

論文内容の要旨

論文題目 コンテンツの資産評価手法の研究

: 映像を構成する評価要素の抽出と不確実性モデルの評価方法
(The Research of Rating Method for the Movie Contents)

: Extraction of Value that Composes Movie and Method of Evaluating Uncertain Model)

氏名 田中 康之

本論文は、映像コンテンツの評価要素を創成期から現代までの事業特徴を経年的に捉え、その要素からコンテンツの価値評価をするための評価モデル式を設計することが目的である。そのために、コンテンツ産業論から知的財産法、会計学、数理分析、評価手法分野におよぶ学際的な新領域の応用研究となった。

コンテンツの価値要素を数値化して、その数値が価値におよぼす影響を、どのような決定理論により定量分析可能な評価モデルとして設計するのかが研究課題である。コンテンツの価値評価の系統立った研究はこれまでなされておらず、コンテンツ流通において必須である価値評価を無体財としての資産価値として評価することにした。

本研究を通じて、気づいたことは、コンテンツ産業が可視化されていないのは、特許権などを扱う工業社会とは異なり、コンテンツ業界が産業化されていないことが挙げられる。コンテンツはそれぞれの分野で活躍しているプレイヤーの集団によって創作されており、産業の体をなしていないといっても過言ではない。その中でも、映画事業だけは歴史があり、産業化に向けて多くの経営者が施策を打ってきたので、研究資料も一部残されており、映画業界から情報を入手することができた。

コンテンツの価値評価要素の抽出は、伝統的な会計学的アプローチや、DCF 法のように将来価値を現在価値に割り引いて価値判断をする手法があるが、コンテンツ自体が不動産のように安定した財産ではなく、情報財として消費される不安定なものであることがわかった。但し、インカム・アプローチは積極的に価値評価をすることから、流通しながら付加価値を生むコンテンツには適切なアプローチであることが確認できた。

コンテンツの価値評価の先行研究について、海外では情報処理技術を使った映画の

ヒット予測が研究されており、予測レベルも実用段階にあった。日本における評価システムは民間企業がサービスを提供している関係で、その仕組みはブラックボックスとなっている。

コンテンツの付加価値を定量的に把握できる価値評価ロジックとして、アウトカムロジックが有効であった。これは、価値そのものを私的便益と社会的便益に整理する方法であり、外部と接触してアウトカム（与益）が生まれるというロジックがコンテンツの付加価値を整理するうえで役立った。

特許の評価方法の多くは、価値としてバリュー・ドライバーに注目しており、権利保有以外にも事業化の評価が加えられている。知的財産権は利用しないと価値を生まないため、事業の価値はドライバーとしての評価スコアでは大きなウェイトを占めている。

コンテンツの価値評価の場合、ヒットしたものは加速度的に付加価値が増加するが、事前の予測は難しいものである。中でも、バリュー・ドライバーの連携によるバリュー・チェーンがコンテンツ利用の好循環を生むようにマネジメントすることで、アウトカムが生まれる確率が高くなる。何がバリューであるかは、コンテンツ市場の主流であるエンタテインメントビジネスから、著作権が事業価値に大きく寄与していることを再認識した。

また、映画などの複製芸術がコンテンツ産業にもたらした影響は、生産性の向上という形で、レコード業界から現代のデジタル技術によるインターネット配信まで、労働集約性の高いコンテンツ業界にとって画期的なことであった。また、ウインドウの拡大はコンテンツ流通経路の拡大となり、市場は拡大するが、そこには新旧メディアの興隆と衰退の歴史があり、日米のメディアを比較しても大衆娯楽の流れは同じ道を辿っている。特に、日本は国内マーケットが中心であり、米国はハリウッドのように海外マーケットに向けてコンテンツが発信されている点は大きな違いである。

本研究では、コンテンツ業界の複数の実務家に対して、コンテンツ流通についてヒアリングを実施したが、統一した見解を得ることはできなかった。これは、コンテンツ業界の価値観は一元的ではなく、複数の価値観を持つ多角的な集団によってコンテンツ産業が成り立っていることを示すものであり、それだけでコンテンツの価値要素も多く存在することになる。

筆者は、バリューレーティング・アプローチ (Value Rating Approach、以下「VRA」という。) というコンテンツの格付けによる評価概念を発案した。本研究では、コンテンツの価値要素を抽出し、バリュー・ドライバーとして価値モジュールにまとめ、その数値によって格付けを行い、コンテンツの価値を評価することを研究目的とした。

価値モジュールを確率推論のアルゴリズムからモデル化を試みた。コンテンツの多元的複合価値から多階層ネットワークモデルを参考にコンテンツの価値評価モデルを設計したが、実務的には人間の経験則による判断が確率推論としては必要であった。

コンテンツ評価モデルについては、主軸を何にするかが課題であるが、コンテンツビジネスにおいて、重要なものは利益であることからコンテンツ制作費をネットワークモデルの基盤として、それぞれの価値モジュールの分数の受け皿とした。また、権利関係の価値モジュールは重要であることから、単独でかつ全体に影響をおよぼすようにモデル設計を行った。

価値モジュールの数値評定については、共通した評点方法で行い、バリュー・ドライバーの種類も5つに絞り、評定においては、標準値をベンチマークとして設定して、評定のばらつきが大きくなるようにした。

VRA のポイントは VRA 曲線という過去実績をデータベースとして最尤曲線を作ることにある。その VRA 曲線が格付けランクと連動し、評価したいコンテンツの格付けランクが決定するので、VRA モデル式から算出されるスコアを格付けランクに導く転換軸となる重要な役割を持つことになる。実際に評価対象とする3つのタイプの劇場映画コンテンツを検証評価したが、検証コンテンツの VRA スコアから VRA 曲線で転換した VRA ランクの格付けは、3事例ともに事業実態に相当する評価であり、価値評価手法の有効性が証明できた。

VRA の課題として、コンテンツの資産評価手法としてモデル式を設計しても、価値要素となる価値モジュールのバリュー・ドライバー評定においては、人的判断によって評点を付けることから主観的な観点を完全にすることは払拭できなかった。しかし、確率推論では経験則も推論方法のひとつであり、コンピューターを稼働させるベイジアンネットワークモデルも人工知能モデルであることから、複数の専門家（その業務に就いている方で十分）によってその人的評価の精度を高めることができれば VRA の格付けの精度は高まり、より正確な価値評価が可能となる。

今後の課題として重要なことは、次の2点である。第一に、常に新しい変動情報を VRA 曲線に付与し、経済環境や法改正、時代推移によって VRA 曲線を変動させることが必要である。第二には、スコア評定の標準値や格付けランクのポジションを期間や状況によって調整することが今後の課題として残った。

47-077716 : 田中康之