

## 【論文】

音楽サブスクリプションが社会に与える影響とその可能性について  
——〈既知〉・〈未知〉から見た現代的音楽文化の様相——About the Impact and Possibilities of Music  
Subscription Services on Our Society:  
The Complexion of Today's Musical Culture Seen from the  
Viewpoint of the Knowns and Unknowns井手口 彰典<sup>†</sup>

## 0. はじめに

日常的な音楽聴取のための手段の一つとして、定額制の音楽配信サービス、いわゆる「音楽サブスクリプション」の普及が進んでいる。音楽社会学者の日高良祐は AWA、LINE MUSIC、Apple Music などがサービスを始めた2015年を「サブスクリプション型音楽配信元年」と呼んだが(日高 2016)、それからわずか数年の間にこのサービスは我々の日常生活に深く根付く結果となった。たとえば2019年のユーキャン「新語流行語大賞」に「サブスク」がノミネートされたことはその端的な表れだろう。また、これまで音楽サブスクリプションに楽曲を提供していなかった人気アーティストたちの新規参入(いわゆる「解禁」)が年々増えているのも周知のとおりである。

こうした潮流は数値としても確認できる。日本レコード協会の「2020年度音楽メディアユーザー実態調査報告書」<sup>1)</sup>によれば、国内における音楽聴取方法は「YouTube」(58%)、「テレビ」(49%)に次いで「定額制音楽配信サービス全体」<sup>2)</sup>(35%)が第3位であり、4位の「音楽CD」(33%)を越える結果となった。また ICT 総研の「2020年定額制音楽配信サービス利用動向に関する調査」<sup>3)</sup>は2019年末時点における国内のサービス利用者数を約2160万人と推計し、2023年末にはそれが2930万人に拡大すると予測している。海外に目を向けると、イギリスの調査会社 MIDiA RESEARCH が全世界の音楽サブスクリプション加入者数 music subscribers continues を2021年第2四半期末時点で5億2390万人と算出し、1年前に比して1億950万人(26.4%)増加した、と報告している<sup>4)</sup>。

こうした急速な社会の変化に呼応するように、海外では音楽サブスクリプションに関する学術研究が多く発表されるようになってきている。また国内でも、特に情報处理的な観点から音楽サブスクリプションに言及する研究が増えてきているようだ。だが管見の限り、社会的あるいは文化論的な立場から音楽サブスクリプションの本質を考察する議論は、国内ではまださほど盛んではないように見受けられる<sup>5)</sup>。本稿ではそうした状況も踏

---

<sup>†</sup> 立教大学社会学部教授

## 2 音楽サブスクリプションが社会に与える影響とその可能性について

まえつつ、音楽サブスクリプションが我々の音楽文化に与える影響について、可能な限りマクロな視点から踏み込んだ考察を行うことを試みたい。具体的には、音楽サブスクリプションが持つ本質的な性格を〈未知〉・〈既知〉という対概念を用いて明らかにし、その普及が今日の音楽文化にもたらすであろう影響とその行き先について検討を行う。

### 1. 音楽サブスクリプションにおける〈未知〉と〈既知〉

音楽サブスクリプションとは何か。前掲の日高はそれを「1000円前後の月額料金を支払うことで、数百万曲もの楽曲リストの中から自由に音楽をストリーミング再生する権利を獲得できるもの」と説明している (*ibid.*: 17)。もっとも、利用可能な曲数については年々増加の一途を辿っており、本稿執筆時現在は「数百万曲」どころではなく、AWA や Apple Music がそれぞれ1億曲の提供を公式にうたっている。

そんな音楽サブスクリプションが日本で本格的に広がり始めたのは、前述のとおり2015年頃からである。ただ、「サブスクリプション」すなわち定額料金を払うことで商品やサービスを一定の期間受け取るというビジネスモデル自体は決して目新しいものではない。たとえば古くからある新聞や雑誌の定期購読はサブスクリプションの原型と見なせるし、電車の定期券や遊園地の年間パスポートなども同様の性格を有している。

もっとも、今日では定期購読や定期券、年間パスポートなどを指してわざわざ(日本語のなかで)「サブスクリプション」と呼ぶことは稀である。では、それらと今日的なサブスクリプションとは何が違うのか。インターネット上には様々な説明が散見されるが、強いて挙げるとすれば、現代的なサブスクリプションにおいては、その特徴の一つとして提供される商品・サービス内容の継続的なアップデートや改善が強調される傾向にあるようだ<sup>6)</sup>。たとえば音楽サブスクリプションについては前述のとおり提供楽曲数が年々増加しているが、それはサービスの継続的アップデートと見なしうるものであり、その意味において音楽サブスクリプションは典型的な今日型のサブスクリプションの一例だと考えてよいだろう。

では、そんな音楽サブスクリプションには、従来の音楽商品(たとえばレコードや CD などの物理メディア)との対比において、どのような特徴があるのだろうか。まず目に付くのは、サービスに供される(利用=聴取が可能な)楽曲数の膨大さだろう。仮に提供される楽曲の平均的な長さを3分と見積もっても、1億曲なら再生時間はトータルで3億分となり、換算すれば約570年に相当する。我々は自身の一生涯をかけたとしても、音楽サブスクリプションが提供する楽曲の全てを聴き通すことができない。我々が聴きうる(と同時に、知りうる)のは、そのなかのごく一部に過ぎないのだ。しかも提供曲数は今なお現在進行形で増加し続けている。従って、音楽サブスクリプションを利用する全てのユーザーにとって、提供される楽曲の大部分は常に〈未知〉であり、またそうであるがゆえに我々一人ひとり決してその全貌を掴むことができない。

なお、この全貌を掴めないというポイントは、全てを聴き通せないという本来の意味に加え、それを感覚的に把握できないという意味においても重要である。件の1億曲が、たとえば CD という物理メディアの形で目の前に広がっているなら、その膨大さは(たとえ聴き通せないにせよ)十分なインパクトを見る者に与えるだろう(物質としてストックされた音楽は、それ自体がフェティッシュな欲望の対象となりうる)。しかし音楽サブスクリプションによって提供される1億曲は、実際に見たり触れたりすることができない。それは宣伝文句としての「1億曲」

という記号以上の積極的な意味を担いえないのだ。

この問題に関してはさらに、1億曲という膨大さが所有の放棄とのバーターによって達成される、という点も確認しておきたい。1億と言わず何十万・何百万のレベルであっても、音楽をモノとして所有しようとするば高額のコストがかかるだろう。音楽サブスクリプションは、そんな所有の欲望を放棄したところに成り立つサービスである。

だが、以上に見てきた提供曲数の膨大さとは別に(あるいはそれに加えて)、音楽サブスクリプションにはもう一つ、見逃すことのできない大きな特徴がある。それは、検索機能を使うことで提供される楽曲のなかに自分が望む特定の曲が存在するのかわからないかを即座に知りうる、という点だ。ただしその際、我々が検索機能を用いて調べるのは基本的に〈既知〉の対象に限られるという点は重要である。我々は知らない曲名やアーティスト名を検索ウィンドウに書き込むことができない。もちろん、誰かに〈未知〉の名前(=検索ワード)を教えてもらうことは可能だろう。あるいは出鱈目の単語の組み合わせや「aaa」「abc」といった逐次的な文字入力によってたまたま〈未知〉の対象が検索結果に表示されることもある。だがそれらは、1億曲という膨大な提供楽曲のなかのごく一部に過ぎない。

この、「知らない言葉は検索できない」という命題に関連して、批評家の東浩紀が興味深い指摘を行っている。東は「検索ワード」を重要なテーマの一つとする著書のなかで、インド南部に位置するケーララという州についてひとしきり説明した後、次のように述べる(東 2014: 29)。

ここで決定的に重要なのは、いまぼくがしゃべったことは、じつはほとんど日本語で、インターネット上に当たり前にある情報だということです。でもぼくは知らなかった。読者のみなさんも、ほとんどのかたは知らなかったと思います。ネットでいくら情報が公開されていても、それは特定の言葉で検索しなければ手に入らない。ケーララの情報に辿り着くためには、検索で「ケーララ」と入れなければいけない。それがネットの特性です。

ケーララに関する情報がインターネット上に存在しているという事実(あるいは別の何かに関する情報が存在していないという事実も)は、その名前を検索にかけさえすれば即座に(それこそ1秒にも満たない早さで)判明する。だが「ケーララ」という名前をそもそも知らなければ、検索は実行されようがない。そして名前を知らないその対象に関する情報がネット上に存在するのかわか否かを、我々は知りようがない。同じことは音楽サブスクリプションにおいても生じうる。

以上に指摘した2点を踏まえることで、音楽サブスクリプションが帯びる興味深い性質が明らかになる。音楽サブスクリプションがサービスとして提供している楽曲の大部分は我々にとって〈未知〉であり、それゆえ我々はその全貌を寡聞にして把握しえない。つまりそれは「寡視的」である。だがその一方、我々はサービス全体から見ればわずかな割合を占めるに過ぎない〈既知〉の楽曲やアーティストについてならば、その在・不在を即座に、それこそ過剰なまでに確認しうる。つまりそれは「過視的」である。〈未知〉に対して寡視的かつ〈既知〉に対して過視的、それこそが今日の音楽サブスクリプションが帯びる本質の重要な一端だと考えてよいだろう。

#### 4 音楽サブスクリプションが社会にあたえる影響とその可能性について

## 2. 〈既知〉への偏重

音楽サブスクリプションが持つこうした性質は、サービスを利用するユーザーらの意識や満足度にも少なからぬ影響を与えていると考えられる。この点を確認するため、音楽サブスクリプションに対してユーザーらが抱く不満の内容を確認してみよう。

インプレス総合研究所は2016年8月に音楽サブスクリプションの利用実態調査<sup>7)</sup>を行っているが、それによれば「定額制音楽配信サービスで不満に思うこと」の1位は「好きなアーティストの曲が配信されていない」(40.1%)であった。さらに2年後となる2018年3月にもインプレスは同様の調査<sup>8)</sup>を行っているのだが、結果はほぼ同一(39.7%<sup>9)</sup>)である。なお、両調査において最も多く利用<sup>10)</sup>されていたのは Amazon の Prime Music (全体の1/3強)で、提供曲数はどちらの年も「100万曲以上」だ。また2016年の調査の第二位は LINE MUSIC (2018年の調査では三位に後退)だが、その提供曲数は2016年の「1800万曲以上」から2018年の「4400万曲以上」へと増加している。

LINE MUSIC の4400万曲はもちろんのこと、Prime Music の100万曲についてさえ、その内容を具体的かつ網羅的に把握しているユーザーはおそらく皆無だろう(寡視的)。だが、たとえ100万曲だろうと4400万曲だろうと、そこに自分の聴きたい曲が存在しないという事実は瞬時に分かる(過視的)。提供される曲の内容に対するユーザーらの不満は、こうした双方の見え方の相違(寡/過)によって引き起こされると考えられる。

もちろん提供される曲数が増えれば、聴きたい曲が聴けないという問題の発生は徐々に少なくなっていくのだろう(確かに当時の Prime Music の100万曲という数字は、2022年現在から見れば決して大きくない)。また、音楽サブスクリプションに対する不満がただこの一点に集約されるわけでもない(別の調査をいま行えば別の不満が上位にくるのかも知れない)。だがそれでもこの問題は、音楽サブスクリプションにとって宿病的な性格のものだと考えてよさそうだ。たとえばテクノロジーライターの大谷和利は2021年7月に発表したMdNのオンラインコラム<sup>11)</sup>のなかで、音楽サブスクリプションの選択基準を「聴きたい楽曲が揃っているかどうか」に尽きると説明し、「どんなに曲数が多くても、ない曲は存在するからだ」と指摘している(傍点引用者)。我々は何百万・何千万という曲を前にしながらも、実際には検索が可能な曲、つまり〈既知〉の曲を聴くことができるかどうかでサービスを評価しようとするのである。

とはいえ、もちろん音楽サブスクリプションが新しい曲との出会いのきっかけとなる場合もあるのだろう。経済学者の H.ダッタらは人々の音楽消費履歴を量的に分析し、そこから得られた知見の一つとして、Spotify の導入によって「新しいコンテンツの〔消費〕割合が顕著に増加している」と述べている(Datta et al. 2018: 15)。

だがその一方、前述したユーザーらの不満に耳を傾げるにつけ、新しい音楽との出会いだけで彼らの欲望が十全に満たされるのかといえ、決してそういうわけでもなさそうだ<sup>12)</sup>。たとえばメディア社会学者の M.ルーダーズは Spotify ユーザーへのインタビュー調査を踏まえ、「〔インタビューへの〕参加者は音楽を探究し発見する機会を持つことに価値を見出し出しているが、彼らの実践はそれと同じくらい、音楽のアーカイブ化にも向けられている」と指摘している(Lüders 2021: 965)。「Spotify はユーザーらを音楽の探索へと向かわせるよ

うデザインされているが、その一方でユーザーらは彼らの個人的な音楽遍歴にもこだわりを持ち続けており、また彼らは「たとえそれが物理的でなく個人の所有に基づかないにせよ、またサービスが閉鎖された場合にそれが消失する危険性があるとしても、自分の音楽の好みや遍歴に愛着を持ち続け、音楽をリポジトリに整理していくと考えられる」のである(*ibid.*: 953)。

こうした点から改めて分かるのは、音楽サブスクリプションを利用し評価するユーザーらの多くにとって、〈既知〉の楽曲の反復的な聴取が常に大きな関心を(もちろんそれが全てというわけではないにせよ)占め続けている、というポイントだ。我々は片方の耳で新しい〈未知〉を楽しみながら、同時にもう一方の耳では間違いなく〈既知〉を求めている。そして重要な(困った?)ことに、〈既知〉は過視的であるがゆえに、寡視的な〈未知〉に比べ、その在・不在がよりいっそう意識されやすいのである。

### 3. 〈既知〉を求める心性と「反復の系」

しかし、なぜ我々はそれほどまでに〈既知〉=知っている曲を求めてしまうのだろうか。もしもユーザーらが、〈未知〉を探索・発見し続けることにより大きな喜びを見いだしているのであれば、〈既知〉が少ないことは欠点ではなく、むしろ長所としてより積極的に捉えられてもよいはずだ。

こうした疑問の答えを求めて既成の学術的成果に目を向けると、どうやら我々は音楽サブスクリプションに限らずより広く音楽全般について、〈未知〉よりも〈既知〉をいっそう好む心理学的的性向を持っているらしいことが見えてくる。我々は、気に入った曲、大好きな曲ならば、たとえそれを何十回と繰り返し聴いても飽きることがない。それどころか、「初めて聴いたときには嫌いだった曲」でも「何度も繰り返し再生され耳に入ってくるうちに、少しずつ魅力が増していき、やがては曲に合わせて「タップをしたり、首を振ったり、軽く口ずさんだりせずにはいられなく」なり、最終的にはその曲を「自分のプレイリストにこっそり忍ばせることにさえなるのかもしれない」(Margulis 2014: 95)<sup>13)</sup>。こうした、特定の刺激(もちろん音楽以外も含めて)に繰り返し接触することでそれを好意的に捉えるようになる心理特性は、一般に「単純接触効果 mere exposure effect」(または提唱者の名前から「ザイアンス効果」)などと呼ばれている。

ただ、そうした心理学的な理由に加え、現代を生きる我々が音楽の反復的聴取を積極的に行う背景にはもう少し別の、社会文化的な要因も潜んでいるように思われる。改めて思い返してみるならば、我々が音楽の反復聴取を行うのは、(生演奏によってではなく)もっぱら録音物を通じてである。そしてその録音物は、概ね20世紀の全体を通じて、「持つならば聴ける」という原則のもとにあった(井手口 2009: 1)。購入するにせよレンタルするにせよ、手元にレコードやCDを用意できれば我々はそれを自由に聴くことができるが、しかしレコード・CDを処分したり返却したりすれば二度と聴けなくなるのである。

〈既知〉の反復は、この「持つならば聴ける」という原則と非常に相性がいい。録音物を購入あるいはレンタルするために必要となる幾ばくかのコストに比して、それを反復再生するためのコストは殆ど無視してよい程度に小さいためである。要するに、「持つならば聴ける」というパラダイム下においては反復が行われれば行われるほど「元が取れる」計算になる。

当然ながら、録音技術が登場する以前はそうではなかった。生演奏の場合、音楽を鳴り響かせるためには

## 6 音楽サブスクリプションが社会に与える影響とその可能性について

(それが初演であろうと何十回目かの反復であろうと)常に演奏という一定のコストを支払う必要がある。そのような場合、聴取者が敢えて〈既知〉を反復することの旨味は今ほど大きくなかったのかもしれない。だが録音物の登場によって、反復のコストは劇的に低下することになった。

もちろん、録音物が世に浸透した以降の社会であっても、購入コストを度外視するだけの余裕が懐にあるならば、次々に新しい録音物を買いき求めることは可能だろう。だがそんな金満家は前世紀において決して多数派ではなかったはずだ。可処分所得の限られた(筆者を含む)多くの人々は、入手すべき録音物を慎重に選び、それを繰り返し再生して楽しんでいた——というよりも、そうする他になかった。それしか持っていないので、繰り返し聴く。すると次第に曲が耳に馴染んでいく(単純接触効果)。「好きな曲を買う」のではなく、あるいはそれと平行して、「買った曲を好きになる」のである。前世紀における我々の音楽趣味はもっぱらこのようにして形成されていたと考えられる。

こうした録音物の繰り返し聴取を軸とする時代システムを、思想家の J.アタリは「反復の系」と呼んでいる(Attali 1977=2012)。「系」(レゾー)とは、「音楽の源泉とそれを聴く者とを結ぶチャンネルの総体」(*ibid.*: 56)である。あるいはもう少し噛み砕いて、当該社会における音楽の標準的な在り方、くらいのニュアンスで捉えても差し支えないだろう。

アタリによれば、「反復の系」は先行する「供犠の系」「演奏の系」に続く第三の系として「19世紀末、録音技術の発明によってもたらされた」(*ibid.*: 57)。この「反復の系」にあって、音楽は「交換と利潤の物質的対象」<sup>オブジェ</sup>となり(*ibid.*: 153、ルビママ)、また先行する演奏の系から反復の系に向けた流れのなかで「音楽ファンの欲望は、ますます、聞いたことのある音楽の消費という罠にとらわれ」ようになる、という(*ibid.*: 145、傍点引用者)。

そんな「反復の系」において、〈既知〉の反復は、単にそれが可能というだけでなく、音楽実践における最もスタンダードな行為となるのだろう。ならば、音楽サブスクリプションにおいてなお〈既知〉が強く求められているという事実は、我々の多くが未だに「反復の系」、すなわち〈既知〉の再生とその消費を自明視する19世紀末以来のパラダイムのなかで生きていることを示している、と考えてよさそうだ。

## 4. 〈既知〉の網羅？

前節で見たとおり我々は心理学的にも社会文化的にも〈既知〉を重視する傾向にあり、また音楽サブスクリプションに対してもしばしばそれを強く求めようとする。しかし、ならば音楽サブスクリプションは、やがて将来的に〈既知〉を求めるユーザーらの欲望を万全に昇華しうようなサービスへと発展していくのだろうか(サブスクリプションの基本的特質の一つに商品やサービス内容の継続的なアップデートがあったことを思い返されたい)。

だがその答えを探る前に、ここで議論の補助線として、思考実験的なツールを一つ用意したい。「世界中の全ての人々にとっての〈既知〉の楽曲を網羅した総体」なるものの存在を仮定し、それを、ありうるべき万物の集合体、という意味で「ユニバース」と名付けてみよう。このユニバースには、あらゆるジャンルの音楽はもちろん、たとえば海賊版や私家版の音源、学術目的の録音物、同人作品、各種権力主体によって禁止された楽曲

なども含まれる。

さて、誰が検索しても聴きたい曲が必ずヒットするという状況を構築するためには、音楽サブスクリプションが提供する楽曲を可能な限りこのユニバースへと近づけていき、最終的には両者を一致させればよい。だが、果たしてそれは可能なのか。

もちろん未来予測について「絶対」はありえないが、それでもこの要求はほぼ実現不可能だと思われる。あらゆる〈既知〉を網羅しようという音楽サブスクリプションの夢の前には、経済的、法的、あるいは倫理的な困難さが立ち塞がるためだ。特に音楽サブスクリプションの多くが有料サービスとして運営されるものである以上、経済性は無視できない要因となる。ごく一部の人間にしかニーズのない楽曲が音楽サブスクリプションに組み込まれる可能性は、大人気の楽曲に比べ、どうしても低くならざるをえないだろう。また法的な問題として、著作権者がサービスへの楽曲提供を拒むことも当然考えられる（だからこそ大物アーティストのサブスク解禁がわざわざ話題になるのだ）。加えて倫理的問題も無視できない。可能か不可能かではなく、倫理（社会的な善し悪しの判断）に基づいて、特定の曲が音楽サブスクリプションの検索対象から外されることはありうる。その最も顕著な例として、2019年に生じた電気グルーヴの楽曲をめぐる事件（メンバーの一人が薬物事件で逮捕されたことをきっかけに電気グルーヴの楽曲が音楽サブスクリプションから一斉に消えた出来事）を思い起こされたい<sup>14)</sup>。

そうした諸点を考え合わせるにつけ、音楽サブスクリプションとユニバースとの一致は今後も当面の間（あるいは永遠に？）難しいだろう。たとえば前掲の日高も、音楽サブスクリプションについて「「サービス外」の潜在的な音楽世界は巧妙に排除されている」と指摘し、その音楽経験を「限定的参照」と形容しているが（ibid.: 18）、そうした理解は極めて順当かつ的確なものである。

しかし、それにもかかわらずユーザーは、音楽サブスクリプションに対して「何でも聴ける」というナイーブな夢を抱きやすいようだ（少なくとも、望む曲が聴けないことが不満の重要な一角として挙げられる程度に）。その背景には、音楽サブスクリプションとユニバースとがいずれも〈未知〉をその基本的な性質として共有している点があると考えられる。

前節で確認したとおり、音楽サブスクリプションが提供する1億曲の全貌はユーザーにとって〈未知〉である。一方、ユニバースは人々にとっての〈既知〉の集合体であるが、しかし個々のユーザーの立場から見た場合、その総体はやはり——地球上の全ての人間と知識を共有するという SF 的な事態を想定しない限りにおいて——〈未知〉である。これら双方は、その総体を掴みえないという点において、あたかも同一の存在であるかのように目されやすい。それはちょうど、「すぐたくさん」という事実がいつのまにか「何でも」という認識に脳内変換されるプロセスとよく似ている。

では、音楽サブスクリプションとユニバースとの一致が困難であることを確認・承服したうえで、改めて状況を少しでもよく（つまり〈既知〉の曲を可能な限り多く反復聴取できるように）するために、我々はどのような戦略を取りうるだろうか。もちろん、個々の音楽サブスクリプションにおいて提供される楽曲を引き続き充実させていくための努力は不可欠だろう。だがそれと同じくらい重要なのはおそらく、複数の音楽サブスクリプション提供主体によるサービス、それも、できる限り他とは異なった独自の運営哲学や収益ルートや持ったサービスを確保し維持することだと考えられる。

## 8 音楽サブスクリプションが社会に与える影響とその可能性について

この問題は、音楽サブスクリプションよりもむしろ日常的なインターネット利用を例に採った方が分かりやすい。世界的に最も有名なインターネット検索エンジンはおそらく Google だが、しかし Google は決して世界で唯一の検索エンジンではない。たとえ同じ検索ワードを用いたとしても、Bing や DuckDuckGo、あるいは百度(Baidu)や ヤンデクス(Yandex)<sup>15)</sup>を使えば、ヒットする情報の量や内容(さもなければ提示される順序)は当然変わってくるはずだ。あるいは身近な知人の最新の言動を知りたければ、Googleではなく最初から Twitter や Facebook で検索した方が効率的だろう。このように複数のサービスを使い分けることで、我々はより広い情報が得られるようになる。そして、同じことは音楽サブスクリプションにも当てはまる。

もちろん、検索エンジンにせよ音楽サブスクリプションにせよ、複数のサービスを使い分けることには相応の不便さがある。同じキーワードを「あちら」にも「こちら」にも入力するのはそれだけ手間だし、もしそれが有料サービスならば必然的により多くの支出を覚悟しなければならない。そうした面倒や出費を厭うのであれば、もちろん個々のユーザーが(各自の判断で)利用するサービスを一つに絞るのは悪くない戦略だろう。

ただ、他のサービスを「使おうと思えば使える」ことを我々は忘れるべきではないし、実際には使わないとしても、そうした選択肢を社会的に確保しておくことは極めて重要だと思われる<sup>16)</sup>。ともかくも、「そのサービスだけを敢えて使う」と「そのサービスしか使えない」ことの間には広がる断絶は決定的である。必要に応じて性格の異なるサービス<sup>17)</sup>を自由に選択し組み合わせられること、今後の音楽サブスクリプションに求められるのは、そうした意味での多様性だろう。

## 5. 〈未知〉の沃野

ここまでの議論を通じて我々は、音楽サブスクリプションをめぐる現状を整理し、また〈既知〉の反復へと偏重しがちな人々の欲望の在り方を確認したうえで、ユーザーらの目下のニーズに応えるために必要な方針を模索した。だが実は、それは音楽サブスクリプションについて交わされるべき議論の半分ほどに過ぎない。というのも、前節で扱ったのは音楽サブスクリプションのうち、特に〈既知〉の楽曲をめぐる問題系のみなのだ。だが実際には、音楽サブスクリプションにはそれよりも遙かに大きなもう一つの領域、すなわち〈未知〉の沃野が広がっている。そしておそらくはこの〈未知〉の領域こそが、今後の音楽サブスクリプションの、延いては我々の音楽文化全体の未来像を考えるうえで非常に重要になってくるとと思われる。

もちろん、先に引用したダッターらの調査からも窺い知れるとおり、我々は新しい〈未知〉の曲を〈未知〉としてそのまま楽しんでいける。だが音楽サブスクリプションによって我々の前に初めて提示された前例のない規模の(かつ寡視的な対象としての)〈未知〉は、やがてその一部が、現在の我々の認識とは必ずしも合致しないような何かへとラディカルに変動していく可能性がある。そこで本節では、既に確認されつつある音楽文化の新しい潮流にも目を配りつつ、そうした変動の先を予測してみたい。

ただ、その前に先回りして指摘しておく、筆者は以下の議論を通じて「音楽サブスクリプションが今後の音楽文化の在り方を一方的に変えてしまう」と主張したいわけではない。音楽サブスクリプションに限らず、あらゆる技術の進展は決してその後の社会や文化を一意に左右するわけではない。単純な技術決定論に瑕疵があることはこれまでも多くの研究によって議論されてきたとおりだ(井手口 2009: 8-12)。



だがそれでも技術は、社会や文化の新しい可能態を示すことがある。そしてその可能態に向けて社会や文化が徐々に(技術サイドの再変容をも同時に巻き起こしつつ)変化していくことは少なくない。音楽サブスクリプションは、今後も一面においては、ユニバースという楽園を夢想するサービスとして利用され続けていくだろう。だが別の一面においてそれは、より積極的に〈未知〉と戯れるような人々にとっての重要なツールとして機能していく可能性も孕んでいる。ならば、音楽サブスクリプションが今後どのような新しい音楽文化を我々に提案しうるのかを、手持ちの論材を用いてアセスメントしておくことには少なからぬ意義があるはずだ。

では改めて、音楽サブスクリプションにおける〈未知〉の領域は今後どうなっていくのか。考える道筋の一つは、〈未知〉が今後次第に(既知)を部分的に内包するようになり、伴って〈未知〉〈既知〉双方の境界が徐々に融解へと向かっていく、というものである。

繰り返すとおり、音楽サブスクリプションの特質は膨大な(膨大すぎる)〈未知〉にある。だが、そんな〈未知〉と全くゼロから触れあうにはそれなりの気力が必要だ。最新ヒットチャートや友人からの情報、尊敬するアーティストのプレイリスト、あるいは洗練されたアルゴリズムが提供してくれる「オススメ」を頼りに、日に数曲を適当に試してみるくらいなら、もちろん全く構わないだろう(そして多くの人は実際にそうしているのだろう)。だが、日々延々と〈未知〉の曲ばかりを聴き続けるのは、ちょうど土地勘のない街を彷徨うのと同様に、人によっては相当に疲れる作業となる。それは、〈未知〉の領域に広がる数千万曲があまりにも〈未知〉でありすぎるからである。

思い返してみれば20世紀(特にその後半)以降のレコード産業は、時期による程度の差や後述のものも含む例外こそあれ、大筋において個々の曲が「互いに異なるものであること」を前提としてきた。それぞれの曲には独自の歌詞とメロディが宛がわれることが半ば常識であり、またその常識は著作権というルールによって担保されている。そこでは、個性を賭けた終わりなき差異化の闘争が繰り広げられ、あるいは似通った詞やメロディが「パクリ」という非難のもとに忌避されてきた。音楽サブスクリプションにおける〈未知〉があまりにも〈未知〉でありすぎるのは、もっぱらそのような状況に起因している。

だが、たとえ部分的にであれ〈未知〉が〈既知〉をその内側に含み込むようになれば、当然、そこにアプローチする際のハードルは格段に低くなる。そうなれば、我々は現在よりも遙かに容易に〈未知〉の領域へと漕ぎ出していくことができるようになるだろう。そして実は、そうした〈既知〉と〈未知〉とが重なり合うようなタイプの楽曲の例は、いったん音楽サブスクリプションから視線を外して周囲を見渡すならば、たとえば①レコード産業が(つまりは「反復の系」が)成立する以前にも、また②そのさなかにも出自を求めることができる。そして興味深いことに、③今また、それが一つの潮流を作り出しつつある。それぞれに対応する名前を具体的に挙げるならば、①には録音技術が普及する以前の欧米で既に成立していたクラシック音楽が、また②には20世紀前半に栄華を誇りながらもやがてロック・ポップスの後塵を拝するようになったジャズが、そして③には90年代末～00年代にかけて徐々に観察されるようになった同人音楽<sup>18)</sup>文化や動画共有サイトを主要な舞台とするカバー楽曲群が該当する。これらの音楽カテゴリは今日、いずれもその特殊な在り方ゆえに、〈未知〉とどう戯れるべきかについてのヒントを我々に与えてくれるものである。

### a. クラシック音楽

以上のように述べると、すぐに反論が寄せられるのかもしれない。②や③はいざ知らず、昨今のクラシック音楽など何百年も前の〈既知〉の曲ばかりを今でもひたすら反復しているだけの、〈未知〉とは最も縁遠い音楽カテゴリーではないか、と。しかしそれは半分正しいものの、半分不正確であるように思われる。

知られているとおり、クラシック音楽では「規範的楽譜」<sup>19)</sup>を用いてその内容を忠実に音響化することが前提とされている。クラシック音楽が反復のイメージで捉えられる所以だ。だが、実際には全ての音楽的要素が楽譜によって厳密に規定し尽くされてるわけではない。たとえば Crescendo(クレシェンド)という指示ひとつを取ってみても、具体的にどれくらいの時間をかけどの程度まで音量を強めるべきかは曖昧である。所与の条件を踏まえつつも、細部をどう表現するか(また時にはその条件からどう意図的に逸脱するか)はプレイヤーの解釈としてある程度まで許容されており、各演奏が帯びる「一回性」として受け入れられている。たとえ同じ人物や団体が同じ曲を演奏したとしても、時や場所が違えば各回の演奏は別物と(実際にどの程度の差異があるのかはさておき)見なされるのだ<sup>20)</sup>。

クラシック音楽において頻繁に取り上げられる有名曲、たとえば月光ソナタや新世界交響曲<sup>21)</sup>などは、(それが発表された当初はともかく)少なくとも今日では多くのクラシック音楽ファンによって既に十分に知られている(既知)。だが様々な奏者による折々の演奏は、その都度、別のものとして立ち現れるのであり、それがどのようなものになるのかは実際に聴いてみるまで分からない(未知)。つまりそこでは、一つの音楽実践のなかで〈既知〉と〈未知〉が部分的に重なり合うことになる。

クラシック音楽におけるそうした〈既知〉と〈未知〉との重複は、生演奏ばかりでなくもちろん録音物においても成り立ちうる。大型レコードショップに出向けば、棚には何種類もの月光ソナタや新世界交響曲のCDが並んでいるのを見つけられるはずだ。だがクラシック音楽におけるそうした多様性は、音楽サブスクリプションにおいてこそ、その本領が発揮されることになるだろう。試みにクラシック音楽専門のサブスクリプションである「Naxos Music Library」<sup>22)</sup>を調べてみると、月光ソナタを弾くピアニスト、新世界交響曲を指揮する指揮者は、どちらも100人を超える結果となった<sup>23)</sup>。クラシック音楽ファンはそれらの選択肢を、〈既知〉の反復という快楽を伴いつつ、随意に享受するのだ。

ただ、そんなクラシック音楽も、今日の音楽産業全体から見れば小さな傍流に過ぎない。メインストリームとしてのポピュラー音楽に規範的楽譜は存在せず、個々の曲はそのまま個々の演奏、そして個々の録音に対応するものとして(互いに重なることなく)理解される場合が大半である。

### b. ジャズ

以上に見たクラシック音楽と類似した構造を、我々はジャズにも認めることができそうだ。19世紀末、ちょうど録音技術の登場・普及と軌を一にするかのように誕生したジャズは、(もちろん例外もあるだろうが基本的には)全体の基調をなすテーマの提示とその即興的な展開(アドリブ/インプロヴィゼーション)を重要な特質の一つとしている。テーマはジャズファンにとって多くの場合〈既知〉であるが、それ自体を聴くことがジャズの目的の全てではない。ジャズの魅力はむしろ、テーマを土台としながらもその都度新たに繰り出される、奏者たちのアイデンティティをかけた即興演奏、すなわち〈未知〉の即時的構築に見いだされる場合が多いようだ。そうした

万華鏡のように変化を続ける種々のサウンドを、録音を通じて次々と渡り歩いていくような聴取の在り方は、それ自体が一種の即興演奏にも喩えうるだろう。

テーマにおいて〈既知〉かつ即興において〈未知〉。だがそんなジャズも、かつてそれがクラシック音楽を蹴落としたのと同様に、今度はロックやポップスによってメインストリームの座を追われることになる。

### c. 21世紀のカバー楽曲

結果的に、19世紀のクラシックや20世紀のジャズは、反復の時代におけるメインストリームとはなりえなかった。ところが21世紀が始まる前後になって、それらと似通った(つまり〈既知〉と〈未知〉とを混在させるような)新たな音楽実践が登場し、一定の定着を見せるようになってきていることは極めて興味深い。それが、同人音楽文化や、また YouTube・ニコニコ動画といった動画共有サイトを主要なプラットフォームとして広まりを見せるようになった、カバー楽曲群<sup>24)</sup>である。

もちろん、人気の高い楽曲を多くの歌手やミュージシャンがカバーする例は以前からあった。また最近ではあまり見かけなくなったが、20世紀には一つの楽曲が複数のレコード会社によって競作される例も少なくなかった<sup>25)</sup>。だが同人音楽や動画共有サイトにおけるそれは、非プロフェッショナルな音楽愛好家も実践に多数参入すること、カバーされる内容や量が特定の主体によってコントロールされにくいこと、人気の高い楽曲の場合にはごく短期間に膨大な数のカバーが制作されること、などの点において従来のカバー楽曲とは明らかに異質である。井手口(2009)や井手口(2012)では、そうした現象がまだ一般には珍しかったため具体的な楽曲名を挙げながらカバーの氾濫状況を詳しく説明したが、それから10年以上が経過した現在、本稿のなかで同じ手順を踏む必要はないだろう。具体例が必要ならば、適宜 YouTube で「千本桜」や「うっせえわ」<sup>26)</sup>などの単語を検索してもらえばそれで十分はずだ。

その代わりに本稿で強調したいのは、そうしたカバーの氾濫が、昨今では同人音楽文化や動画共有サイトといった狭い領域に留まらず、マーケティング手法の一つとして音楽産業のなかでも観察されるようになってきている、という点である。たとえば比較的早い時期の例として、2005年にテレビ放映されたアニメ『魔法先生ネギま!』では主題歌《ハッピー☆マテリアル》がアレンジや歌詞を変えつつ複数のキャラクター(を担当する声優)によって歌唱され、それぞれ別バージョンとして短期間に順次発売された<sup>27)</sup>。また2016年に始まったメディアミックス作品『ウマ娘 プリティーダービー』のテーマ曲《うまびよい伝説》も、やはり声優の組み合わせを変えることで多数のバリエーションが発売されている<sup>28)</sup>。もちろん、公式以外の(多くはファンによる)カバーまで含めれば、バリエーションの総数はさらに大きなものになるだろう。

加えて指摘しておくならば、そうした近年のカバーは楽曲の水準に留まらず、たとえば同じ曲をもとに多くの人々が思い思いに踊るような実践としても目に付くようになってきている。AKB48の《恋するフォーチュンクッキー》(2013年)、ピコ太郎の《PPAP》(2016年)、星野源の《恋》(2016年)、SEKAI NO OWARIの《Habit》(2022年)などがその成功例だ。

そうした諸々の(歌唱もアレンジもダンスも含めた)21世紀的なカバー楽曲の氾濫が、クラシック音楽やジャズとは異なる形で〈既知〉と〈未知〉との接近・融合を引き起こしつつあることは疑いようがない。我々は雛形となる曲についての知識を共通基盤としつつも、無数のバリエーションを、気が済むまで順次辿りながら消費で

きるようになってきている。

#### d. 「ファミリー指向型」音楽聴取

節の最後に、以上に見てきたクラシック音楽・ジャズ・21世紀的カバー楽曲に共通して見られる音楽聴取の在り方が、従来のそれとの対比においてどのように整理できるかを見ておきたい。

仮に、一人の聴取者が同一のソース(CDやオーディオファイル)を用いて〈既知〉の楽曲ばかりを反復的に聴くとき、彼が出会うことになるのは1度目でも2度目でも n 度目でも全く同一のサウンドである。完全に同じ対象が繰り返し立ち現れるという意味で、そうした聴取態度を「クローン指向型」と形容してよいだろう。

他方、彼が常に新しい〈未知〉の曲を求めるとき、彼が出会うことになるのは毎回全く異なるサウンドである。こうした姿勢は、先のクローンとの対比において「ストレンジャー指向型」と呼びうるものだ。

これらに対し、前節で我々がクラシック音楽・ジャズ・21世紀的カバー楽曲を例に見たのは、〈既知〉の反復という快楽を維持しつつ、しかし同時に〈未知〉のバリエーションを連続的に消費するような聴取のスタイルであった。そこで聴かれているのは、本質的な特徴を共有しつつも個々に異なる現れをする集合体である。それはクローンでもストレンジャーでもなく、祖父と父と子、あるいは兄弟姉妹の間に認められるような関係に喩えられるだろう。すなわち、そこで行われているのは「ファミリー指向型」の音楽聴取である。

こうした「ファミリー指向型」音楽聴取に対して、音楽サブスクリプションは極めて相性がよいように思われる。またそうであるがゆえに、もしも今後、音楽サブスクリプションが我々の音楽文化においてますます重要なプラットフォームになっていくのであれば、我々が日常的に聴取する種々の音楽は、レコード産業によって制作・販売されるものも、ユーザーが能動的に生み出すものも含めて、本稿で言う「ファミリー」としての性質を次第に強く帯びようになっていく可能性が高いと考えられる<sup>29)</sup>。

## 6. おわりに

本稿では、音楽サブスクリプションを〈既知〉および〈未知〉という二つのキーワードを使いながら分析し、このサービスを利用する人々の欲望が〈既知〉へとより強く向かいがちであること、しかしそれが今後我々の〈既知〉を完全に覆い尽くすような存在(ユニバース)に至る可能性は低いこと、そうであるがゆえに、今後は〈未知〉の沃野をどう楽しむかが重要な鍵になるであろうこと、などを指摘してきた。

ただ、音楽サブスクリプションが今日の音楽文化の在り方に及ぼそうとしている影響は極めて大規模かつ多様であり、それゆえに筆者も、本稿だけをもってその可能性の全てを考究し尽くせたとはいえず、特に第4節で検討した「ファミリー指向型」の音楽聴取は、あくまでも想定される可能性の一端を指摘したに過ぎず、他にどのような発展の道筋が考えられるかについて議論を重ねることができなかった。また、その「ファミリー指向型」音楽聴取に話を限っても、それが今後どこまで拡大・普及するのか、またその結果我々が日常的に聴く音楽にどのような変化が生じるのか、といった点について掘り下げた考察を行うことができなかった。だが音楽サブスクリプションの浸透は今後ますます進むものと想定される。それに伴い、分析に適した実践例や出来事も増えてくるだろう。いずれの点についても今後の継続的な調査・研究の課題としたい。

## 注

- 1) <https://www.riaj.or.jp/f/report/mediauser/2020.html>(2022年11月確認、以下URLについては全て同じ)
- 2) 「全体」というのは、「定額制音楽配信サービス」の他に「Spotify フリープラン・LINE MUSIC フリープラン」と「Amazon Prime Music」も合算した値。
- 3) (2020年11月13日公開)<https://ictr.co.jp/report/20201113.html/>
- 4) 「Music subscriber market shares Q2 2021」(2022年1月18日公開)、  
<https://www.midiaresearch.com/blog/music-subscriber-market-shares-q2-2021>
- 5) 関連文献の一つとして、前掲の日高も踏まえつつ音楽サブスクリプションの影響やそのユーザー像に言及した富永・広田(2021)を挙げておく。なお、音楽に限定されない(あるいはそれを部分的に含む)「サブスクリプション」一般についてであれば、国内でもそれなりに多くの研究が発表されているようだが、ここで個別に取り上げることは控える。
- 6) そうした言説の一例として NTT コミュニケーションズのオンライン記事「サブスクリプションとは? 定額制との違いをわかりやすく解説」(2021年9月30日公開)を挙げておく。  
<https://www.ntt.com/business/services/application/crm-dm/subsphere/lp/article-what-is-subscription.html>
- 7) 「利用率は9.1%、サービス選択は「月額料金」と「好きなアーティストの楽曲がある」定額制音楽配信サービスの利用に関する調査結果」(2016年8月23日公開)、  
<https://research.impress.co.jp/topics/list/digitalcontents/451>
- 8) 「利用率は2.2ポイント増の14.1%、スマートスピーカー保有率は7.4% 定額制音楽配信サービスの利用に関する調査結果2018」(2018年3月30日公開)、  
<https://research.impress.co.jp/topics/list/digitalcontents/121>
- 9) 2018年調査では有料プランか無料プランかでデータが分けられているが(2016年についてはその点に関する記載なし)、ここでは両者を合わせた「全体」の数値を示す。以下同。
- 10) 調査では「メインで利用するサービス」と表現されている。
- 11) 「数ある音楽サブスクの中で「Apple Music」を選ぶ理由」(2021年7月28日公開)  
[https://www.mdn.co.jp/web/column\\_otani/659/](https://www.mdn.co.jp/web/column_otani/659/)
- 12) もちろん、ダッタらも人々が「好きなコンテンツを繰り返し消費する」ことはきちんと想定している(*ibid.*: 17)。
- 13) ただし多くの場合、「ある期間は快感が増す」ものの(短期間に繰り返し聴いていると)「やがてそれは減少していくことになる(*ibid.*)」。
- 14) 念のため補足するが、筆者はここで「配信の停止が本当に正しかったのかどうか」を問題にしているのではない。
- 15) 百度は中国、Яндекс はロシアでポピュラーな検索エンジン。
- 16) その意味で、アニメソング専用の音楽サブスクリプション「アニュータ」(ANiUTa)が2022年7月末にサービス終了したことは残念である。
- 17) それらが合法的なものであるべきなのは言うまでもない。
- 18) 同人音楽について詳しくは井手口(2012)を参照。

## 14 音楽サブスクリプションが社会に与える影響とその可能性について

- 19) 規範的(Prescriptive)な楽譜とは、C.シーガーが用いた用語で、一般に音楽を事前(pre)に書き記した(script)ものを指す。一方、鳴り響いた音楽を後から書き写したものは記述的(Descriptive)楽譜と呼ばれる(Seeger 1958)。
- 20) たとえば生演奏に強いこだわりを持っていた指揮者のチェリビダッケはかつて、ホールの残響時間の相違に応じてテンポも変えるべきだ、と主張していた(Piendl & Otto 2003=2006: 31)。
- 21) 前者はL.v.ベートーヴェンのピアノソナタ第14番嬰ハ短調(op.27-2)、後者はA.ドヴォルザークの交響曲第9番ホ短調(Op.95)。
- 22) <https://ml.naxos.jp/Introduction.aspx>
- 23) 2022年11月確認。演奏者・指揮者ごとにソートされたフィルターが上位100件までしか表示されないため、ここではやむなく100人超と表現するに留めたが、実際の選択肢はそれよりも遙かに多いと思われる。
- 24) 同人音楽文化内では「アレンジ」という表現の方がより一般的である(井手口 2012)。
- 25) 『東京五輪音頭』(1963年)や『山口さんちのツトム君』(1976年)など。
- 26) 《千本桜》(2011年)は黒うさPが作詞作曲しボーカロイド「初音ミク」にうたわせた楽曲。《うっせえわ》(2020年)はsyudouが作詞作曲しAdoがうたった楽曲。
- 27) KING RECORDSのYouTube公式チャンネルで連続的に聴くことができる。  
[https://www.youtube.com/watch?v=ah82x\\_AKgdE](https://www.youtube.com/watch?v=ah82x_AKgdE)
- 28) 公式サイトディスコグラフィを参照。<https://umamusume.jp/products/>
- 29) もちろん、複数のファミリーのなかから「お気に入り」だけが選ばれ反復的に聴取されることもあるだろう。その意味で、ここでの指摘はあくまでも可能性の水準に留まるものである。

## 参考文献

- Attali, Jacques, 1977, *Bruits : essai sur l'économie politique de la musique*, Paris: Presses universitaires de France. (金塚貞文訳, 2012, 『ノイズ : 音楽／貨幣／雑音』みすず書房.)
- Datta, Hannes, Knox, George and Bronnenberg, Bart J., 2018, "Changing Their Tune: How Consumers' Adoption of Online Streaming Affects Music Consumption and Discovery", *Marketing Science*, 37(1): 5-21.
- Lüders, Marika, 2021, "Pushing music: People's continued will to archive versus Spotify's will to make them explore", *European Journal of Cultural Studies*, 24(4): 952-969.
- Margulis, Elizabeth Hellmuth, 2013, *On Repeat: How Music Plays the Mind*, N.Y.: Oxford University Press.
- Piendl, Stefan and Otto, Thomas ed., 2003, *Stenographische Umarmung : Sergiu Celibidache beim Wort genommen*, Resensburg: ConBrio Verlagsgesellschaft. (喜多尾道冬訳, 2006, 『私が独裁者? モーツァルトこそ! : チェリビダッケ音楽語録』音楽之友社.)
- Seeger, Charles, 1958, "Prescriptive and Descriptive Music-Writing" *The Musical Quarterly*, 44(2): 184-195.

東浩紀, 2014, 『弱いつながり : 検索ワードを探す旅』幻冬舎.

井手口彰典, 2009, 『ネットワーク・ミュージッキング : 「参照の時代」の音楽文化』勁草書房.

井手口彰典, 2012, 『同人音楽とその周辺 : 新世紀の振源をめぐる技術・制度・概念』青弓社.

富永剛希・広田すみれ, 2021, 「配信等の利用による音楽に対する認知や利用・購買行動の変化 : コレスポンド分析による検討」『東京都市大学横浜キャンパス情報メディアジャーナル』22: 28-33.

日高良祐, 2016, 「サブスクリプション型音楽配信元年 : 音楽の「参照」が持つ多様性」『音楽文化の創造 : cmc』75: 15-18.