

A photograph of a vintage computer workstation. In the center is a CRT monitor displaying a desktop environment with several windows, including a blue window with a green icon and a green window with a landscape image. To the left of the monitor is a silver printer. In front of the monitor is a white keyboard. In the foreground, there is a MIDI controller with a keyboard and a joystick. To the right, there is a stack of electronic equipment, possibly a synthesizer or audio interface. The background shows a wall with a textured pattern and some shelves with various items.

# How Japanese **D**esk **T**op **M**usic culture was brought under control

Tokyo University of the Arts  
Ryosuke HIDAKA  
[ryo.pddk@gmail.com](mailto:ryo.pddk@gmail.com)

# Introduction

▪ The struggle between the regulation by the music industry and the free use of music file users

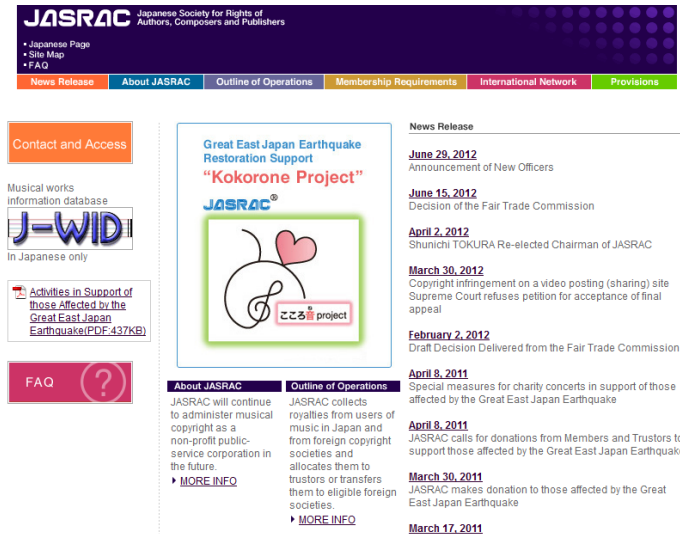
## ▪ JASRAC

(Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers)

▪ User/Technology Studies

They focus on technologies in their "context of use".

(Oudshoorn & Pinch 2003)



The screenshot displays the JASRAC website interface. At the top, the JASRAC logo and name are visible, along with a navigation menu containing links for 'News Release', 'About JASRAC', 'Outline of Operations', 'Membership Requirements', 'International Network', and 'Provisions'. Below the navigation, there are several content blocks:

- Contact and Access:** A section with a blue header, containing a link to 'Musical works information database' and the 'J-WID' logo.
- Activities in Support of those Affected by the Great East Japan Earthquake:** A section with a red header and a PDF icon, with a link to a PDF document.
- FAQ:** A section with a red header and a question mark icon.
- Great East Japan Earthquake Restoration Support "Kokorone Project":** A central graphic featuring the JASRAC logo, a heart, and a treble clef, with the text 'kokorone project'.
- News Release:** A section with a blue header, listing several news items with dates and titles, such as 'June 29, 2012 Announcement of New Officers' and 'April 8, 2011 Special measures for charity concerts in support of those affected by the Great East Japan Earthquake'.

# Introduction

- Historical overview of DTM culture in the 1990s Japan.
- The decline of DTM culture was caused by JASRAC (?)
- User's activities related to decline of DTM culture.

# What is DTM?



- **DTM : Desk Top Music**

It means that composing music as MIDI data on a personal computer.

- **MIDI : Musical Instrument Digital Interface**

PCs could link with digital instruments through MIDI. The composition as a MIDI data on PCs was recognized in the late 1980s.

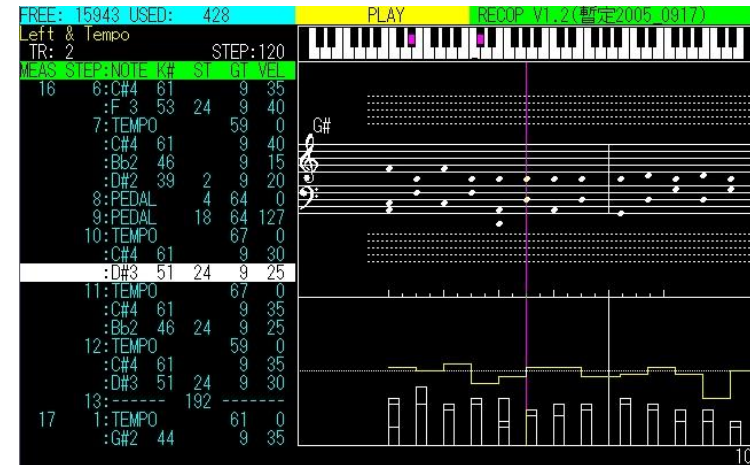
Interactions between manufacturers within instrumental industry and MIDI users group.  
(Theberge 2004)

# What is DTM?

- **MIDI data's features**
- sequence data / sound data
- tone generator module
- by opening the file through MIDI sequencer software, listeners could find how author create the tracks.

- **"ミュージくん / Musi-Kun"**

In 1988 Roland released. "DTM" was used on its advertisement at the first time.





# MIDI data in the DTM culture

- Monthly MIDI data list at "DTM magazine"

existing song titles of Japanese mainstream pops...  
ex.) [ X / X JAPAN / 88 ]

- "transcribed-by-ear" data  
DTM users distributed data while neglecting copyrights.

MIDI Jポップフォーラム					
番号	登録日付	バイト	データ名	FMIDIDAT	LIB 1
8386	99/03/18	7739	BELIEVE.LZH	BELIEVE MY~/TWO-MIX/88P	
8385	99/03/18	13013	YUMENOV2.LZH	夢の途中/来生たかお/88	
8384	99/03/18	13131	SE-RA-V2.LZH	セーラー服と機関銃(V2)/88	
8383	99/03/17	23455	ZARD07.LZH	あの微笑を忘れないで/ZARD/80	
8382	99/03/17	31232	EDGE.LZH	Edge of the season/ICEMAN/100	
8381	99/03/16	38097	MAY88P.LZH	Maybe Love/deeps/88P	
8380	99/03/16	19151	TEARSXG.LZH	T e a r s/X JAPAN/XG	
8379	99/03/16	18952	TEARSGS.LZH	T e a r s/X JAPAN/88	
8378	99/03/16	19315	XXG.LZH	X/X JAPAN/XG	
8377	99/03/16	18943	XGS.LZH	X/X JAPAN/88	
8376	99/03/16	13291	TAIYOXG.LZH	太陽と埃の中で/ひが'ア/XG	
8375	99/03/16	13094	TAIYOGS.LZH	太陽と埃の中で/ひが'ア/88	
8374	99/03/16	4805	SAKURETV.LZH	炸裂/魔術師オーフェン/GS	
8373	99/03/16	19214	WAED_GM.LZH	青空に誓って/ワイルド'アム/GM	
8372	99/03/16	21527	WAED_8P.LZH	青空に誓って/ワイルド'アム/88P	
8371	99/03/16	22829	LADY.LZH	LADY BLUE/RED WARRIORS/552	
8370	99/03/16	18972	TOKYO.LZH	TOKYO CITY NIGHT/ZIGGY/552	
8369	99/03/15	15629	IDOL8P.LZH	Idol Talk/ワイルド'アム/88P	
8368	99/03/15	40444	MAGIC8P.LZH	MagicOne(live)/ディメンション/88P	
8367	99/03/15	54946	OVER_AND.LZH	Over and Over/ELT/88P	
8366	99/03/15	9313	INFINITY.LZH	infinity/ワイルド'アム/88	
8365	99/03/14	24149	GREEN.LZH	グリーン/ワイルド'アム/久石 譲/88	

# MIDI data in the DTM culture

"how to master transcribing by ear?"

A serial article at "DTM magazine".

キミもできる!?



耳コピー 虎の巻

お品書き	
<p><b>第1回</b> ドラム・パートを耳コピー</p> <p>その1 ドラムのサウンドを覚えよう その2 拍子でなくてもビートを覚よう その3 基本パターンをいっしょに覚えよう</p> <p><b>第2回</b> コード・パートを耳コピー</p> <p>その1 コードは誰が予想する その2 聞き取れた音から知識でボイシング その3 テンション ノートをチェック</p> <p><b>第3回</b> ベース・パートを耳コピー</p> <p>その1 基本はコードのルート音 その2 水もあまるベースのフレーズを覚えておこう その3 バスドラムやリフとの組み合わせを覚える</p>	<p><b>第4回</b> メロディ・パートを耳コピー</p> <p>その1 まずは、隣で取ってみよう その2 フレーズの「ターン」をつかおう その3 スケールからコードから推理する</p> <p><b>第5回</b> その他のパートを耳コピー</p> <p>その1 曲のアレンジをコピーするには? その2 音群以外にもコピーしなればならないものがある</p> <p><b>第6回</b> 耳コピーをマスターするには?</p> <p>その1 耳コピーマスターへの道は遠く険しい その2 何かおかしかったらここをチェック その3 目ごらから耳コピーするクセを直そう</p>

自分の好きな曲をDTMで再現したいと思っても、必ず楽譜があると制限りません。そこで必要になるのが耳コピーのテクニック。このページでは、どんな風に曲を聴けば耳コピーのできるのか、練習曲を使って各パート毎にそのコツを紹介していきます。

**第6 / 6回 (最終回) 耳コピーをマスターするには?**

**その1 耳コピーマスターへの道は遠く険しい!**

連載の中で何度も触れてきましたが、耳コピーでは、聞いているすべての音を聞き取っているとは限りません。極端な言い方をすれば、自分の持っている音楽知識と、今まで聴いてきた曲のパターンから次の音を予測し、実際の音と比較しながら間違っている部分だけを聞き取ってコピーを進めていくのです。そして聞き取れなかった音も、ある程度までなら理論的に補充してしまいます(図1)。

初心者には、予測/修正/補充に必要な「頭の中の音楽のデータベース」の情報量が少いので、音感だけに頼らなければならないため、耳コピーを難しいと感じるわけです。ですから、音楽理論を勉強したり、お約束のパターンを覚えて、頭の中の音楽のデータベースの情報量を増やしていくことが、耳コピーをマスターするための第1歩となります。

**その2 何かおかしかったらここをチェック**

耳コピーが苦手という人が作ったデータを聴いてみると、メロディやドラムなどは上手くコピーできても、コードとベースが変になっている場合が多いようです。コードやベ-

コンピュータのおかげで楽器の練習をしなくてもリハーサルを繰り返すようになりましたが、耳コピーは、まだまだ人間側の技術の鍛錬がモノを言う世界だったりします。

この連載の中で取り上げたような点に気を付けながら、耳コピーを繰り返して経験値を地道に上げていくことが重要です。例の「頭の中のデータベース」とは、「繰り返しによる知識の蓄積」ということなのです。絶対音感はいささか小さい頭からの訓練が必要だし、いきなり完璧なコピーができる技術もないので、じっくりと腰を据えてがんばりましょう。

耳コピーが苦手という人が作ったデータを聴いてみると、メロディやドラムなどは上手くコピーできても、コードとベースが変になっている場合が多いようです。コードやベ-

＜耳コピー5ヶ条＞

1. 簡単に耳コピーする方法はない!
2. 1音/1パートずつ地道にコピー!!
3. コツは凡例を大量に覚えること!!
4. 次の音が予測できるようになれ!!
5. 些細な聴き違いなら無視しよう!!



前に聴いた「DreMi」に似てるな

音楽理論 おやくそく フレーズ等

調はCメジャー スケールは

これは「DreMi」だ

図1 絶対音感だけに頼らない耳コピーは、耳から入ってきた音を知識と経験で音前に置き換えていく作業となる。その作業に必要となる情報量が多いほど耳コピーは簡単になるだろう!!



# "MIDI hunt"

• **JASRAC started action in 2001.**

websites and BBS which uploaded "transcribed" MIDI data were forced to pay royalties or shut down.

the space of distribution and the reviews reduced.

this incident is called as JASRAC's "**MIDI hunt**".

# "MIDI hunt"

- **Copyright Law chang in 1997**

"Right to make transmittable" was included.

so, distribution of "transcribed" MIDI data became illegal.

- **NMRC** (Network Music Rights Conference)  
and **JASRAC** agreed with the degree of royalty.

The "MIDI hunt" occurred in a process of preparing online music distribution business.

# Other causes / User's activities

## ① **MIDI data of game music**

There were many game companies in Japan which did not entrust JASRAC with the copyrights of their music. A part of them admitted to be arranged music by DTM users in the beginning 2000s.

Those users transformed into today's game and "otaku" music culture like "doujin ongaku" and "Hatsune Miku" composers.

# Other causes / User's activities

## ②independent music distribution of MP3

The MP3 began to replace MIDI data as main online music distribution format from the late 1990s.

Amateur musicians who composed "original" tracks started to change their output to MP3.

They formed the alternative music distribution space on the internet.

# Other causes / User's activities

## ③ **new businesses arouse from DTM culture**

Online Karaoke from the late 1990s and Ringtone business from the 2000s both used MIDI data.

Those MIDI data were "transcribed" as part time jobs by amateur musicians in DTM culture.

These two businesses became important in the 2000s music industry in Japan.

# Conclusion

Today's space of online music distribution has complex processes which were formed with user's activities as I showed through DTM culture's history.

We can not recognize it as a simple binary of the music industry versus users.

And we have to pay attention to "context of use" of particular technology.

**Thank you for your attention**

**Tokyo University of the Arts  
Ryosuke HIDAKA  
ryo.pddk@gmail.com**