

## 卒論報告

# パンデミック禍における音楽消費について —コロナ禍でのエンタメの在り方を考える—

樋口 花梨 (音楽文化教育学科音楽文化教育専攻音楽情報専修2020年度卒業)

新型コロナウイルスによるエンターテインメント業界への影響を整理しつつ、その中で誕生した新たなエンターテインメントについて、そしてその今後についての考察を行った。

## エンタメ業界を襲ったパンデミック

2020年、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大が国内外のエンターテインメント業界を直撃した。人が多く集まり密集するライブハウスをはじめ劇場、映画館は一時閉鎖、各音楽、スポーツイベントは中止や延期を余儀なくされた。損害額は計り知れず、関係各所への影響は甚大なものである。しかしこのような状況こそ、人の心を癒すためにエンターテインメントの力は必要なものであり、活動を止めてはいけないものである。そんな中、オンライン上からエンターテインメントを届けるといった新しい試みが各方面から多数誕生した。

人類は大きな危機に直面する度に技術を進化させてきた。今この瞬間はエンターテインメントがまた次の形へと進化をするタイミングなのではないかと思う。そこで今回は、まさに変化の岐路に立たされているエンターテインメントの動向を追うために、新型コロナウイルスによるエンターテインメント業界への影響を整理しつつ、その中で誕生した新たなエンターテインメントについて、そしてその今後について調査・考察した。



## デジタルが牽引する新しいエンタメのスタイル

コロナ禍により広く普及することとなったSNSでの生配信やオンラインライブなどのデジタルライブエンターテインメント市場は、withコロナ時代の新たなエンタメの形として注目が集まっており、これからの音楽業界には欠かすことのできないものになっていくと考えられる。配信でのライブを行うことが普通感覚で選択肢に入ようになった今、これまでライブコンテンツに挙げられていた会場不足やチケットの高額転売、遠方の公演で移動が難しい、などの問題解決のためにオンラインでのライブ体験の提供は主催者、観客双方にとって大きなメリットになるのではないだろうか。

Bluetoothを用いたペンライトや、ファンの歌唱を事前録音してオンラインライブでのコール&レスポンスを実現するなど、デジタルならではのライブ演出を行ったり、新たな動画配信サービスが数々誕生したりと、多くの事業者によるオンラインでの興行が拡大した。

ライブ視聴だけでなく、ライブ終了後にもビデオチャットツールを利用した新しいコミュニケーションや、限定グッズの販売など、コロナ禍でも提供できる新しいエンターテインメントビジネスが次々と誕生している。イベント告知からチケット販売、会場づくり、グッズ販売まで、デジタルエンタメを総合的に支援できる体制が整いつつあるので、生のライブとはまた違った、デジタルならではの新しいエンタメが次世代のエンタメジャンルとして創出されていくと考えられる。

## エンタメのデジタル化への課題

デジタルエンターテインメントは、新しいエンタメの形として今後も展開を続けていくと思われるが、デジタル化進展にはいくつか課題が挙げられる。

生のライブの一番の魅力のうちの一つは、アーティストと観客の双方向のコミュニケーションがリアルタイムで行われることである。それをオンラインのデバイス上でどこまで再現することができ、テレビの音楽番組との差別化を図ることが出来るのか、ということである。画面上でただアーティストの音楽を視聴するだけなら、テレビと何ら違いがない。画面を通してでも「生」であることを双方が感じられなければ生配信でのライブイベントは意味が無くなってしまふ。また、オンラインライブの弱点は、公演ごとの変化がつけにくいいため、複数回の公演が難しく、採算性の面で効率が悪いということである。これを克服するためには、1回の公演の価値を最大限に高めるか、複数回参加したくなるような演出が必要になると思う。今後はこのようなことを考慮しつつ、ドーム規模のライブに限らず、ライブハウス、劇場型など中小規模のエンタメコンテンツのデジタル化への取り組みも積極的に行われていくべきだろう。そんなデジタルエンターテインメントの現状を調査するため、実地検証を行った。

## オンラインライブに参加して

参加したオンラインライブは、予定されていた有観客のライブの延期・中止を経て、チケット代1000円で企画されたものである。

本ライブでは配信ならではの演出として、Twitter 連携を行っており、事前に決めたハッシュタグを付けてツイートすると、メインステージ後ろのLEDスクリーンにコメントが映し出される、というものがあつた。また楽曲中には、コメントを使ったコール&レスポンスが行われた。多少のコメントの遅延はあつたが、同じ場所にいなくても現地型のライブと同じようにコール&レスポンスで盛り上がる事が出来るのは、観客側のモチベーションとしてとても良いものなのではないかと思つた。

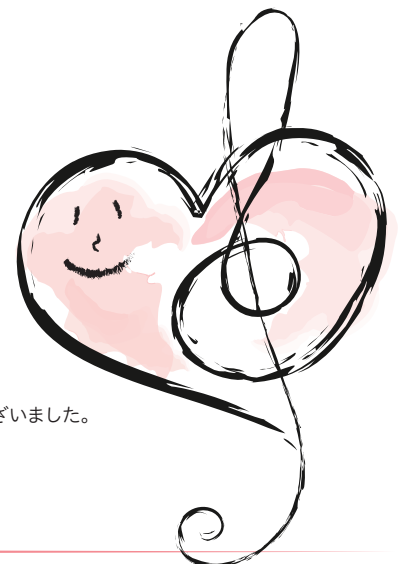
また、今回は1000円ということで話題性を呼び、1万4000人もの観客を得ることが出来たが、今後2回、3回と同じ値段でオンライン

ライブを行っても来場者数を維持するのは難しいのではないかと思う。予想したように、そこがオンラインライブの難しいところであり、やはり工夫が必要だと思つた。私がノートパソコンにイヤホンを通して視聴していたのもあるが、どうしても動画の視聴と同じように感じてしまい、実際のライブとは気持ちの面が大きく違つていたように感じる。一つ提案として、私はオンラインライブに360°カメラを導入するのが良いと思う。これは、視聴者自身がピンチイン・ピンチアウトを自由に行うことができ、好きなアングルで視聴することができる機能である。カメラワークが決まっているとどうしても音楽番組やミュージックビデオのように感じてしまうため、このような機能があれば少しでもライブ感を味わうことが出来るのではないかと思う。

課題は様々あるが、オンラインライブが一つのコンテンツとして新しいことをどんどん試し、コロナ禍の閉塞感が続く中で新しいエンターテインメントとなつていく道筋が見えた、そんなライブであつた。

## おわりに

コロナ禍という緊急事態において、エンターテインメントは「不要不急」である、ということを感じざるを得なかつたが、疲弊した人々の心を支え、明るい未来を目指すためのエネルギーとなり得るのもまた、音楽をはじめとするエンターテインメントである。一時はコロナ禍でエンタメ業界の動きが止まってしまうかと思われたが、次々に技術を駆使した新しいエンターテインメントが生まれ、次のステージへと向かっている。私はエンタメ業界におけるこの出来事は、確実に今後のエンターテインメント、音楽業界そのものにとって良い影響を与えたのだと思つている。生配信の普及により、ライブコンテンツは急速に多様化している。まだ粗さが見える部分もあるが、将来振り返つた時に、私たちが直面している現在は確実にコロナ以降のライブ演出の黎明期となるだろう。



ひぐち かりん ● 素敵な友達、先生方に囲まれて過ごした4年間、ありがとうございました。少しでも早く、日常を取り戻せることを願っています。