

分断する世界をつなぐメッセージ、音楽の産業

国内は現在、PCR 検査拡大の影響もあり 1 ヶ月前には予測しなかった感染拡大に注目が集まっています。一方、経済では不況下、恐慌までは起きていない状況があります。過去の恐慌に学び各国の金融政策含め効果が出ている可能性はあります。然しながら、資金供給量が過度に増大し、ある種、実態とかけ離れた株価、一方、今年年始予測した金の高騰、スタフグレーションの兆し等見るに、「今は嵐の前の静けさ」である可能性はあります。MMT 理論のごとく「通貨を擦り捲り」供給する事のみでは価値は創造できないという現実があります。世界は、「静けさ」の中で恐慌リスクに直面しているのかも知れません。管理通貨制度も、通貨の価値と信用自体を失い危機に直面するリスクさえ存在するかも知れません。

現在、世界で進行する 個別に「一点」を見つめ他を排除する「分断」の弊害について。

世間が興味を引くコンテンツを徹底して報道するマスメディアは世論を動かし、SNS は各メディアの個別の考えを先鋭化し、その結果が政治を動かします。

「コロナ」問題に関して、行政のゴールは、累計死者数の最小化ですが、現実的に万能の処方箋は存在し得ません。

行政のゴールは、多くの死を招く、「医療機関の物理的崩壊」と「恐慌」という 2 要因を避ける事。それは、医療設備及び人員の活用合理化を行いつつ、経済を動かすバランスを、ワクチン実用化までのタイムスケジュールの下で実践する事ですが、例えば、「コロナ問題」対策に於いて PCR 検査に関して考えてみます。

マスメディアが叫ぶ PCR 検査徹底を「無計画」に実施するとどうなるか。病床キャパシティと補足する為のホテル等借り上げには限界があり（*）、設備以上に、個別に対応すべき人的リソースの不足が深刻になるかも知れません。

（*ワクチン実用化までに長期化が予測され コロナ終息には集団免疫が必要とすると、仮に終息（集団免疫 予測 40%感染）までに全国民に徹底して PCR 検査を行った場合 5000 万人の感染が判明します。内軽症者（軽症率 80%として）は 4000 万人。現在、国内の病院に於いて、ベッド数 凡そ 165 万床（全床は使用不可）です。例えば、終息まで予測される 2022 年冬季まで 24 ヶ月、軽症者は療養期間（2 週間）0.5 ヶ月必要とし、極論、徹底した PCR 検査により、軽症者全てに管理された（自宅でない）病床が必要な場合、4000 万人が（奇跡的に同数分散した場合でも）単純計算で療養期間に最低 83 万床を要します。療養期間が重なることに、病院及び療養場所に於いて倍々で床数が必要になります。即ち、「医療崩壊」です。そうであれば、極論、「高齢者」、基礎疾患のある人、医療従事者、医療機関に入る際 等には PCR 検査を徹底する。及び高齢者と生活で接する場合或いは帰省等で高齢者と接する場合或いはアスリートやアーティスト他 密を前提とする活動時の「若年層」に PCR 検査を実施する。逆に、親元を離れた「若年層」は、症状が出た時にのみ PCR 検査を行う、要は、検査は「子細ルール」に則り実施するという、という考え方も排除されません。）

AIにマネジメントされるX Generationの「非接触」の時代、究極まで合理性を追求する社会に於いて、人々の考え方はSNSにより個別に先鋭化し、ビッグデータによるインプット情報は光のスピードで最適化され、社会の分断は加速します。ICAは、敢えて逆行する「接触」型のカルチャー、「C-MODE」(*)を提唱し、接触によって生まれるカルチャーを大事にし、個別のコンテンツを横断して繋ぐメッセージを模索し、インプット情報とは異なる突然変異、イノベーションによる進化を目指します。 *C-MODE: A contact-type lifestyle born in the age of COVID-19.

As a species that does not only pursue efficiency, humans and their activities will produce "mutations," an altered output that does not originate from input information. Humans are different from AI, and the advantage they have has nothing to do with efficiency. In these circumstances, ICA advocates a type of culture called "C-MODE," which encourages going out of the way to "create an environment where people can have contact with each other, value the things that are born from coming into contact, and enjoy culture and fashion in that environment."

コロナ後は、元の社会には戻らないという議論もありますが、戻る必然性ある部分は戻り、必然性ない部分は戻りません。政治的には、中国中心のアジア圏、米国中心のユーロ圏の二軸に収斂されていき、日本も30年以内に自国の独立した解決が必要となる激動期に入ると考えられます。即ち、ここは戻らない部分です。

各個別に分断と先鋭化が進む中、将来、極論として人類が「破滅」に向かわない為のファクターの一つは、世界で分断された個別のコンテンツやメッセージを「敢えて横断的に繋ぐ」事かも知れません。その中には「接触」型社会も存在します。

「大局的」に、ICAのライツマネジメント事業の役割は、これらコンテンツ、メッセージの生成、発展の循環を促す事と思われれます。

過去、コンテンツ、メッセージにより横断的に繋がる媒介、「音楽」というコンテンツに於ける進化は、記録メディアのパッケージに始まり、20年前辺りからデジタルが主流リリースへとシフトしました。更にダウンロード型からサブスクリプション型にシフトする現在、著作権接権はマネタイズの循環が大きな課題です。結果、世界でも記録メディアに頼らないライブ・コンサートが主流となってきたものの、2020年年始よりコロナ禍の中、ここも停止状態です。

一方、記録メディアの可能性について、(セキュアな環境がマネタイズの前提にありますが)更に現在はクリエイティブの形態自体の変化に可能性があります。ある種、興隆する記録メディアとして「ゲーム」が象徴的です。現在、この主流はパッケージ型からソーシャルに移行し、「コミュニケーション」をベースにしたインタラクティブ性が重要なファクターです。

「音楽」も、「コミュニケーション」をベースとしたインタラクティブな記録メディアに移行するのもかも知れません。