップの締結を公表した。ほかにも、Udioを巡る訴訟では一部の大手レーベルが和解した。一方、Sonyなどが提起した請求は継続した。
2026– 欧州での判決、訴訟の広がり	2026年7月31日に、ドイツのミュンヘン地方裁判所はGEMA（ドイツの著作権保護団体）のSunoに対する著作権侵害に伴う請求を認めた。 他にも、独立系出版社のRound Hillが提訴をしており、様々な権利主体による関心が高まっている。

（図表9）AIを利用した楽曲制作に対するクリエイターの考え（賛同率）

95%	AIを利用する者に対して、学習に使用したすべての著作権保護作品を開示する義務を課すべき
93%	政策立案者がAIと著作権をめぐる課題により注意を払うべき
90%	作品をAIシステムへ入力する前に著作権者から許諾を得るべき
90%	作品がAIシステムの学習に用いられる場合、著作権者が金銭的な利益を受けるべき（ライセンス等を通じて）
89%	AIが生成した楽曲などの作品にはAI生成であることを表示すべき

（注）図表9の数値（%）は、各項目の意見に賛同したクリエイターの割合を示している。フェアユース：著作物を公正に利用する場合、著作権者の許諾がなくても、著作権の侵害にあたらないとする考え方を指す。
（出所）Mishcon de Reya「Generative AI – IP cases and policy tracker」、GOLDMEDIA「AI　AND　MUSIC：KEY　FACTS」

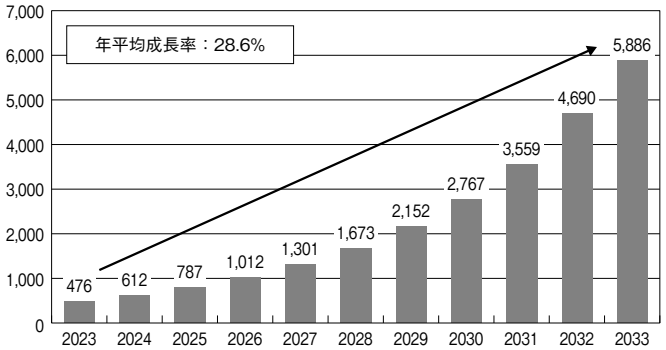
AI音楽産業の展望

・音楽生成AIの世界市場は、2023年から2033年までの年平均成長率（CAGR）が28.6%とされており、市場規模は2023年の2億9,400万ドルから2033年には36億3,710万ドルにまで拡大すると予測されている（図表10）。これは、2025年の世界のレコード音楽市場（317億ドル）の約1割に相当し、市場全体に対して無視できない規模まで成長することが見込まれている。また、生成AIによる音楽コンテンツは、2028年までに従来型の音楽ストリーミング収益の約20%を占める可能性があり、市場への影響力は急速に高まると予想されている。

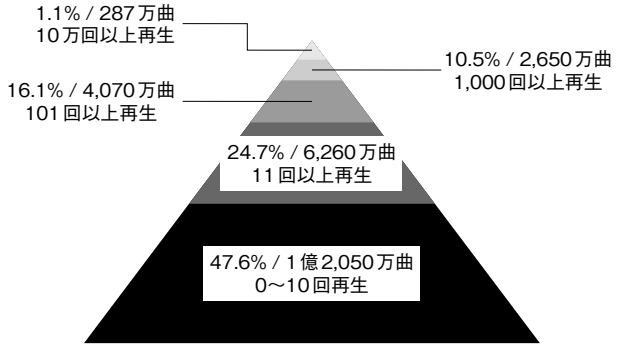
・一方、生成AIによる楽曲制作が広がる中でも、現時点では広く認知されたヒット曲は限られている。音楽市場では、制作主体を問わず、そもそもヒット作として世に出ることが難しいとされているためだ（図表11）。

・現時点では、ファンダム・ライブ等の体験価値、クリエイターの独自性・世界観、制作過程におけるクリエイターによる判断・工夫が、差別化要因であると考えられる。人と人とのつながりを基盤とする体験価値に関しては、今後、AIによって代替される可能性は低いかもしれない。しかしながら、独自性や世界観などのクリエイティブな要素については、差別化要因として同様に機能し続けるかどうかは定かではない。AIが楽曲制作のあらゆる工程に浸透する中で、音楽の価値の中心は今後どこへ移っていくのだろうか。

（図表10）音楽生成AIの世界市場規模予測（億円）



（図表11）再生数と楽曲数の関係性（2025年）



（注）為替レートは令和8年7月の税関長公示レートの平均値を採用している（161.83円/ドル）。/レコード音楽市場：ストリーミング、CD、ダウンロード等、録音された音楽の売り上げからなる市場
（出所）経済産業省「音楽産業の新たな時代に即したビジネスモデルの在り方に関する報告書」、Market.us「Generative AI in Music Market」、CISAC「PMP Strategy/CISAC study on the economic impact of AI in music and audiovisual industries」、LUMINATE「YEAR-END-REPORT2025」、MIDiA「Why have we yet to hear an AI-generated hit?」、IFPI「Global Music Report 2026」

（注）文中、意見に関る部分は全て筆者の私見である。