

実データ分析と理論に基づく社会経済システム変動の説明可能性  
—メディア・コンテンツ産業の事例から

加藤綾子†

文教大学情報学部†

## 1. はじめに

情報技術の進展による社会経済システム全体の変化は自明であるが、それを社会科学系のアプローチではいかに論理的かつ実証的に説明可能だろうか。本報告はメディア・コンテンツ分野を主な事例としながらも、パターンの形成と増幅、システム内部から生じるノイズといった観点をを用いると、比較的長い時間軸で、技術変化と社会経済システムの変動が一部実証的に説明できる可能性を、筆者の既存研究を総括しながら指摘する。

## 2. 理論編：相互作用システムにおけるパターン

出版や音楽、映像などの産業は情報・コンテンツを媒体に固定して大量に複製する複製技術の発明以降に成立可能となり、著作権法をはじめとする法律や、ビジネスのルール、業界内外の制度、何を作品と認識するかといった文化的な側面などとの相互作用を通じて、社会経済的な仕組みが組み上げられてきた。これは、技術、法、制度、市場、文化などの諸要素が相互作用する、ひとつの社会経済的なシステムであるといえる(加藤, 2014a; 2014b)(図1)。

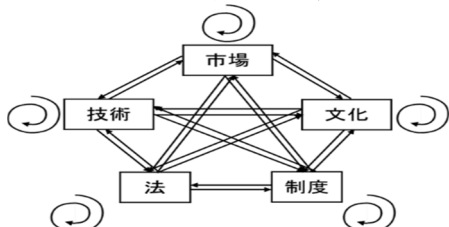


図1. 技術、法、制度、市場、文化の相互作用モデル  
注：各要素の内部でも独自に進化・変動すると想定。  
加藤(2014a)の図を元に加筆修正。

そこでは、ビジネスモデルや表現のパターンが徐々に定まり、一般化してきた。アドルノは文化産業における「規格化」をエッセンスであると批判したが、システムの観点では、これはネルソン&ウィンターのいうところの「ルーティーン」に相当するのではないかと(加藤, 2014b)。

このシステムの基軸には(1)複製ビジネスと(2)権利ビジネスがある。システムを揺るがすようなノイズが生じたとしても、従来は主に法制度の変更を通じて、(1)と(2)が維持ないし補強されるよう諸要素が調整され、システムは再秩序化してきた。これが

この種のシステムの調整メカニズムであると考えられる(加藤, 2014a)。

ここでいうパターンを仮にコンテンツ商品であると定義すると、パターンの増減は市場規模の推移によって示される。メディア・コンテンツ分野の市場は、おおよそ1990年代が最盛期であり、2000年代以降、現在にかけては縮小傾向にある。特に音楽産業の市場規模は、最盛期に比べて現在は半分以下になっている。この事実に基づけば、従来のパターンの増幅運動は終息傾向にあるといえる。

このパターンを形成する基幹的な技術は元を辿れば複製技術であり、その技術特性は媒体が限定的で固定的であることにある。従来のシステムの基軸となる論理(1)と(2)は、著作権法および所有権の概念に立脚するが、これらの根幹には上述の技術特性がある。基幹的な技術の特性が根本的に変化すれば、このシステムは従来の調整メカニズム(1)、(2)では再秩序化され得ず、それゆえ状態遷移するだろう。技術変化と社会経済システムの変動を説明しようとするとき、この観点が不可欠である。

次節では、この観点到り、加藤(2012a, 2012b, 2013, 2014c)を中心に音楽分野の事例を用いた実証的な説明を試みる。

## 3. 実証編

### 3-1. 進化のステップ

比較的長い時間軸の社会経済システムの変動を見ようとするとき、産業論で指摘される構造変化の議論は各論に位置づけられる(加藤, 2014b)。メディア・コンテンツに関しては、産業組織がメディア企業への垂直統合から制作部門の分離、流通小売部門のプラットフォーム化という変化を経てきた事実が複数の先行研究で指摘されている(生明, 2004; 樺島, 2009; 出口・田中・小山, 2009など)。樺島(2009)はこの変遷を三段階に整理し、コンテンツ産業の進化モデルとして提示したが、本稿の観点では、これらの構造変化はアナログ・パラダイムにおける進化のステップに位置づけられる(加藤, 2014b)。

加藤(2012b)は樺島モデルを一步進めた第四段階を提示し、(A)制作・管理機能の組織が一部で極めて統合的になることと(B)権利所有の内部化、(C)生産消費者の制作物が従来型の管理機能を必ずしも介さずプラットフォーム上に登場し得ること等をモデル化した。これはアナログ・パラダイムの終息期ないしデジタル・パラダイムへの移行に位置づけられる(加藤, 2014b)(図2)。

An Explanation of Dynamics of Socio-Economic Systems  
Based on Data Analysis and Theory: A Case Study from Media  
and Content Industries

†Ayako Kato, Faculty of Information and Communications,  
Bunkyo University

### 3-2. 産業内部におけるマイクロな変動

レコード商品という特定の型の市場における増幅は、(1)と(2)を実現する組織とビジネスによって生み出されており、それ自体も一種のパターンである。

日本のレコード・ビジネスを担う主体は、現在、①レコード会社(レコード発売機能と原盤管理機能)、②音楽出版社(詩曲の著作権の所有および管理機能)、③芸能事務所(実演家の管理機能)の三業種である。これら三業種の相互関係を基本形として、原盤とその複製物であるレコード商品が生み出され、詩曲の著作権と原盤権の権利ビジネスが運用されている。従ってこれら三者の組織間関係を分析すれば同産業内部の比較的マイクロな変動を把握することができる。

加藤(2012a)は、1979-2008年の30年分のオリコン年間ヒットチャート上位100タイトル、計3,000タイトルを分析し、1980年代は三者が異なる主体によって構成されるケースが相対的に多いが、1990年代半ば以降は三者が同一主体であるケースが増加していることを明らかにした(図3)。この分析結果は、第四段階モデルの(A)と(B)を実証的に示すものである。

### 3-3. システム内部から生じたノイズ

アナログ技術を基軸に成立発展してきたシステムにとって、デジタル技術は外部から生じたノイズであるのだろうか。音声のデジタル化に関しては、システム内部で積極的に開発・導入されて(1)と(2)を増強ないし発展させた事実がある。1982年のCD発売によって、録音技術のみならず流通小売媒体もデジタル化されると、アナログ・レコードに代わりCD媒体の売上が拡大し、市場の最盛期が築かれたのだが、これはアナログ・パラダイムの秩序による既存パターンの増幅であるといえる。

しかしながらデジタル技術は、情報通信技術と結びつくと、メディア・コンテンツ産業の成立前提にある限定的・固定的な媒体という特性を一気に失わせる。そのため、この種の産業のシステムにおける1990年代以降のデジタル化・ネットワーク化による変化は、従来の調整メカニズムでは再秩序化され得ない。図1の相互作用システムの考え方に基けば、デジタル技術は技術の領域で進化を遂げたり、他要素に影響して新たな文化を生み出したり、フィードバックを生じさせながら、その技術特性に基づくパターンを新たに形成していくものと説明される。

### 3-4. 一般消費者による生産活動の顕在化

技術変化の影響は大きく、従来は企業や組織によって管理・提供されることの多かった財・サービスおよびデータが、技術的には個人を軸に生成・流通・利活用できるようになってきている。CGMやUGCの増加は自明であるが、社会経済システム全体の影響関係をすべて実証することは困難である。そこで、図2のモデルに基づきながら部分的に実証し、論理的整合性をもって説明していくこととなる。

第四段階モデルの(C)を実証するには、一般消費者による生産活動の顕在化とその制作物を享受する消費者の拡大を示す必要がある。加藤(2013)は、勝又・一小路(2010)、生稲・勝又・一小路ら(2011)が検討した音楽の生産に関する構成概念に修正を加えてアンケート調査を行い(有効回答数699)、デジタル対応した制作ツールと音楽の生産行為の相関関係や、その自己目的で自己充足的な生産目的などを定量的に示した。コンテンツ消費に関する時差を設けた質問項目の予備的分析によれば、レコード会社等の公式組織によって発売され、ヒットチャート上位に入るようなコンテンツに需要がある状況から、必ずしも組織化されていない個人やアマチュアが生成したコンテンツが享受される状況への移行が定量的に示唆される(加藤, 2014c)。この分析を進めて行けば、図2の示す変化が部分的だが実証され得る。

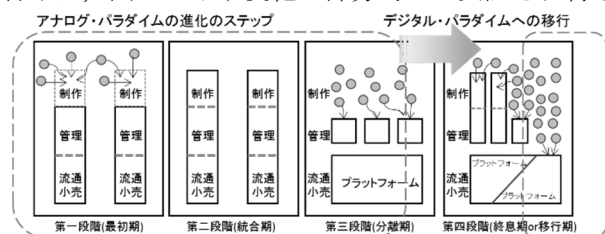


図2. システム全体の遷移(概念モデル)

注: 加藤(2012b)によるレコード産業の進化モデルの図を引用し、第四段階の名称とシステム全体の遷移について加筆。

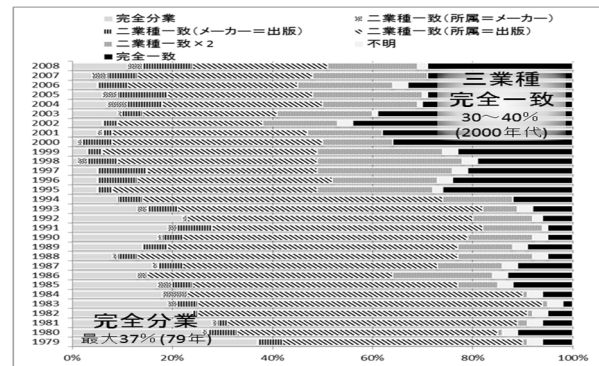


図3. 組織間関係の分析

出所: 加藤(2012a)。注: 図中に説明を加筆, 図の縮尺変更。

## 4. まとめ

本研究は複雑系や進化経済学の議論から着想を得て、ごくシンプルな論理と概念モデルを提示し、対象事例の変動過程を一部実証的に説明した。技術革新とパラダイムの変化に関する議論は実証性を欠きがちであるが、本稿の説明を用いれば比較的長い時間軸の変化の全体像がよりの確に把握できるだろう。

**謝辞:** 本研究は平成25-27年度科研費挑戦的萌芽研究(課題番号25590071)の支援を受けた。実証編のデータは平成23-24年度科研費若手研究(B)(課題番号23700295)の支援を受けて取得された。  
**主要参考文献**

加藤綾子(2014b)「社会的なシステムとして捉えるメディア・コンテンツ産業の変動に関する理論研究」社会・経済システム学会第33回大会, 京都大学, 1-B 分科会II, 予稿集 pp.13-16.