



はじめに

「おとやガイド通信2014 Vol.1」をダウンロードいただきありがとうございます。執筆者の中村大輔です。

わたしは、現代的な新しい音楽の在り方を研究・実践しています。インターネットの普及とソフトウェアの発達により、広く音楽が解放された時代、人々がより音楽を楽しむためにはどうすればよいのか、また音楽という知的な営みを生活に取り入れることで、人生を豊かにするにはどうすればよいのか、ということを念頭に情報取材しています。

「おとやガイド」はわたしのメールマガジンの名称ですが、今回、過去(2013年11月～12月)にほぼ毎日公開していた記事をまとめ、一冊の電子書籍として発行いたしました。メールマガジンという、リアルタイムの情報発信メディアという性質を考慮して、生で配信していた当時の臨場感を優先し、なるべく執筆した順番に並べ、文体やレイアウトも変えずにそのままの状態で開催しました。その上で、不自然な箇所や前後関係のつながりなどを修正してあります。

最新の情報をご覧になりたい方は、ぜひメールマガジン「おとやガイド」にご登録をどうぞ。では、これからもおとやガイドをあなたの音楽活動にお役立てください。

ちいさなおんがくニュースレター【おとやガイド】

ゲームの音楽・コード理論・おとやのしごと情報

ここから読めます↓

<http://tinyurl.com/Iso5ey3>

2014.1.15 中村大輔

「おとやガイド」の方向性について

2014.1.12

音楽をやること、とくに作曲という知的営みは、思考力や感性を楽しみながら高めることになる、総合的な能力開発のツールとして発達する可能性があると思っています。

だから、人々に音楽をやる喜び、作曲をする楽しみを知ってもらって、自分の新たな可能性を広げてもらいたいと思います。

そして、多様な知識や感性を身につけて、ユニークな人になってもらおうと、面白いのではないかと思います。

わかりやすく言えば、音楽をやって人生を豊かにしようよということです。

そういう、けっこうまじめな思考でやっているのが「おとやガイド」です。

だから、読者の主な対象はミュージシャンや作曲をしたい方、音楽活動をしたい方ですが、ミュージシャンでなくとも音楽に興味ある方や、逆にまったく音楽を知らないからこれから学習に活用してみたい、

という方も対象で、実際そういう方々にも読まれています。

音楽が知的な訓練になる例を一つあげます。

たとえば、作曲とは言語学習です。

曲をつくる際は、言語表現と同じように、文法・論理・修辞法という、言語運用に重要な三要素を踏まえた上で、

人に伝わりやすい、楽しませやすい表現をすることが重要です。

特に、作曲における「論理」は重要で、一定のルールに基づいて楽想を進めることが求められます。

音楽でいう論理とは、例えばAメロの後にBメロがきてサビに向かうとか、ハ長調なら曲尾はハ長調のトニックの和音で終わるとかということが言えます。「メロディを人に伝えるための一定の規則」です。

しかし、音楽は「感性」でやるものだから、論理とかルールなんてものはまったく構わないものである、という誤解は非常に強く、理論や形式論といったことはいつも毛嫌いされてしまっています。しかし、音楽は言語であり、数学なのです。

もとより感性が意識されなくとも発揮されるものであるからこそ、論理やフォームを使って整えることで、カオス状態からメロディを救うことができ、結果、多くの人々の心に響くすばらしい楽曲が生まれるのです。

「論理エンジン」で有名な出口汪さんという方の論で、「論理のない言語表現は赤ん坊の鳴き声と同じ」というお話がありますが、論理のない音楽などまさに赤ん坊の叫びと同じ、それはノイズでしかないのです。

「人間同士は生きてきた文脈も経験もまったく異なるのだから、論理という最低限のルールを守らなければ、コミュニケーションは成り立たない。論理という大切なものが見過ごされてきたせいで、いま日本は危機に瀕している」

ということ趣旨のことが、先生の著書『日本語の練習問題』などでよく書かれています。

「いや、アートだから」「考えるより感じるのが大事だから」「感覚の問題」という方もいるでしょう。それも、一人で楽しんでいる分にはいいのです。どんどんやってください。

しかしそれを人に押し付けて「熱い思いは伝わったはず」とか言ったり、「買って」とかやったら、相手にとってはたまったもんじゃありません。誰が買うか！です。

そういう人がきちんとルールを守って、きちんとした「おとや」になるために、ガイドが必要なのではないでしょうか。コアなファンがいるなら別として、誰もあなたに興味がない段階では、伝えるためのルールを使わない限り、誰もあなたの曲を欲しいとは思いません。

そういうバンドマンの必死な「CD買って」アピールほどどうっとうしいものはないということを、わたしたちおよび当事者たちは自覚しなければなりません。

意味のわからない変なものを好きな方もたまにいますが、どんな変人も、社会の一部である以上、最低限論理を介さなくては、言葉が通じません。論理は絶対に必要です。

日本人に欠けている論理的思考を、音楽という感性に直接的な体験を通して溶け込ませることで、鍛えることができるのではないかと考えています。

別に音楽を使わなくても学習できることですが、音楽を使ってもできるのです。しかも体感を通して、楽しく。

どうせなら、楽しくやりましょう。

その上で、本格的にバンド活動をはじめたり、音楽活動で社会に影響を与えたいという人のために、

マネジメント的な情報も公開しているわけです。

バンドを運営するなら事業を持つことが必須

収入というのは、「音楽を売る」ことで入るのはほんのわずか。多くは「人との関わり」の中で得ていくものです。

スタジオミュージシャンなども同じです。サポートというのはビジネスです。音楽という手段を通じて、

人との関わりに価値のある機能を提供しているから、収入が発生するのです。

つまりはビジネスということです。資本主義なのだから、収入はビジネスでしか入ってこない。音楽では基本的に食えないのです。

バンドマンはバンドを続けていくにも、自分の音楽を追求し続けるにも、ビジネスをする必要があるのです。

事務所はそれを肩代わりしてくれるから、仕事料をたっぷりとる。だからサラリーマンミュージシャンは、メジャーであっても苦しい生活をしているのです。

サラリーマンミュージシャンが自分に合わないと思うなら、独立する。そのために役立つ情報を公開しています。

これからバンドはどんどん独立していきます。1バンド一事業もつことが求められています。

何かサービスを立ち上げないと生活できないからだけでなく、社会的にもよりクリエイティブで面白いサービスが求められていて、エンターテインメントに強い人たちに期待が寄せられているのです。

まとめ

「おとやガイド」の定義

・おとやガイドは、自身の能力開発・知的成長のために、音楽を楽しむ情報・作曲方法を提供する

・自分の音楽を追求する上で他者（社会）との関係性が拡大する場合、自立するためのマネジメント方法を提供する

です。

これを理念として情報を取材し、編集して提供しています。

実はわたしがよく参照している海外サイトも、教育的な目的で運営されていることがほとんどです。

「メジャーデビューしよう」「音楽で食おう」なんてコピーを全面に出しているところはあまり

見かけません。

それだけ、音楽が解放されているということです。

日本では音楽は「一部の人の特権」「才能がある人のもの」という意識が強い。それはさびしいです。

音楽をやることで、確実に人間的に成長できる。単なる娯楽を越えて、自己成長に利用できるのが音楽です。

もっと一般教養的に、人々が作曲をできるくらいの論理力と感性があると、社会はもっと楽しくなるのではないのでしょうか。

TOKYO BOOTUP Conference Day

2013.11.16

TOKYO BOOTUP Conference Day というイベントに参加しました。

音楽活動の在り方を議論する、様々なコンセプトの合同セミナーでした。会場が3つあって、1時間単位でいろいろな内容をやっているから、好きなところを選んでみる、出入りは自由、というおまつりみたいなやり方でしたが、内容は濃かったです。

かなり多くの情報を受け取ってきて、流したいことがたくさんあるのですが、一度に書ける量ではないので、一個ずつ出していきます。

忘れないうちに・・・

わたしがみたトピックは、

1. JASRAC独禁法違反訴訟の東京高裁判決が意味するもの
2. インディーズアーティストの起業と融資について
3. コンテンツとしての音楽の未来、サービスモデル
4. ミュージックディスカバリーという概念について
5. じぶんの音楽を売る方法
6. アーティストのプロフィールの書き方(意味不明なの大すぎ)
7. 地方で活躍する音楽家たち。Global+Local=Glocalの音楽の在り方
8. ミュージシャンの海外進出について
9. 無名だけど音楽で生計をたてている人たちの話

です。ちょっと多いですよ。でもぜんぶ、今の時代音楽活動していくには絶対に知っておかねばならない、貴重な話でした。

ただ、講師の方も嘆いていましたが、「会場にミュージシャンやアーティストの方はいらっしゃいますか？」ときいたところ、

ほとんどいなかったこと。きていたのは、音楽ライターとか事業として音楽を扱っているビジネスマンとかがほとんどで、

いちばん話を聞いてほしいはずのミュージシャンがぜんぜんいなかった。

TOKYO BOOTUPというのは、インディーズアーティストに向けた情報開示をしている団体なのに、肝心のミュージシャンがこないというのは、残念だな、と・・・

ここらへん、イベント主催側とミュージシャン側では大きな意識の差があるのを感じましたね。

「あー、やっぱりそうなんですね・・・残念ですけど、ミュージシャンってこういう場にこないんですよ。ぼくもFacebookとかで告知していて、

彼らに場所も日時も目に入るようにしていて、大事な情報があるよってことは提示しているんですけど、それでもこないんですよ・・・めんどくさいんでしょうね。」と講師の方がぼやいていました。

いくら良心的に情報を公開しようとする人がいても、肝心の知る側が閉じこもっていたら、どうしようもないですね。

これは、音楽関係だけではないと思いますが、このカテゴリでは特に顕著ですね。「ビジネス系のことだろ？関係ねーし」とかいうばりばりアーティストみたいな人たちの声が想像できませんが・・・

それでいいんでしょうか。知らないままで搾取されているままで、いいんでしょうか。もっとできること、いろいろあるのに・・・

一般的にいても、「TPPは危険だ！多国籍企業による国家のとりだ！」「自民党の憲法改正草案は民主主義を徹底的に破壊する、天皇を人質にとった官僚のクーデターだ！」

と危険性を叫ぶ人がいても「は？大げさだろ。関係ねーし」といって無視することが多い。これと同じ関係が、こんなところでも起きているのだな、

と実感しました。

ちゃんと考えているミュージシャンの人は、数人しかきていないよ・・・という感じでしたね。ひとつずつ解説していきます。

音楽著作権管理闘争

まずは、音楽著作権管理闘争よりはじめます。

JASRACビジネスが独占禁止法違反なのかという話題です。

ちょっと堅い話かもしれませんが、あなたがもし音楽活動を行っているならば、知っておいた方がいいことです。

- ・ JASRACは何をしている団体なのか？
- ・ JASRACのやり方の何が問題なのか？

ということについて解説します。

まずはこちらをご覧ください。短いので1分で読めます。

2013/11/13

JASRAC、独禁法違反を否定した公取委審決「取消」判決を不服として上告

http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20131113_623383.html

JARACについては、ぼくら音楽人にとってはなにかと悪いイメージが多いですね。爆風スランプのファンキー末吉さんも

「JASRACとの戦いの日々」をブログに綴っています。

しかし、細かい世間事情については疎い（詳しい方はすいません）アーティストタイプの人々、じつはJASRACについても「何かうるさいヤツら」ぐらいの認識しかなくて、詳しくは知らないという方も多いのではないのでしょうか。

Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers

一般社団法人日本音楽著作権協会

略してJASRAC

◇JASRACは何をしている団体なのか

JASRACのしごとは、ミュージシャンの音楽著作権を一括管理することです。

たとえば、ある程度売れている歌手やグループは、放送局などメディアやカラオケボックスが自分の楽曲を使用する際、

楽曲使用の交渉、楽曲使用料の交渉などを、各メディアごとにいちいちやっつけられないので、著作権をJASRACに委託します。

放送局は、直接ミュージシャンに楽曲使用契約を結ぶことなく、JASRACに定額(ここがポイントです)の使用料を払えば、登録されているミュージシャンの楽曲を使い放題できるというわけです。

。

そして、JASRACは使用料から管理手数料を引いた著作権フィーを権利者であるミュージシャンに分配するという仕組みです。

関係を把握しましょう。

○楽曲の流れ

ミュージシャン(委託者)→JASRAC(受託者)→放送局(受益者)

¥お金の流れ

ミュージシャン←(管理手数料を引いた使用料)JASRAC←(楽曲使用料)放送局

となっています。

◇JASRACのやり方の何が問題なのか？

音楽業界、法曹会ではかなり話題になっている今回の「JASRAC独禁法違反訴訟、東京高裁判決」ですが、

皮肉なことに、当事者であるミュージシャンは関心がないようですw

会場でこの話を聞きにきていたのは、会場をみるかぎりわたしふくめ3人くらいでした。

裁判の具体的な内容は、リンクを見てほしいのですが、

要するに、

1.日本のほとんどの音楽著作権を一括管理し、手数料をがっぽりとっているJASRACに対して、公正取引委員会が「ちょっとやりすぎじゃあないかい？」とあって「こりゃ独占禁止法違反だね」とジャッジし、排除措置命令をとった。

2. JASRACが「ふざけんなバカヤロ」「独禁法違反してねーし」とあって反発し、独禁法に違反していない訳を公正取引委員会に訴えかけた。

で、公正取引委員会は「あ、わかりました・・・」とあって、独禁法違反審決を取り消した。

3. このやりとりを見ていたe-License(JASRACと同様に音楽著作権管理の手数料ビジネスを行う団体、JASRACのせいで仕事が少ない)が、

「おいおいちょっとおかしいんじゃないの？管理曲数もダントツ、使用量も定額でお得なJASRACさんが幅を利かせているせいで、

うちで管理している楽曲が使われなくて、商売あがったりなんだよ！」と、反論を投げかけ、公正取引委員会に対して

「JASRACに対する独禁法違反審決の取り消し、あれ撤回せいや」と訴訟を仕掛けた。

e-Licenseも、JASRACと同じように音楽著作権管理事業を展開している団体ですが、JASRACとは違い、楽曲使用料が定額ではないのです。

だから、使えば使うほど、使用料が発生する。すると放送局の番組プロデューサーは、「e-Licenseの曲を使うとカネがかかるから使うなよ！絶対使うなよ！」「定額のJASRAC管理楽曲を使うしかないじゃん」

とスタッフに釘を刺す。スタッフ「定額のJASRAC管理楽曲を使うしかないじゃん」となり、e-Licenseは自分らの手数料ビジネスができなくなっているのです。

具体的な例でいうと、大塚愛の「恋愛写真」というe-License管理曲は、敬遠されて、年に2-3回し

が使われなかったそうです。競争が成り立っていないのは明らかですね。これじゃあJASRACに太刀打ちできません。

だから、JASRACの定額で楽曲使い放題という「包括契約」を争点として、e-Licenseが訴訟を起こしたわけです。

ちなみに、e-Licenseも包括契約を行って定額使用制度をつくれば、競争できるじゃん、という質問がありましたが、そもそもe-LicenseはJASRACにくらべて圧倒的に管理楽曲が少ないので、定額にすることによる利益面でのメリットがないため、それはできない、とのことでした。

どこで競争するのか？という点がわかりづらいのですが、見るかぎりじゃ、ミュージシャン側との契約料よりも、放送局側との契約料で競争しようとしているようですね。

単純に、テレビ局の方がカネを持ってそうだからでしょうか？

この点は、弁護士の方も

「彼らはどこで競争しようとしているのかよくわからない」とっていました。どこで儲けたいのかよくわからないと。

e-Licenseが横から入ってきて、公正取引委員会からJASRACへの「独禁法違反取り消し」の取り消しを求めているという構図。ちょっとややこしいですね。

かんたんにいうとこういうことです。

公正取引委員会「(´3`) JASRACは儲け過ぎ。独禁法違反でし」

JASRAC「【#▽】なん・・・だと・・・？」

公正取引委員会「(;▽) JASRACは独禁法してますって言ったけど、あれ、やっぱナシね！」

e-License「(#∩) おい公取さんよ。それはねえんじゃねえのかい。うちの商売成り立ってねえんだぞこら」

公正取引委員会「(;∩)・・・東京高等裁判所さん、たすけて」

というやりとりです。で、その続きはというと、東京高裁がe-License側の進言を受け、

東京高裁「(´_>) 公正取引委員会はJASRACに対する『独禁法違反ジャッジメント、やっぱナシね！』発言を取り消しなさい」

公正取引委員会「(´ω´)∩ 東京高裁さんにそういわちゃ、仕方ないよね・・・わかりました」

JASRAC「((+o益o)) なん・・・だと・・・？」

となり、JASRACは独禁法違反を免れるため、上告。この戦いの決着は最高裁判所での審決を待つことになる・・・

最高裁にまでもちこまれてしまい、裁判の決着がつくまでの時間はまったく未知数だそうです。

いつまで長引くかわからない。だから、

終わる頃には忘れられてそうですね。JASRACの事実上独占状態は問題だと思うので、ほんとうは目が離せないはずなんですけど、あまりにも無関心な人が多い・・・

はたしてe-LicenseはJASRACの牙城を崩すことができるのか?! つづく・・・

以上が概要です。

弁護士さんの話によると、JASRACは、昔は音楽著作権団体というのがJASRACひとつしかなかったもので、「日本で音楽を管理するのはおれたちだ！」

という自負が強く、つい仕事熱心になってしまうそうです。だから、著作権を預けないミュージシャンに対して「((+o■益o■))なん・・・だと・・・？」

となるのも、つい許諾申請しないで曲を流している場末のカラオケボックスやライブハウスに対してまで「((+o■益o■))なん・・・だと・・・？」

といってわざわざ店に押し掛けて手数料を請求しにかかるのも、

儲けたいというよりは、「すみずみまで逃がさんぞ」という、ちょっとよけいに膨らみすぎた使命感によるものにすぎず、決して悪い人たちではないそうです。

JASRACの管理手数料が高いのは、こういう細かい管理がやたら多いから、というのが理由だそうです。

(本当に取り立てているかどうかはわかりませんが、こわい話はよく聞きます。

たとえば、以前、ゲーム音楽作曲家の佐野信義さんや伊藤賢治さんが、「昔会社でつくった曲を、フリーになった今

ライブでやろうとすると、たった数秒流しただけでJASRACから100万くらい請求がくるという噂がある・・・自分で作った曲なのに・・・とほほ

とニコ生で言っていました。だから、コメントで「サガフロの曲やって」とか言っても「ごめんなさいできません」となるらしい。楽曲の著作権は作曲家でなく会社に帰属してしまい、会社がJASRACに著作権委託しちゃってるから、そうなるんですね。個人的にはここに怒りを感じます。つくった本人が著作権と無関係の第三者扱いって、明らかにおかしいですよ。

あれだけわたしたちに感動を与えてくれたゲーム音楽作曲家がこの扱い、許せません。自分でつくった曲の使用許可をいちいちもらわないといけなくて、高額の使用量を払うって、どういうことですか！

「つくった本人は特例で楽曲の無条件使用を認める」という決まりをつくるべきです。いまのままじゃ、「はい勝手に使ったな！100万でえす！なに、おれがつくったのに？しらんよそんなことは！」です。

作曲家が社員という立場だとこういう理不尽なことが起きる。だから、ゲーム音楽作曲家はみんなつぎつぎ独立していく・・・らしい)

でも、弁護士さんの話によれば、彼らは仕事熱心なだけ、まじめすぎるだけなんだそうです。だから、官僚とかと同じように、オコッても無駄で、そういう性質なんだと理解して、うまく利用すればいいだけだと。

著作権を委託するにしても、支分権という概念があって、楽曲の管理を何から何まで任せきりにしなくてもいいんです。

たとえば、ラジオやテレビで使用される際の権利はJASRACさんに管理させるけど、小さいハコとか企業のプロモーションなどに関しては自分で契約するんで、

そこはわかります。ということもできるわけです。

長くなりました。今日はここまでにしましょう。

いかがでしたか。JASRACという、何か得たいの知れないものの実態が、少しでも伝われば嬉し

いです。

次回も、もう少しこの話が続きます。おつきあいください。

次のような内容を話そうと思います。

- ・ミュージシャンが気をつけるべきことは？
- ・ミュージシャンによる著作権管理事業団体ができれば、すごいビジネスになる

ミュージシャンが依存する時代がおわる

今回は、

- ・ JASRAC利用するにあたり、ミュージシャンが気をつけること
- ・ ミュージシャンによる著作権管理事業団体ができれば、すごいビジネスになる

についてかんたんに話します。

◇JASRACはどう使うのか

JASRACはなにもミュージシャンの敵ではないということです。ツールとしてうまく使えばいいとのこと。

ここで重要なのが「支分権(Divisible Rights)」という概念です。

その名の通り、権利を分割したものです。例えば、ラジオで放送する権利、テレビで放送する権利、カラオケボックスで放送する権利、イベントで使用する権利、

歌詞を翻訳する権利など、制作物に関するあらゆる権利は、細かく分割して、一つ一つ管理するのです。

じつは、「著作権」というのは一つの絶対的な権利ではなく、この「支分権」の集合体と言えるのです。これらすべてをまとめて、著作権です。

だから、とりあえず曲をつくったら、著作権はJASRACに預けることになっているんだっ
たな・・・と安易な気持ちでJASRACに

「曲つくったんで、著作権あずけます」とくそまじめにあげちゃうと「え、ぜんぶくれちゃうの？ラッキー！」となっちゃいます。

こういう取引はとうぜん「知っていることが前提」で行われるので、あとで「支分権わける！」と言うのは不利というものです。

いつだって情報を多く持つものの方が立場が上です。

だから、あるていど商用利用されるような曲ができれば、

第一JASRAC・・・放送局、カラオケボックスなど規模が大きく、自己管理できない支分権

第二JASRAC・・・小規模イベント、ラジオ、ローカル映画などの支分権

自己管理・・・ある特定の業者、企業・セミナーへの提供、個人事業でとりまとめられる範囲の契約に関しては、自分で管理・交渉・取引をする

というふうに、分ける必要があるのです。

決して、調べるのがめんどうだからといって、著作権すべてをJASRACに丸投げしてはいけません。理不尽なほど管理手数料をとられたり、

個人的な活動範囲にまで介入してきて、身動きがとれなくなります。

◇ミュージシャンが組合をつくって、音楽著作権管理事業を興せ！

あまりに巨大すぎて融通の利かないJASRAC、期待されはしたものの思うほど機能していないe-License . . .

トラブルの多い音楽著作権管理事業をもっとうまくまわすにはどうしたいのかと言う点について、弁護士の小倉秀夫さんは言いました。

「ミュージシャンが自分たちでやればいいのに」と。

つまり、ミュージシャンによる、ミュージシャンのための音楽著作権管理団体をつくったらどうか、という提案でした。

「そんなに文句あんなら自分たちでやれや」ということですね。これって、盲点でしたね。

「著作権管理はJASRACがやるもの」という固定概念が浸透してしまっているのです、この発想は出てきませんでした。

しかし、管理事業だってビジネスですから、ほかの団体が参入していいわけです。

現在は、事実上JASRACの独占が続いてしまっているから、独占状態を崩し、健全な市場環境をつくれるような、

新しい管理事業組合が求められているのです。そういう意味でe-Licenseは期待されていたのですが、いかんせんうまくいっていないようです。

だったら、もうミュージシャン自身がやればいいじゃないか！という話です。

管理事業を起こすにも、手順を踏めばかんたんにできるそうです。ある程度の人数で組合をつかって、サーバーやWEBシステムをつくり、

業者と交渉する仕組みをつくるだけ。会社をつくるのと同じです。

やり方は、ただJASRACを排除するのではなくて、いいところは利用する。

たとえば、支分権ごとにしぼって管理すればいいのです。

JASRACのようにすべての権利にわたって大規模に管理しようとする、コストがかかる上に、地方の違法カラオケとかまで手数料を請求しにいかねばならなくなる。彼らは仕事熱心なのでそこまでやりたくてしょうがないのですが、

肝心のミュージシャンはそこまで徹底的に管理されることを望んでいるのか？「そこまでしないでいいよ！」ですよ。

だから、放送局など大規模な部分の管理はJASRACにまかせ、ラジオやインターネット（ニコ動）なんかの隙間の権利はおれたちでやるよ！というようなモデルをつくるのです。

そうすれば、大規模にやらなくてもいいから、コストも安くすむ。自分が大切だと思う部分の権利だけあずけて、適切に作品が使用され、正当な対価が得られるようになる。

そういう仕組みを、ミュージシャン自身でつくっていくことが求められているのです。

そうです。ついに、ミュージシャンが作品の管理に関しても、権利団体に依存する時代が終わろうとしているのです。

ネットが解放されて、活動が自由になってきた音楽人たち。つぎは、著作権の管理まで自分たちでやるようになる、そんな時代に突入しているのです。

感慨深いですよね。虐げられてきた人間たちの復権というか。

問題は、それを実際にやる人がいるかどうか。

システムをつかって、業者と交渉するなんてことは、

ミュージシャンがいちばん苦手な部分ですからね。

ただ、例外もいると思います。そういうのが好きなミュージシャンってのも、やっぱりいるんですよ。ビジネスとエンターテインメントを同時に楽しむ人。

それか、ミュージシャンではないけど、音楽が好きで、そういう事業を代わりにやってあげようと思う専門家の人がやるかもしれません。

そういう人たちが必ずでてきて、何か行動を起こすと思います。

今回は

・インディーズミュージシャンの起業と融資

です。講師は若い税理士の方でした。

インディーズミュージシャンと、「起業」「融資」という言葉は、なかなか結びつきにくいですよ。

でも、ミュージシャンだってアーティストだって、事業モデルをプレゼンすれば、融資をしてくれる可能性はあります。

ぼくが予想していたセミナーの内容は、

「ミュージシャンとしての経験やスキルを活かして、何かエンターテインメント系の事業を起こしませんか」

ということでした。つまり、ミュージシャン本人が、たとえばイベント業者やフェスのオーガナイザー、プロデューサー、

エンジニア、音楽SNS管理者、音楽アプリ制作者、音楽講師などとして個人事業でもスモールビジネスでもはじめて、それぞれの個性を活かしたサービスを展開するようになれば、

業界が活性化していくのではないかと、というようなことでした。実際、そのような動きがいたるところで起きてますよね。

しかし、実際の内容は、

「バンドをビジネスとして成り立たせよう」

という、超ダイレクトなものでした。

つまり、ふつうにバンド活動やライブ活動をして、音源販売やライブ・グッズの収益で音楽活動をまわしつつづけること自体を、中小企業活動として法人化してビジネスにするというアイデアです。

ふつう、ある程度影響力がついてきたら、スカウトでもオーディションでも通して事務所に所属し、運営やプロモーションを任せるのが今までのやり方でした。

それが、このやり方では音楽事務所やレーベルではなく、融資団体に自分を売り込むということです。

起業プレゼン・事業提案・創業計画書＝オーディションなのです。

音楽活動だって収益が発生すれば事業とみなされますから、見込みのある事業だと判断されれば融資してくれるわけです。

なんという裏技！

でも、そんなのできるの？と思いますよね。次のような疑問が浮かびます。

- ・本当にミュージシャンの音楽活動そのものに融資してくれる団体があるのか
- ・もし返せなかったらどうなるのか

などです。

これに関しても、システム自体は整っていて、できない理由がないんです。

まず、紹介されていた融資団体は「日本政策金融公庫(JFC)」・・・なんと国の団体です。

国による公的な支援ですから、若い人や実績のない人でも応援してくれる、ふつうの起業家にとってもありがたい制度です。

国の事業ローンが、反体制を歌うロックミュージシャンに融資なんてするのか？と思いきや・・・

なんと、「JFCもビジネスだから、お金を貸したいのが本音。とくにアーティスト系の活動への融資は事例がないし、起業相談自体がない。

新しい取引相手としてアーティスト系の活動が注目されている」

というのです。

これはオフレコの話なので、あまり堂々とは言えないらしいのですが、

もし、アーティスト系の人や税理士に起業相談などするようなことがあれば「貸してやれ」と、JFCは税理士会に働きかけているそうです。

つまり、いまはアーティスト系の活動自体にダークホース的な期待が高まっており、融資が注目されているので、貸してくれやすいそうです。

丁寧なことに、創業計画書を書く際のポイントまで教えてくれました。

・CDを手売りしたなど、地道な音楽活動をしていたことをアピールしてはいけない

これは、がんばって売り上げを出していることをアピールしてはいけないのは変だと思いますが、これはダメなんです。なぜなら、手売りのようなルーズな収益活動は、

「申告していない」と判断される可能性があるから、マイナスポイントになるのです。

・創業資金は「親や友人に借りました。毎月一万ずつ返します。」もダメ

親や身内などから資金を借りて、毎月返していく計画です・・・まじめそうで、安全そうで、いいんじゃないの？と思われそうですが、これもダメです。

なぜなら、「自己資金じゃないじゃん」とみなされるからです。自己資金じゃないとダメらしいですね。

じゃあ、どのように書けばいいのかというと、「出世払いで返す」でいいんだそうです。驚きですね。

◇もし、返せなかったら・・・

さて、もしバンドがうまくいかずに返せなかったらどうなるのか。

取り立て？

訴訟？

どんなこわいことがおこるのか・・・

気になりますよね。その恐怖がネックとなり、起業ができません。

税理士の方はいいいます。

「ちゃんと申告すれば大丈夫です。」

つまり「返せません」と言えばいいらしいですw

なんと、返済がきつかったらその都度きちんと申告をすれば、「仕方ないね」ですむそうです。しかし、返さなくていいわけではありません。返済を「延期」する措置をとり、これが最長で7年まで可能だそうです。

国の団体だから、そんなに強引な取り立てはできない、というわけですね。

そして、彼らが欲しいのはカネではなくて、自分と周囲を納得させるだけの「理屈」だそうです。

つまり、焦げ付いたらならそれなりの「理由」を提示しないと、自分たちの責任が問われるので、いやだと。

だから、逃げ場となる正当な「理由」がほしい。それを明確に提示してやれば、「わかりました」といってスムーズに通るといいます。

あきらかに、「こりゃ無理だ。返せない」となるようなまっとうな理由をこちらから提示すればいいのです。

それも、自然災害とか病気とかの強烈な外部要因が必要なわけではなく、

「一生懸命やったけど、だめでした」みたいな感じで、「しょうがないね」と思われるような理由であればいいそうです。

すごい国ですね、日本は。

そんな可能性もあるわけです。

ただ、いままでにアーティスト系の方々が実際にJFCの融資を受けた事例がない。だから、お互いよくわからないところが多く、不安であると。

だから、税理士の方も、一緒に成長していきたいと思っている、応援したい、と言っていました。

ただ、肝心のミュージシャンは、会場にあまりいませんでした・・・

今日は以上です。

音楽活動の新たな側面が見えたと思います。やろうと思えば受けられるんですよ、融資。

ただ、本質的に、アート活動をビジネスモデルとしてシステム化するのは、どこかでひずみがでるだろうと、ぼくは思っちゃいますね。

それこそ完全に商業的モデルに特化しないと、成立しないでしょう。

融資する人は「パトロン」ではなく、あくまでリターンのあるビジネスとしてやるわけですからね。

実際にJFCから融資を受ける人はいるのでしょうか。

「おれやる！」という方は教えてくださいね。

音楽に価値はなくなった？

コンテンツとしての音楽の未来について話します。

結論からいいますと、音楽のデータ化の発達とストリーミング配信・ダウンロードサービスがインフラ化した現代において、

音楽の経済的価値というのは、事実上かぎりなく0になりました。

その上で、音楽をコンテンツとして扱い、収益を発生させるために、業界は新たなるサービスモデルを構築しなければならない、そういう局面に立たされています。

音楽に事実上経済的な価値がなくなってしまったというのは、解説するとこういうことです。

販売されている音源というのは、どんな形式であっても、所詮はマスター音源の「コピー」です。データのコピーでしかない。

オリジナルの制作にかかるコストは最初だけ。コピーにかかるコストなんてないのです。限界効用が働かない。

物質的にみれば、データのコピーに価値はないのです。また、流通に関しても、物理的な移動を伴わない、ただアップロードするだけなので、コストはありません。

もちろん、ジャケットやCDなどの物理的なパッケージを伴う場合は、限界費用は上がりますが、それも今はダウンロード販売が主流になったので、事実上なくなりつつあります。

データ配信が主流になり、コピーだけで商品が生まれ、再生産のコストが限りなく減ること、流通にかかるコストもなくなった。

すると、事実上、物質的な意味では音楽制作物に価値はないと言えるのです。

ただ、あくまで物質的な意味ではですので、情報的な価値はあります。

誰々がつくったこういう物語の曲だから・・・というストーリーに価値を感じるわけです。

だから、音楽をコンテンツとして扱うには、音楽そのものに付加価値をもたせようとするのが厳しくなっています。

どこを売りにしたらいいのか。どこにキャッシュポイントをつくるのか。格業者はそのアイデアを考えるために頭をしばっています。

わかりやすい例が、AKBにみられる握手権商法です。

あれは、音楽に価値があるのではなく、あきらかにアーティスト本人へのアクセス権が手に入るという、

「唯一無二の物理的価値」に価値があるわけです。音楽はコピーできても、人間はコピーできませんからね。

つまり、「音源に価値をもたせるのはきついから、歌っている本人に価値をもたせなきゃね」といって、

CDに何か、マテリアルベースの付加価値をつけることになった。それで、握手権とかブックレットとかのおまけが充実するようになったわけです。

日本でCDがまだ売れる理由はここにあります。日本はCD販売のサービスが段違いに良いのです。

日本では当たり前ですが、海外のCDなんて、ジャケットの質とか、歌詞カードがないとか、アーティストの詳細がないとか、不備がいろいろあって、買う意味がほとんど感じられないそうです。だから、海外でCDを買う人はほとんどいないそうです。

音楽そのものでなく、何かアーティスト本人に関連したわかりやすい物理的な価値を付加してやる、というのが第一の戦法です。

制作にあたる側としては、とくにエンジニア系の方は、このやり方に猛烈な憤りを感じているようです。

じぶんらが命を削って仕上げた作品が、ゴミ同然のように扱われる。まるでビックリマンチョコのように、シール（握手権）めあてで何枚も買われて、

チョコ（CD）本体は捨てられる。つくった側としては、許せない！となるのは当然です。ある音楽関連の協会のトップが怒りの声で言っていました。

で、ほかには、サービスモデルをチェンジすることで、収益ポイントをずらすということがあります。

音源では回収できないので、いろいろサービスを考えて、構造的にキャッシュを発生させるというわけです。

そこで注目されているのが、Spotifyにみられるフリーミアムモデル、サブスクリプションモデル、チャンネル登録制モデルなどの形態です。

音源自体は無料で、より上位のサービスやハイレゾ音源の配信などは課金、というシステムです。

日本ではまだCDが売れており、Spotifyも参入できていませんけど、世界の音楽市場はすでにこのモデルが主流になっています。

Spotifyが参入していない国は日本ぐらいなものです。しかし、さすがにもう限界でしょう。

日本はこれでも世界一の音楽市場なんです。

必ずSpotify、またはそれに類似したサービスがインフラ化されます。

音源にはもはやまったく価値のない世界がやってくるのです。いや、もはやそうになっている。

この現実と向き合い、どのように音楽をコンテンツとして扱っていくか。音楽に携わる人は等しくこの課題に取り組まないといけませんね。

レコード会社や音楽出版社のように、業界の未来が見えなくなっちゃって、ひたすら制作者や作家を搾取し続けることしか考えなくなるような、

そんな風には決してなりたくはないですからね。

以上です。

ミュージックディスカバリーとは何か

TOKYO BOOT UPの公開記事第三弾

『ミュージックディスカバリー』

です。

音楽をDiscoverすること。dis(取り除く)cover(覆い)という言葉のとおり、音楽を「発見」することです。

これは何かというと、ちょっと業界用語的な感じもしますが、一般的にも広まってきているバズワードです。

どういうことを表しているかというと、世界の音楽サービスの主流となる基本概念、ひいては現代人の音楽生活の在り方まで包括するコンセプトです。

具体的には、現状の世界3大音楽サービスである

iTunes

Spotify

Pandra

が提供する音楽配信サービスの形態です。

これらのメディアは、世界の人々に、良い音楽との出会い、発見を可能にして、人生を豊かにしようというマインドで事業を展開しています（と思います）。

そのために、無料だったり、ほとんどのデバイスで使用できたり、車の中で使えたり(Pandraのみ)します。

Recommend Engine(レコメンドエンジン)という機能を搭載しており、これが利用者に「おすすめの音楽」を教えてくれ、購入を促す仕組みになっています。

iTuneseではGenius

SpotifyではEchonest

PandraではMusic Genome

というレコメンドエンジンで動いています。

細かい話をすると、じつはこういう革新的なモデルをつくったのは、音楽業界の人間でなく、外からきたIT系、

データアナリスト系の人なんです。ずっと閉じた世界で動いてきた業界は、明らかに衰退していく産業の現状を打破するため、

刷新をはかるために外からの新しいアイデアを積極的に取り入れています。それで、インテリ系、MBA系などの、ちょっとビジネスよりの

「頭がいいヤツ」でしかも音楽も好きだという人材を集めているんです。LINKIN PARKのエージェントなんて元投資銀行のエリートらしいです。

これが海外のクオリティです。こういう、ビジネスがわかっている頭のキレルヤツが、エンターテイメントを動かす側に回ったら強いですよ。

意外と、頑固でクリエイティブでないのはアーティストの方ですからね。ビジネスのトップにい

た人たちは、知識も経験も豊富であり、技術もあり、

しかもコミュニケーションや外交交渉のスキルに優れている。いま、こんなひとたちが海外の音楽業界ではどんどん入ってきてます。

日本の業界が太刀打ちできると思いますか？

日本ではまだCDが売れているので、Spotifyなどフリーミアムモデルのストリーミング配信は参入できていませんが、

これだけ音楽が売れる日本という大きなマーケットを、世界が放っておくわけがありません。必ずはいってきます。

TPPが発動されれば、きっと電波メディアにも外資が参入してくるし、海外ミュージシャンがテレビを占領するかもしれない。

そうしたら、一部の實力者をのぞき、あらゆる面で圧倒的な能力差がある日本のミュージシャンや音楽企業は生き残っていきますかね・・・

いろいろな意味で、いま日本の音楽コンテンツ業界は大きな転換点にさしかかっているのです。

これら3つのメディアを比べることで、未来の音楽生活の在り方がみえてきます。

今世界の主流となりつつあるSpotifyですが、3つの中ではこれが一番特徴的です。

iTunes, Pandoraが無料のパーソナライズドラジオという形態であるのに対して、Spotifyはフリーミアムモデルのストリーミング配信という形態です。

サービスを限定した無料版をばらまき、有料のサブスクリプション（登録制）サービスに誘導するモデルです。

前回のべたように、音楽データに事実上物理的な価値はなくなってしまったので、基本的にこのようなモデルを採用することでしか音楽事業は成り立ちません。

近い将来、この形態が日本の音楽サービスでも主流となるでしょう。

音楽をより発見しやすく、提供しやすくするという意味でも、Spotifyは優れた機能を持っています。

これらのメディアの動向に注目することが、音楽のありかたやコンテンツとしての扱い方を模索するのに非常に役立ちます。

とくに当事者であるミュージシャンは、自分の音楽をどうマネジメントするのか、自分で意識しないとやっていけない時代です。

どこで配信すべきなのか、フィーはいくらもらえるのか、という視点を持つとともに、ほかのアーティストがこれらのサービスをどう思っているのか、利用しているのか、

そういうことも見ていくのがいいですね。

ちなみに、トム・ヨークが

「Spotifyはアーティスト本人への支払いが少ない」

「新人が育たない」などとTwitterでつぶやいたのが話題になっていますが・・・

Spotifyはレコード会社に60%、著作者に10%の売り上げ金を支払いしていますので、

事実上7割を制作者サイドに還元しており、「支払いが少ない」の論理は通らない、ちょっとおかしい主張です。

「新人がでない、育たない」とはいつでも、そもそもSpotifyは音楽を発見するミュージックディスカバリーという理念で活動しているのであって、新人ミュージシャンを育てるのは目的でもないし、そんな仕事はやってません。それに、新人でもAviciiという歌手がSpotifyから出て売れた例があります。だから、「トム・ヨークは何を言っているんだ？」という反応がおおむね多いようです。トムの発言の善し悪しは別として、ミュージシャンだってこういうサービスの動向は注目しているのだということは、おさえておいてくださいね。

音楽をどう売るか

今回は「自分の音楽をどう売るか」という内容。

あきらかなことですが、いまはネットを使って誰でもコンテンツを売ることができる時代です。音楽も同じです。

いまさらCDとライブだけで収益を上げようとするなんて考えは、化石です。さすがにもういないと思いますが、これだけでなんとかしようなんて考えているミュージシャンは、バカです。

アマもプロも関係ありません。収益もそうですが、それよりも、CDとかライブだけマネジメントしていても広がらないというのが一番の理由です。

自分らの音楽をもっと知ってもらおうと考えるならば、ネットを使うに決まっていますね。そうすると、自然にそこにニーズが生まれてきます。

「自分の音楽を売りたい！」という人のサービスがはじまります。

それを実現したのが、iTunes Storeです。

「一般の人でも全世界に向けてオリジナル曲を販売」できる、みたいな壮大なコピー(w)が話題になりましたね。

たしかにそれは可能性としてありますが、実際、個人がiTunes Storeで楽曲を配信しようとしたら、

iTunesの審査を受け、

登録仲介業者(アグリゲーター)を通し、

さまざまな面倒な手続きを済ましたあと、

仲介業者とiTunesにたっぷり手数料をとられて・・・

というステップ(この限りではないですが)をクリアしていかないといけないので、

かなり困難です。

だから、実際はiTunesの有用性は、一部の實力者をのぞきインディーズミュージシャンにとっては薄いです。

そこで、また新たなニーズが生まれます。

「iTunes Storeよりもかんたんに売れるサイトはないか」

そうやって、いろいろな楽曲配信サイトが立ち上げられたました・・・が、

やはり手数料が高かったり、マーケティングがぜんぜんできていなかったりして、アーティストの立場に立ったサービスがなされていないんです。

ビジネスとして、運営者側がいかにか儲けるかしか考えていないんですね。つまり登録するアーティストから搾取して儲けようと。

本当にその人の音楽を広めたいと思っているわけじゃない。

わたしのところにも「あなたの曲を配信しませんか？安くしときませ」みたいな営業メールがよくきますが、

「カネをよこせ」という本心が透けてみえるので、応答しません・・・

よくいるので不思議なのですが、音源販売とか、グッズ販売とか、スタジオ割引使用とか、デザインとか、レコーディングとか、
いろんなサービスであの手この手でミュージシャンを釣って、カネをまきあげようとする人たちは、

どこかずれている気がします。

そもそも金儲けをしようと思った時点で、インディーズミュージシャンを顧客にしたり、音楽系のマーケットに入ろうとしている時点でバカです。

一番儲からないジャンルの市場です。明らかに。

やる理由はただひとつ、好きだから。好きだからやる。それしかありません。

そういう気持ちがあわかってない人たちの営業は、自然と嘘くささがにじみ出てしまいますね。

だから、ちゃんと音楽が好きで、インディーズミュージシャンのことをなんとか応援してあげたい！と本気で思っている人のサービスを利用する方がいいです。

Tune Coreというサイトがあります。

<http://www.tunecore.co.jp/>

これは、

最短2日で配信

ミュージシャンに収益を100%還元

年間使用料1480円のみ

手軽に利用できる

権利にはいっさい触れない

販売方法が柔軟に対応できる（カードを持っていないミュージシャンはけっこう多いですからね・・・）

といった、きちんとアーティストの視点を取り入れたサービスを提供しています。

個人から世界で活躍している人まで、幅広く登録されている、いま注目されている音楽配信サイトです。

セミナーの良いところは、運営者さんと実際に会って、直接お話をきくことができるという点です。

その人がどういうマインドを持っているかは、会って話を聞いて感じるものです。嘘つきかどうかは、顔や表情をみればわかるもんです。仕草や細かい言動にも顕れます。

TUNECORE代表の方は、大丈夫だと個人的には思います。

変に自分のサービスをおしつけない、こんなのやってるんですけどどうですか？という謙虚さ。ガッツいていることもなく、ちゃんとミュージシャンの気持ちも考えている。

サイトでの楽曲DL成約率も7%と高め。

どこで音楽を売るか迷っている人は、こういうところを利用してみてはいかがでしょうか。

運営者の意図を見抜いて、不利を被らないようなサイトに登録しましょう。

音楽をどう売るかも、自分で考えないと、だまされてしまいますからね。

アーティストプロフィールの書き方

今回は

アーティストプロフィールの書き方

です。インターネットなどの音楽SNSに登録するようになるとプロフィールを書く機会が増えます。そういう場合の書き方についてです。

ずばり、「ほとんどのインディーズアーティストのプロフィールは意味不明」ということでした。

なんとなくそれらしく書きたいことだけ書いてしまっている。

何が特徴的なのか、どこがほかと違うのかまるでわからない。

とくに「独自の世界観で聴くものを〜」「ボーカル〇〇の紡ぐ繊細な歌詞とギター〇〇の奏でる〜な〜で唯一無二のグルーブを〜」

「キャッチーなメロにメランコリックなリリックで誰もの心をゆさぶる〜」

など、どこかで聞いたような自己紹介文。ほんとうによく見ますよね。

こういう紋切り型の文章でプロフィール欄を水増しする紹介文は、はっきりいって・・・
いらない、そうです。

それに、「誰もの心をゆさぶる〜」とか「唯一無二のグルーブを〜」とかは自分で書くことではないです。あたかも客観的な評価を紹介しているようにみえますが、

「それ、誰が言ってるの？」ときかれたら、たいていは答えられません。

「おれ」とか言っても、リスナーにとっては「しらん」です。

「独自の世界観」とか「唯一無二のグルーブ」なんてのも曖昧でよくわからないです。

「誰もの心をゆさぶる」こういう系なんて完全にウソです。とりあえず書いただけでしょう。

こういう、はっきりしないのはやめましょうよ、ってことですね。

もしかしたら、こういう書き方をしている人もいるかもしれないので、具体的にはどのように書けばいいのか、ポイントをまとめておきます。

- ・ 100-150字以内で書く

これくらい短い方がいいです。

- ・ 具体的に書く

プロフィールをみただけでそのバンドだとわかるくらい具体的にします。プロフィールクイズをしたときに必ずわかるようにします。

- ・ コンセプトを明確にする

バンドが作品をつくるからには何かテーマがあるわけで、何がやりたいのか、どういう世界を描こうとしているのかをはっきり伝える必要があります。

「ロック」「愛」「絶望」「鬱」とかいうジャンルだけでは広すぎるので、できるだけ具体的

に言います。何がしたいのか。

ジェイク・シマブクロさんなんかわかりやすいですね。「ウクレレだけ」でやるっていうはっきりしたコンセプトがあります。

・できるだけ正確に書く

これは細かい問題ですが、生年月日や名前の表記をいい加減にはしない方がいいです。できるだけ統一して、どのメディアで書く場合も同じにする。

あるところでは実名とか、あるところでは別名とか、名前と名字の片方だけ、ひらがなか漢字かカタカナか、ニックネームか、などなどいろいろばらけていると、

周りの人が混乱します。とくに、データベースを作成する人や事務系の人からは殺したいくらい恨まれます。検索でヒットしなかったり、同性同名のヤツが多すぎて見つけれなかったり、

面倒なことがいろいろ起きるからです。

重要なポイントは以上です。

プロフィールはアーティストにとってのプレゼンみたいなものなので、きちんと認識されたい、承認されたいと思うならしっかり作ったほうがいいですよ。

ビジネス用語でエレベータピッチという言葉がありますが、あれみたいに短い時間で何をしているのかははっきり伝え、興味をひくようなプロフィールをつくった方がいいです。

「理解されなくてもいい」「わけわかんなくてもいい」「わかりやすく伝えるとか野暮」「ミステリアスな方が魅力的」という人は別ですが・・・曖昧なプロフィールがアート性を高めるなどということは決してないので、

そこだけは注意してくださいね。完全に無視される覚悟がない限り、それはしない方がいいです。

わたしたちが世に自分を発信しはじめたとき、最初にくる反応は、応援でも賞賛でも、バッシングでも批判でも侮蔑でもありません。

ただ圧倒的な「無視」です。誰からも相手にされない。これは私自身体感しています。どれだけ呼びかけてもひたすら無視。

わたしは半年間ほとんど毎日、Facebookやメルマガを通じて、とにかく叫び続けて、いまようやくかろうじて認知されるようになりました。Facebook文豪なんて呼ばれることもあります。

存在を認知されない限り、生きてはいないのと同じなのです。だからわたしはこうして情報発信をし続けている。それは、自分の人生を定義しなおすために必要なことなのです。

他人に仕掛けられた虚構の人生を取り戻すために必須の戦いなのです。

本当に伝えたいことがあるなら、プロフィールははっきり書きましょう。

さいあく、長くても情熱がこもってればいいと思います。おもしろくてわかりやすければ読む人はいます。

ほかの人とにたようなプロフィールでは、無視され続けます。

いまいちど自分と向き合って、プロフィールを書いてみてください。

地方で革命を起こす作曲家

今回のテーマは「Glocal」「グローバル」地方から世界へ発信する音楽。

地方で革命を起こしているある作曲家の方を紹介します。

群馬県高崎市、多胡邦夫さん。

<http://rdm.ne.jp/column/melodist/21856>

Every Little Thing,AKB48,浜崎あゆみさんなどに楽曲提供されていた作曲家です。

いまは出身地の高崎にもどり、ある壮大なプロジェクトを進めています。

「高崎市に市営の音楽スタジオを創設、ミュージシャンに格安で提供し、ミュージシャンを育て、世界に発信していくとともに、

高崎を日本が誇る、日本と世界をつなぐ音楽文化都市にする」

という計画です。

なんと、高崎市の市長と市議会によびかけて、市営の音楽スタジオをつくってしまいました。

<http://www.city.takasaki.gunma.jp/soshiki/bunka/sisetu/tksound-gaiyo.htm>

しかも、公共運営といっても安っぽいものではなく、多胡さん自身が全面的に設計をした、

「超本格プロ仕様のハイテクスタジオ」です。二階構造、天井3.5m、巨大ミキサー・フルコン（オーケストラで使用する最大サイズのピアノ）完備、

見学スペース、交遊用フリーエリア開放など、音楽人にとって夢のような施設です。

その名も「TAGO STUDIO」ずばり多胡さんの名前を冠したスタジオです。

日本では外国のように人の名前が施設の名前に使われることが少ないので、これは珍しい、すばらしく名誉なことです。

単なるアイデアの段階ではありません。構想から二年の歳月を経て、すでに完成間近なのです。

2014年の2月に完成予定、3月にオープンとのことでした。

ただし、使用するには条件があります。

・地元のアマチュアには基本的に貸さない

理由は、これだけ最強のスタジオだと、市内のほかのスタジオから（あまりないみたいですけど）お客を奪ってしまい、経営が成り立たなくなるからです。

また、高崎に外からのミュージシャンを呼び込むことも意図しているからです。外から有名なミュージシャンが訪れれば、市内が盛り上がりますからね。

ただ例外もあって、音源オーディションなどを行って審査が通り、将来的に高崎市に貢献するような関係を結べば使用できるようです。

・使用者は高崎市を盛り上げることに協力する

格安（ほぼ無料）で貸し出しする条件として、スタジオの広報に協力し、高崎市の活性化に協力してもらうということです。

地域を盛り上げる行動を対価とするわけです。

市が税金で運営するわけですから、当然ですね。

すばらしいです。これは革命ですよ。

日本の公共事業としてバンドを応援するスタジオをやるなんて、「そんな馬鹿な」という話でした。それが本当に実現するんです。

来年以降、きっと話題になりますよ。「高崎にすごいスタジオがある！」とあって、高崎にミュージシャンが集まってきます。

作曲家で起業家の山口哲一さんは早速使用するみたいです。

それにしても、よくあの融通の利かない日本の市に「バンドマンを育てるスタジオ」などというカルチャー事業に予算を出すことに合意させたなど、多胡さんの交渉術には驚きます。

その理由は、たまたま現職の市長が芸術の地、フランスの大使館出身で、文化事業の支援に理解のある方だったからだそうです。前の市長には大反対されたそうです。

フランスでは、ある程度地位の高い人が芸術活動に積極的に経済的支援をするのがある種ステータスになっている（そういう人をパトロンという）ので、

パトロンの支援だけで生活している前衛芸術家などがいます。「山海塾」という舞踏の一派は、日本の芸術なのにフランスのパトロンの支援を受けて生活しています。日本じゃ応援してくれないからです。

市長も、議会とは相当の議論があったようですが、多胡さんの熱意が伝わり、実現しました。本当にすごい。

市長は「高崎をリヴァプールのような文化都市にしたい」とおっしゃっているそうです。こんな市長が日本にいるんだなど、奇跡だなと思いますね。

群馬はBOOWYやBUCK-TIKなど有名バンドを輩出した地なので、すでに地域として実績があり、音楽的イメージとしてアピールできるものを持っているわけです。

もし、BOOWYのあのお二人、あの二人のHさんが応援してくれることがあったら、いまはロンドンとL.Aにいるあのお二人が、もしメッセージをくれたり、訪れたりしてくれたら、

それはアツいことになりますね。たぶん、あの二人はもう一緒にやることはないでしょうけど（苦笑）、個別にはきっと地元の活動に協力してくれると思います。

群馬県の交響楽団とのコラボレーションも予定しているそうです。

すごいですよね！地方にもこんなにすてきな作曲家の方がいるんだと思うと、嬉しくなります。あなたも将来利用してみたいはかがでしょうか。東京から電車でいける距離なので、ちょっと遠出すれば使えます。

ミュージシャンの海外進出について

今回のテーマは

ミュージシャンの海外進出について

です。

日本だけでやるからいいよ、という方には一見興味のない話かもしれませんが、そういう狭い見方をぶっとばすような話です。

このテーマについて語ってくれたのは、ギタースラップ奏法などの独特の演奏で海外でも大人気の「サムライギタリスト」雅(MIYAVI)さんのマネージャー、新井智さんです。

ここでしてくれたのは、海外進出を目指す本格的なミュージシャンへのための心構えとか、そういう次元の話ではありません。それ以前のマインドの話です。

まず、「海外進出」という考え方自体が「ない」んだそうです。

だって、一度インターネット上に曲をあげれば、簡単に全世界からアクセスがくるのだから、そもそも海外に行くという概念がない。

誰だって最初から国内も海外も含めた世界を相手にしているのです。「まずは日本で活躍してから」とかいう考え自体がもう意味がないものになっているし、

そういうマインドでやってるやつはその時点で三流以下ということです。

だから、はじめから海外の人にも見られる前提、海外の人にもアピールする前提でやる。

それが、雅さんのマインドだということです。さすがです。

雅さんは、ホームページもプロフィールも、全て英語と日本語の両方を併記。新井さんをマネージャーとして雇うときの面接も、

英語で行ったそうです。

「英語できない」は理由にならないそうです。いまどきミュージシャンであっても英語くらいできないといけない。

雅さんは26歳くらいのときに海外で活躍しはじめましたが、あるとき「3ヶ月だけ休暇をくれ」と所属事務所に言って、

語学留学をし、本当に3ヶ月で英語をマスターしてしまったそうです。

それから、海外のライブイベント業者との取引やマネジメントも、すべて通訳を通さず自分でマネジメント対応。

情報発信も本人が英語で行っています。

ほんとうに、だれでも英語ができることが普通になってしまう社会になっていくようですね、この先は。ミュージシャンですらできて当然になっていく。

英語ができないだけでチャンスが失われ不利になってしまう。

英語が苦手な人にとってはつらいでしょうが、そういう現実がすでにやってきてしまっているのです。

わたしは過去、メタルギアソリッド サブスタンスというゲームにはまったときに英語にもはまって集中的に覚えました。

わりと抵抗がありません。情報も良質な海外記事を読むことが多いです。日本のメディアはクソですし。

「海外進出」という概念はもう消え去り、誰もがはじめから世界を相手にしているんだということを実感しなければならぬ、そんな時代になっているということです。

そういう、ミュージシャンとして、作り手として大切な精神を叩き込まれました。

わたしももっと意識して英語に慣れていこうと思います。できるかぎり触れるメディアは英語化しようと思います。iPodとかGoogleの設定もぜんぶ言語は英語にしました。

もちろん日本語も正しく使えないといけませんけど・・・これはいわずもがなですよ。

ほんと、いまの人はやる人がたくさんありますね。

それを楽しめるかどうかが鍵となるでしょう。

無名だけど音楽で生計を立てている人たち

今回のテーマは

無名だけどめっちゃくちゃがんばって音楽で生計を立てている人たち

です。

この時代、無名で影響力は少ないけど、自分の力で工夫して収益をあげて、音楽活動で生活している人たちがいます。

彼らはいったい何をしているのか。実際にお会いして話を聞けば、すごくエネルギーを感じます。

ここで紹介するのは、

ご存知、わたしがいつも応援している音楽SNSサービス

Frekul(<http://frekul.com/>)の代表、SONALIOの海保けんたろーさんと、

クラウドファンディングで資金をつのり、キャンピングカーで全国ツアーを行った夫妻ユニット、

<http://camp-fire.jp/projects/view/377>

Sleepyhead Jamieのすわだいすけさんです。

海保けんたろーさんは、メールマガジンを主軸としたコンテンツビジネス形式で収益をあげるFrekulというサービスを立ち上げ、

自らのバンド SONALIOでその活動を実践し、広めています。

具体的には、

ファンに楽曲を無料オファーし、代わりにメールアドレスをいただき、定期的にライブ告知や有料サービスへの案内を行うというモデルです。

いま全盛のインターネットマーケティングの手法をいち早く取り入れて実践している人たちなのです。

ライブ、イベント出演のほか、アーティストへのシステム利用料や、ファンクラブ(プレミアムサポーター制度という)の会費などで収益を発生させています。

最近では起業家などが集まるいろいろなイベントに顔を出されているようです。注目されています。

12月1日と12月10日にライブを行うそうですが、なんと今回はライブまで無料にしています。

<http://sonalio.com/schedule.html>

直接触れ合うチャンスですので、参加してみたいかと思いますが。

彼らは活動形態もすばらしいですが、何と云ってもやはり、作品が良いです。そこでクオリティが高い上に、新しい挑戦をされているなら、応援したくなるのは当然ですね。

来年以降、どんな活躍をみせるか楽しみです。

次は、すわだいすけさん。

なんとキャンピングカーを寄付金で集めたお金で購入し、それで全国を旅しながら音楽をやっています。しかも妻と二人で。

資金を集めたのはCamp Fireというクラウドファンディング。そこに企画を投げてサポーターを集め、実現しました。

キャンピングカーで暮らしているので、家がない。

どこで寝るかというと、道の駅かパーキングエリアだそうです。

キャンピングカーと言っても小さいヤツで、必要最低限の設備しかなく、風呂とかトイレはないそうです。それは外ですませるそうです。

毎日が冒険、変化ばかりの旅、一瞬一瞬を大切に生きていく、ライブ感がすごいです。

Camp Fireで資金を集めるということは、ひとつの手段ですね。ミュージシャンとしてどんな運動ができるか、何かおもしろいコンセプトを提示すれば、

応援してくれる人が進んでお金を支援してくれます。

社会に対してきちんと働きかけているから、認められるわけですね。

Camp Fireでのプロモーションはまたやるかもしれないそうです。お金を集めるのというよりも、それ自体が多くの人目に触れる、リスクのないプロモーションになるので、企画が通らなくてもいいそうです。

二人とも、不安定かもしれませんが、「いまこの瞬間を全力で生きている」という感じがすごく伝わってきます。

とても正直で、純粹です。いつ死ぬかわからない。未来なんてないかもしれない。だからいまこの瞬間を精一杯生きてやる！

というエネルギー、それはとても魅力的なオーラでした。その雰囲気、思考停止して毎日ぼやぼや過ごしている人たちからは絶対に発生しません。

お二人の活動はとても参考になりますし、希望でもあります。

もっといろいろ、できることがあるはずです。わたしたちも自分にできることをやってみましょう。

次回からは、2013年11月25日に渋谷QUATROにて開催された YOAKE MUSIC SCEAN 2014から得た情報から、2014の音楽活動を考察してみます。

今回からは

2013年11月25日に渋谷Quattroにて開催された

YOAKE MUSIC SEANE2014

主催：一般社団法人ミュージック・クリエイターズ・エージェント、OTOTOY, TOKYO BOOT UP!

特別協賛：京都精華大学

で得た情報から、2014年の音楽の在り方はどう変わるのかを考察していきます。

特殊な形式のイベントであり、かなりスゴイ人たちも集まったので、全体像から紹介します。

このイベントは、トーク&ライブという形式で行われました。

「すぐ外側から見る音楽シーンの未来」というテーマのディスカッションと

「2014年のアーティストの販売方法」というテーマのディスカッションの

二部構成で、間に

BELLRING少女ハート

というアイドルと

浜田真理子

さんというピアノ弾き語りの方のライブを挟む形で進行しました。

ディスカッションは、主催者側の司会者とゲスト数名による対談形式で進められました。

第一部「すぐ外側から見る音楽シーンの未来」

ゲストは

椎野秀聡(しいのひでさと)

ESP, Vestex創業者

若林恵

雑誌『WIRED』編集長

竹中直純

OTOTOY代表

第二部「2014年のアーティストの販売方法」

ゲスト

加茂啓太郎

ユニバーサル・ミュージック合同会社

ウルフルズ、氣志團、相対性理論、ベースボールベアーなどを発掘

渡辺淳之介

アイドルグループ BiS マネージャー

高瀬裕章

でんぱ組 マネージャー

劔樹人

神聖かまってちゃん マネージャー

あらかじめ決められた恋人たち (Bass)

ミドリの元メンバー

です。

とくにすごいのは、椎野さんなので、紹介しておきます。

日本にレスポールを導入したのも、ESPをつくったのも、VestexをつくってDJを開発し楽器が弾けない人にも

音楽を開放したのも、全てこの人です。こんにち、われわれがバンドをやったり、DJを楽しんだり、楽器を楽しむことができるのは、

全てこの人のおかげです。それはもう、楽器業界では伝説というか神のような存在らしいです。

1968年YAMAHA入社、当時楽器がなくレコードを聴くだけで悶々としていた時代にレスポールEG360を紹介し、

日本にギターブームを起こした張本人。その後、楽器製作会社ESPを創業、人々がより音楽を楽しむるように、より多くの人に音楽を開放するために

楽器関係の多様な事業を展開。楽器の修復・リペアの基準を底上げするのに貢献。さらに、楽器が弾けないヤツにも音楽を開放するために、

Vestexを創業しDJを開発、世界中にDJムーブメントを巻き起こす。人が音楽を楽しむことを助ける活動をし続けた数十年だったが、2000年代に入り

「もう音楽業界はだめだ」と失望し業界をはなれ(w)、一時祖父の事業を引き継ぎシルク製品製造業に携わるも、最近また楽器業界に復帰、

「儲けられるかどうかはどうでもいいけど」楽器商として活動を再会し、都内にギターの展示場や代理店を開き、多くのギターマニアの注目を集めている。

という、楽器界の革命家のような人です。

一度は音楽を見限った業界の偉人が、いまどんな思いで現在の音楽シーンをみているのか、貴重なお話を聞くことができました。

さすがは大御所というか、見方が違う。いまは業界の中心にいる人たちでさえ音楽コンテンツの未来はまったくみえてませんが、

椎野さんは自身の経験と歴史的な視点からみた現代の考察によって、これからの音楽の未来を予測してくれました。

かなり衝撃的な話もできましたね・・・

どんな話だったか、次回から公開していきます。

新メディア×開拓者＝革新

YOAKE MUSIC SCEAN 2014より得た情報をもとに、これからの音楽活動を考えてみます。

今回のテーマは

新メディア×開拓者＝革新

です。

これは文化やエンターテインメント史上の現象を説明する一般法則のようなものです。

新メディアとは、その時代に開発された、影響力を持つ新しいメディア媒体・新技術などのことをいいます。

そして、開拓者とは、それを使って何かクリエイティブなコンテンツを生み出して世に爆発的に広め、新たな価値の提起と

ムーブメントを起こし、革新を起こす人です。

これを音楽に当てはめると、例えば過去には次のような事例があります。

Jimi Hendrix × エレキギター

Arcade Fire × Pitchfork

RUN-DMC × 白人ロック

などです。

ジミヘンとエレキギターというのはわかりやすいですね。エレキギターという、すごい技術が登場したのはいいものの、

いまいちどうやって使えばいいかわからなかった時代に、ジミヘンという一人の天才があらわれて、

エレキギターのすごさ、ロックのすごさを決定づけ、ギターヒーローという生き方を提示した。その後、フォロワーやまねをするギタリストが増え、エレキギター＝ロックというイメージを植え付けたわけです。

Arcade Fire × Pitchfork

これはどういうことかということ、Pitchforkという音楽メディアは、Arcade Fireをはじめて大々的に紹介し世に広めたことで一気に有名になったのです。

Pitchforkも元々は、趣味とボランティアで運営されているにすぎない音楽レビューメディアだったんですね。それが、当時まだ売れてなかった

Arcade Fireを「すごいヤツらがいる」と世に知らせてあげただけで、爆発したわけです。

では、RUN-DMC × 白人ロック の関係は？

RUN-DMCと言えば黒人のHipHopグループですが、彼らがエアロスミスの「Walk This Way」という曲をサンプリングした曲を発表するまでは、

HipHopはまだ芽のでないジャンルで、若者の娯楽や「黒人の遊び」ぐらいにしか思われていなかったのです。

それが、リック・ルービンというプロデューサーによって白人音楽のエアロスミスと融合された

ことで、

全米に爆発的に広がり、HipHopを一気にメジャーなジャンルに変えたわけです。I

このように、時代ごとに新しいメディアやジャンルや技術はどんどん開発されていきますが、それが一般に認知された背景には、それを巧みに利用して面白いことをするカリスマの登場があります。

新技術を自在にあやつるひとりの天才やパイオニアの登場によって、新しいジャンルの地位は確立されていくことが多いのです。

それが、いまの時代は、新しい技術やメディアはあふれていても、それを爆発的に広めるような開拓者があらわれにくくなっています。

新しそうにみえても、実は数十年前のやり方をちょっと変えたものだったりして、なかなか革新とまではいかない。

レディーガガのスタイルだって、革命的なように思えてじつは1920年代のモデルを援用したにすぎない、と言われていました。

現代でいえば、DTMや初音ミク、iPhoneアプリぐらいでしょうか。

それらの技術を、当たり前の方法論や既成のカテゴリでなく、何か面白いアイデアで活用した人が、

革新者としてリーダーになる可能性があります。これからそんな人が出てくるでしょうし、すでに一部での成功事例もあると思いますが、

ほかには何があるでしょうか。

自分なら自由自在に操れる！という技術やメディアがあれば、それを追求し続け、何か面白い作品を提示するのがいいですが・・・

いまはなかなかそういうことが起きにくくなっている。

停滞した業界を刷新するための新たなムーブメントは、新しい技術とそれを活用する天才の登場を待っている、

なかなかおこらない時代になってしまったんです。

その原因は、グローバル化やネット環境が整ったことにあると思います。

個人個人の活動が分割されすぎて、価値観が多様化し、市場も複雑化し、統一的なひとつのジャンルや技術でドカンと売ることが難しくなったのかもしれないね。

あるコアなジャンルや技術の天才があらわれても、かつてのRUN-DMCのようには広がっていかず、マニアックな世界のみで完結してしまうのかもしれない。

では、これからの時代の音楽は、どういう風に変化していくのか。どんな革新が必要なのか。

技術やひとりの天才に頼らない、次の時代の音楽の在り方とは？

ModificationとBasic Technology

今回のテーマは

Modification(修正・変更)とBasic Technology(基幹技術)

です。

これは椎野秀聰さんのお話であったのですが、

世の中の流行や盛り上がっている活動、商品、娯楽、産業などは、一見革新的な開発のように見えるものであっても、

そのほとんどがオリジナル技術のModification、つまり修正版とか翻訳版とか応用版であるということです。

これは、パクリとか非オリジナルとか、そういう批判的な文脈を意味しているのではありません。

経済活動や文化活動においては、

このModificationという概念のもとに新しい活動やアイデアを創造していくことが基本であるという、技術者や開発者側の姿勢のひとつです。

基礎理論や基幹技術(Basic Technology)を尊重し、その可能性をどれだけ引き出すことができるか、そこに全力で向き合うという態度です。

革新的な理論や科学技術の大発明などは、一世紀に数えるほどしか生まれられないわけで、その開発に従事するのは一部の大専門家や天才たちにまかせて、

多くの人々はModificationというフィールドの中において自分の創造性を追求していくわけです。

これは、椎野さんの楽器開発者としての経験から語られていることなので、非常に納得できます。

で、この考え方は、何も技術屋の世界だけの話ではなく、どの分野にもあてはまることだと言えます。

民衆音楽で言えば、大雑把にくくれば、そのほとんどはビートルズというオリジナルのModificationです。

さらに言えばビートルズだって、古典和声をベースにした楽曲構造は、バッハ・モーツァルト・ベートーベンなどクラシック音楽のModificationです。

ほとんどのロックはビートルズのModification、古典音楽のModification、またはその融合(Fusion)、その融合のModificationであったりするわけです。

ここで、前回の話とつながってくるのですが、

今までは、新たなModificationとしての新しい技術やメディアが生まれるたび、

それを使いこなす天才が登場して、全世界に爆発的に広める、という現象が起きていました。

その例として、

Jimi Hendrix × エレキギター

Arcade Fire × Pitchfork

RUN-DMC × 白人ロック

などをあげましたね。

ですが、いまはこの現象が起きにくくなっている。天才自体あらわれにくくなっているし、そもそも新しいModification技術自体が、それほど革新的なものが生まれにくくなっている。または、生まれてもマニアックな部分での拡大に留まってしまう。

一部の天才や新しい技術の登場に頼る時代は終わったということです。

それでは、これからの音楽にたずさわるものの姿勢はどうすればいいのか。

BLUE NOTE RECORDS. のCEOのドン・ウォズに取材した雑誌『WIRED』編集長の若林恵さん。ドンは次のように述べていると伝えています。

これからの音楽、またはミュージシャンは・・・

- ・無駄なものを排除して、経営をスマートにしろ
- ・音楽で大もうけできる時代は終わった。もう一発当てる必要はない。ふつうにくらせるだけ稼げればいいだろ
- ・それと、まあ・・・クソなレコードをつくらないことだな！！

と。

本記事はこちら。

<http://wired.jp/2013/07/06/don-was/>

つまり、音楽産業が巨大になりすぎて、成長しすぎて、何か音楽が権威的な、憧れの的な目でみられるようになってしまったので、もうそれはやめろよと。

無理に新しいModificationを生もうとしたり、天才を目指したりしても無駄で、それぞれここの分野にしばって活動していけばいいということです。

無理にマーケティングしたりメジャー展開しても苦しいということですね。クソなレコードが大量発生するしw

そんなことしなくても、最小限の活動で生活できるくらいの基幹技術は整っているんだから、欲張って儲けるよりは、純粋に音楽をやれよ！ということです。

ましてや完全オリジナル、Basic Technologyを生み出そうなんてことは考えるな。そんなのは目指してやるもんじゃないし、

好きなことを追求し続けていけば勝手に生まれるものだ・・・。

非常にシンプルな結論に立ち返ったわけですね。大衆に翻訳されるための音楽記号の開発にいそしむのではなく、

自分の内側からくる、ネイティブで純粋な音楽言語を発信していけよ！ということです。

オリジナルでなくてもいいが、ネイティブであれ！ということですね。これっていい考えですよ。

ほとんどの人類の活動がModificationであることを受け入れ、その上で自分のネイティブなアイデア、表現方法は何か、ということを考えて、

活動していけばいいのです。かんたんなことですが、自分自身と向き合うということですね。本当にビッグに売りたいのか？本当にその音楽をやりたいのか？カネや名誉や変なプライドに囚われすぎていないか？ということ自分を問い、自分がやっている音楽を、いま、本当に楽しめているのか？ということを考え続ける、ということです。

今日は、ちょっと難しい話だったかもしれません。

でも、非常に大事な話です。さすが椎野さん、大物は一言一言に含蓄と重みがあります。おわり。

ありがとうございました。

追記

ちなみに、基幹技術(Basic Technology)の部分を生み出す人々は、フランス人だそうです。フランスは他民族国家で、個性的な人が多い。いろんな独自の価値を開発しているおもしろい人がたくさんいるそうです。

だから、オリジナルがたくさん生まれる。さすが芸術の国ですね。

しかし彼らはビジネスが不得意なので、世界中のビジネスマンらが群がってなんとか広める、日本などのすぐれたものまねコピー屋・Modifierたちが翻訳・修正して広める、という構図が生まれるわけです。

エジソンの前に蓄音機を作ったヤツが二人もいた国ですからね。おそろしいところです。ほんとにオリジナルを追求したいと思ったら、フランスに行くしかないですね。

<http://wired.jp/2013/07/06/don-was/>

これからの音楽は"United"だ！

YOAKE MUSIC SCEAN 2014 レポート&スタディ 第3回

テーマは

これからの音楽は"United"だ！

です。

これは、第一ディスカッション「すぐ外側からみる音楽シーンの未来」というテーマ内で

これからの音楽はどうあるべきなのかという問に対して、

椎野秀聰さん、若林恵さん、竹中直純さんたちの間で導きだされた、

具体的な結論らしきものです。

じつは、この対談自体はけっこうルーズな感じで、さすがは音楽人たちというか、即興でいろんな話に飛んだりして、

あまりまとまりのあるものではなかったのです。だから、わたしが一応要約して、一応結論らしきものを抽出しました。

さて、「これからの音楽はUnitedだ」これはどういう意味でしょうか。

前回までにわかったことを確認しましょう。

- ・業界では、新しいジャンルや技術やメディアとひとりの天才が登場するたびに、停滞していたシーンが活性化し新たなムーブメントが起こる

- ・現代は、それが起きにくい。起きてても大衆化されない。

- ・無理な大衆化を目指さず、自分自身の「ネイティヴ性」を追求していく姿勢が健全である

- ・クソなレコードをつくるな

ということです。

これを踏まえていると、音楽はUNITED da!の意味がつかみやすくなります。

この言葉は、椎野さんの友人のジャズベーシストの確信的な発言であり、これからの音楽活動のエッセンスはこの一言に帰結すると椎野さんは考えています。

United,つまり「統合」「つながる」ということですが、音楽がUnitedするとはどういうことでしょうか。

具体的には何が起こり、どんな活動が盛んになるのでしょうか。

例えば、そのベーシストの方は、このようなことを言っているといえます。

「おれがオンラインを通して、延々とベースラインを弾いているとする。そしたら、だれかがドラムをたたきはじめて、ギタリストがリフを弾きだして、

いつの間にか歌が入ってて、気づいたら曲を演奏しているんだ」

まさにそんな感じで、音楽を通じたコミュニケーションがより活発化していき、コミュニケーションを介した活動に付加価値がつくようになるということです。

なぜなら・・・このようなことがおこるから。

- ・新しいジャンルや技術やメディアとひとりの天才が登場するたびに、停滞していたシーンが活性化し新たなムーブメントが起こる

ということが期待できないのですから、天才的に一発当てようとか、新しい作曲法の発明とか、曲自体の新奇さで勝負しようとしても無駄。

どんなにがんばって作りこんだって、それはModification、過去のModificationのさらなるModificationにすぎない。だから、そこで張り合っても意味がない。

競争で負かされるスキル勝負をしたって、自分より優れたヤツはいくらでもいるんだから、無駄。

となると、ムリに新しい境地を開こうとするのでなく、自分のネイティブに忠実になって、純粋にシンプルな音、古典的な音、基本にかえていく。

そこには新らしい発明はないかもしれないが、それをいまの現代人がやるということに意味がある。

・一人一人が個性に特化したネイティブ音楽が活性化する

ネイティブ音楽といっても、民族楽器とか使うものという意味じゃなく、自分が心の底から好きでやり続けることができるジャンルということです。

DTMが好きなヤツ、ジャズが好きなヤツ、アニソンが好きなヤツ、ゲーム音楽好きなヤツと、一個のジャンルに特化して追求していく活動が活性化する。

さらに、ここから先が重要で、似たようなジャンルの人たちや、あるいはまったく異なるジャンルの人が自主的に交流して、金儲けとか抜きにして、

何か一緒に面白い音楽をつくる。そして、人々を巻き込む。

音楽が鑑賞されるべき作品でなく、コミュニケーションを促す場として機能するようになるのです。今までもそのような働きはありましたが、

これから先はよりその性質が顕著になっていくのです。

だから、ひたすらギターやピアノに向き合っ、譜面をぐしゃぐしゃしながら、あーでもないこーでもないとかいいながら音楽を発明し・・・

なんていう作り方は、どんどんなくなっていく。

話の中で面白い例が出たのですが、

「プロデューサーが有力な新人を発掘したとする。音源を聴く。すると、確かに優れている。演奏も曲も完璧。サウンドも磨き込まれている。悪いところは見当たらない。

充分売り出すに値する。しかし・・・彼はふと気づいてしまう。

『なんだ、これってクリームゾンじゃん』

となると、もうそこで終わりだ。」

確かに優れているけど、キング・クリームゾンの焼き直しだからって、それだけで却下されるわけです。

現場でこんなことが繰り返されていたら、いつまでたっても新人は育ちません。

たしかに、音はクリームゾンに似てたとしても、彼らの活動モデルがユニークだとしたらどうでしょうか。

たとえば、CDを無料でばらまき、ライブ録音OK、メールマガジンでファンクラブを自主運営、さらにスタジオで定期的に音楽講座をひらき、生徒からも作品のアイデアを募集して、

コミュニティ単位で作品制作をしていたりしたら？

それはそれで、存在意義がありますよね？

社会に対して機能を与えています。

音楽に新規性がなくとも、きちんと音楽で生産的な機能をもたらしているのです。

だから、今に生きるミュージシャンは、音楽面での決定的な天才的なスキルというよりは、生き様やキャラクター、社会に対するユニークな貢献などで独自性を発揮することで注目されるようになるのです。

人々は、もう作品では選べなくなっている。だから、「誰がそれをやっているのか」「音楽人として何をしているのか」

という点で、その人を支持することになるのです。

そういう意味で、アーティスト自身が作品をシコシコと一生懸命つくるような音楽の作り方は、どんどん少なくなっていく。一部先端をいく人をのぞいては、技術よりも在り方を磨く方が重要になっていくということです。

ミュージシャンの多くが、中田ヤスタカというよりは、岡本太郎的になっていくということかもしれません。

作品を爆発的に売って儲けなくても、ネット上で影響力をつけて応援してくれる人が100人もいれば、それだけで生活はできるようになるからです。

そういう意味で、自分のファンとの関係や、他者とのコラボレーションなどが、重要になっていく。

イコール、人とのつながり、ユナイテッドです。

これって、もともと音楽の本来の在り方なんじゃないかなと思います。

祭りにて、仲間たちと火を囲み、歌をうたい、ギターを弾き、曲ができ、引き継がれていく。作者は不詳、作者はみんな。著作権なんてない。

はじめからユナイテッド。音楽はみんなをつなげるコミュニケーション。

曲は、気がつけばそこにあるもの。そんな歌が、昔はたくさんあったはず。

ぼくたちは、無理矢理音楽を作り続けてきた。カネのために。

でも、もうそれが苦しくなってきた。

どうやら、一世紀あまりの技術革命時代を経て、ひとまわりして戻ってきたのかもしれないね。

業界の大御所たちがこのことを感じているんです。

いま、間違いなく、時代の転換期が訪れています。

あなたは、何をしますか？

歴史的考察からみる音楽の現状と未来

今回のテーマは

歴史的考察からみる音楽の現状

です。

椎野秀聰さんは、しばしば歴史的な考察に深い見識をまじえて、いまの音楽の在り方を分析なさっていました。

結論から言うと、いまは「個」の時代であると同時に、前回お話しした「United」の時代であるというのが音楽の姿のようです。

それはどういうことか、具体的な例をもとに見ていきましょう。

・社会現象としての音楽

椎野さんが駆け抜けた時代は、今のように個人が目立つことは少なく、組織ぐるみでわーっと一つのことを盛り上げるといのが盛んな時代でした。

例えば、これはショッキングな話だったのですが、昔の商業音楽シーンとかアイドルが売れた時代とかいうのは、

いわゆる"興業"系の団体とのつながりでもって仕掛けられていた時代だそうで・・・

つまり、事務所を伺ったら、明らかにその筋のお方がいて「こんどこの娘売り出すことにしたから、よろしく頼んべよディレクターさん」みたいな

やりとりがあって、音楽素養とかスキルとか関係なしに、あらゆる手段を使って、事務所と総会総がかりで若い娘を金儲けの商品として

売り出すみたいなことが、少なからずあったようです。それが意外にも悪い方向に転がらず、わりと名曲や娯楽としての音楽シーンが盛り上がりたりしたとか。

じっさいどんな人がその実例だったのか、ぽろっと実名も出されていましたが、これはまあちょっとやばい話なのであかせません・・・

・ゴミあそびでしかなかったDJ

椎野さんがDJを制作した背景には、「ろくな音楽をつくるヤツがない」とご自身が感じたことがあったそうです。

音楽がすでに大興業化、商業化の汚染を受け始め、すでにグロテスクな様相を呈し始めたころのことです。

「もう作曲家はまともな曲がつかれねえ。じゃあ、もう作曲家に曲をつくらせなくてもいいじゃねえか。楽器がひけないヤツにも音楽を開放してやろうや」と開き直り、

当時アメリカの道ばたで流行っていた、壊れたレコードやら機材やらをいじくりまわして音をつなげて楽しむ貧乏人どもの遊びに着目し、

世界初のDJシステムを制作、やがて世界中に広まることになります。

「作曲家がいい曲をつくらねえってんでDJを作ったんだけど、DJ使うヤツも曲を作れなかった

んだ。つなげるのがうまいだけ(笑い)。」

と、その後のエピソードについても言及していただきましたが、まるで冗談のように話していましたね。当時は

Give DJ What They Want

を標語にDJをつくっていたそうです。とにかく楽器ができないヤツにも音楽を開放して、どんな音楽が生まれるかを見ようとしたのでしょう。

そうして、ヒップホップやスクラッチやダンスDJといったジャンルが誕生することになった。

ご自身の組織Vestaxで、わーっと世界中に音楽革命の波を巻き起こしたわけですね。

まあ、その後、Vestaxはご多分に漏れず大企業病にかかり、テストの点数がいいだけでクリエイティビティのない学校秀才だけが社員として入ってくるようになり、

「会社が大きくなったらクソな社員しか入ってこなくなった。ほんとうにどうしようもなかった」

から、会社を去ったそうです。

・音楽産業の歴史は短い

文化史的に考えると、音楽が大衆の文化として親しまれるようになったのは、ついこの100年くらいのこと。

バッハとかモーツァルト時代の古典音楽完成までさかのぼってもせいぜい300年かそこらです。文化というのは少なくとも1000年単位で進化と成熟を遂げていくそうなので、まだ歴史的にみたら、文化としての音楽の年齢は非常に若く、

まだまだ赤ちゃんみたいなもんだそうです。だから、これからもっと発展の可能性がある。ぜんぜん”終わって”なんかいないそうです。「もう音楽業界に可能性は望めない。クソ」

なんて嘆く必要はないと。

もちろん、精錬されていない生のネイティブ文化としての音楽は、それこそ原始時代から存在していたわけで、

「Word(言葉)以前にMUSICがあった」

と言われるほど、音楽は人類の身近にあったものです。ただ、それはあまりにも自然で、原始的で、一過性の遊びにすぎなかった。

それが、数学とテクノロジーの進化、古典和声と形式の確立によって著しい芸術的進化を遂げ、色あせない鑑賞のための文化としての地位を得ることになった。

音楽がその域に到達したのは、まだほんの最近のことなんです。

だから、未来学者的な立場から見ると、音楽はこれからもっともっと進化する。可能性が広がるのはむしろこれからなんです。

・未来学者の提示する、21世紀の社会とは？

ここで未来学者という言葉が出てきました。世界には未来学者と呼ばれる人々がいて、文字どおり未来を研究している人たちですが、椎野さんによると、世界のどんな先端の未来学者も、「21世紀は、金（大資本）、組織、グローバル化に頼ったやつはもれなく死ぬ」と言っているそうです。

つまり、安定をもとめて、すでに権威化した長いものに巻かれる的的なマインドでいこうとするヤツは、全員滅びるということです。

だから、これからは間違いなく「個」の時代。

さらに、「個」を突き詰めた先に展開するのは"United"な音楽の在り方です。これについては、前回の記事で説明しました。

安定を求める時点で人間は創造性が失われ、衰退していくということですね。それで、安定とは大資本、大企業、権威にすぎること。

少なくとも何かものづくりに携わるものは、そこに堕ちたら終わりだと。

だから、クリエイターたちよ、おそれずに個の力を突き詰めよ！自分にしか生み出せない世界、付加価値の創造に腐心せよ！

そして、仲間たちとUnitedな関係を形成せよ！

これが、椎野さんのメッセージです。

安定に墮落せず、日々脳をフル回転させてつくりつづけましょう。音楽の可能性を殺さぬように・・・

今日は以上です。

※ここでの話はあくまでライブ対談のレポートであり、エピソードや内容の信憑性や裏付けについては100%保証できるものではありません。

ただ、わたしはできるかぎり正確で虚飾のない事実報告を心がけています。

成熟した社会はアートを育てる—Red Bull Music Academy in Tokyo

今日のテーマは

成熟した社会はアートを育てる

です。事例を交えながら、社会が積極的にアート支援をすることの重要性を説明いたします。

椎野さんの見解によると、アーティストや音楽人といわれる人々は、日本においては「何をやっているのかわからない」と思われていることが多いとのこと。

つまり、社会に貢献しているのか、という部分が不明であり、そこがブラックボックスである限り、ふつうの人はアート属性の人たちを敬遠する、または自分とは別次元の

関係ない人たちだと思ってしまうことが多いようです。

クリエイティブプロダクトやアート作品というのは、それがどんなに斬新であったとしても、認められないとはじまらないのです。

ベートーヴェンは死後50年たってからやっと認められましたし、ピカソは生きている間は一枚も絵が売れなかった。モーツァルトは極貧のうちに死に、

ヘンリー・ダーガーは一生貧乏な掃除夫ですごして孤独死、絵を描いていることさえ知られていなかった。石川啄木なんか・・・もう言葉にできないほど凄惨な人生でしたね。

社会が作品と作者の価値を認めるには、時間がかかるのです。それか、作者や作品が新しい間は、それがいかにクリエイティブなものであっても（むしろそうであるほど）

絶対に認めない。とりあえず死ぬまでまつか、意図的に社会から抹殺する。それが社会の性質というものなのです。

なぜクリエイティブが社会に認められないのかというと、わかりやすくお金の換算できないからです。

ファクトベースの価値にしたら、印刷代とかパッケージ代ぐらいなもの。何がその価値かというと、完全に「情動的」なものなんです。

背景にどんなストーリーがあるのか、作者の信念は何か、生き様はどうか、どんな哲学を持っているか、というところが価値を高めます。

もちろん、技術的に優れているとか、構造が完成されているとかいう部分も大事な評価基準ですが、実はそれは周縁の要素です。

完璧な演奏や黄金比率なんてものは機械には絶対に勝てないわけですし、スキルベースではいくらでも競争相手がいるので、そこではたいして価値は発生しません。

プロよりうまいアマチュアミュージシャンなんていくらでもありますよね？でも、彼らが売れているかと言えばそうでないのは、そういう理由があるからです。マインドの問題です。

岡本太郎や村上隆さんの作品がぜんぜん意味不明でヘタクソでも一億で売れたりするのは、彼らの発言や精神に価値があるからです。作品はその人生の副産物でしかありません。

そもそもアートというのはお金の換算できないもの。今の社会は、何でもお金の換算しようとするから、アートは死ぬことになりました。

とくに日本はビジネスと文化をまるきり区別してしまう傾向があるので、両者相容れぬ関係になっています。

ビジネス人はアートなど儲からぬことをするヤツらなど理解できないし、軽蔑する。

アーティストはそれよりも強く、金稼ぎをするヤツらを徹底的に嫌悪し蔑み憎み遠ざけ見てみぬふりをする。

そんな現状があります。

ですが、同時に、積極的にアートを育てる社会も存在します。アートが適切な事業関係を結び、経済と文化を融和させ、社会に貢献している例です。

フランスやスウェーデンなどは、積極的に国や企業がお金を出してクリエイターを育てています。

古代ローマやギリシャでは、肉体労働をドレイに任せてやることのなくなった貴族たちが、

哲学や文学芸術の世界を開いていきました。

「成熟した社会は生きる意味の欠乏を生んだ」と言われるほど、社会は成熟と安定を迎えると、哲学や芸術といったお金に換算できない価値の追求に向かうのが自然なのです。

いま、日本で求められているのはまさにこれです。

いいかげん何でもお金で価値を換算するのをやめて、もっと本質的な、大事なものを追求していく方向に向かわねばなりません。

これだけ豊かなのだから、クリエイターを支援する活動に踏み出さないと、どんどん社会が暗くなります。

以前、高崎市に市営のスタジオをつくった多胡邦夫さんのことを紹介しましたが、

こういう動きこそまさに希望です。

また、来年はRed Bull Music Academyが東京で開催されます。

Red Bull Music Academy

<http://www.redbullmusicacademy.jp/jp/magazine/red-bull-music-academy-tokyo-2014>

<http://www.getic.jp/music/rbma-tokyo2014-131105/106382/>

これは世界的に有名なイベントで、レッドブルという大企業がアート支援の一環としてやっているものです。

これだけでかくなった会社は、資本力を生かしてこのような活動をするのが当たり前になっていくのがこれからの時代なのです。

日本は成熟しすぎました。しかしそれはあくまで物質面で、です。これからは、国や大企業は積極的に、まだ未熟なアート産業やクリエイター業界の育成に

力を入れることが、生存の道となります。でないと、どんどん腐っていきます。すでに腐り始めていますがね・・・

これは、わたしたち一人一人に言えることです。社会を構成しているのは私たちひとりひとりな

のですから。お金で換算できない価値を考えてみましょう。

興味がある方は、Red Bull Music Academyに挑戦してみたいはいかがでしょうか。

詳細は近日発表のようなので、日々HPをチェックしましょう。

アイドルビジネスのカラクリ

今回からは

ディスカッション第二部「2014年のアーティストの販売方法」

にて得た情報をもとに、2014年の音楽活動方法をみていきます。〇〇さんの活動がよりスムーズになるように。

登壇者は

加茂啓太郎

ユニバーサル・ミュージック合同会社

ウルフルズ、氣志團、相対性理論、ベースボールベアーなどを発掘

渡辺淳之介

アイドルグループ BiS マネージャー

高瀬裕章

アイドルグループ でんぱ組.inc マネージャー

劔樹人

神聖かまってちゃん マネージャー

バンド あらかじめ決められた恋人たち (Bass)

バンド 「ミドリ」 の元メンバー

です。これも4人による対談形式で、司会の飯田仁一郎(OTOTOY編集長)さんによる質問に4人が答える形で進みました。

全体像から話すと、実は「いまバブル最盛期であるアイドルビジネスから学ぶ」2014年のアーティストの販売方法だったんですね。

それもそのはず、登壇者の4人は全員がアイドルをプロデュース・マネジメントするプロである音楽人なのです。

彼らは明確にビジネスとしてアイドルグループをプロデュースし、運営しています。

この日も、対談の合間に「BELLRING 少女ハート」通称「ベルハー」のライブがあり、このイベントのコンセプトは実は「アイドル」だったことがわかります。

なぜ、低迷を続ける音楽業界にあって、アイドルは売れ続けるのか。アイドルビジネスのカラクリとは？

ということを紐解いていきます。そして、ではそのカラクリを知った上で、実際にアイドル以外の音楽、つまりバンドやらソングライターアーティストやらを

売って健全に運営していくにはどうすればよいのか。アイドルのやり方から取り入れられること

はあるのか？などということが議論されました。

詳しいことは次回から見ていきますが、結論を先にいっておくと、重要なポイントは以下の点です。

アイドルはなぜ売れるかというと・・・

- ・ 価格設定が絶妙
- ・ アイドルの音楽というよりは、人・場・コミュニケーションに付加価値がある
- ・ ライブ感が強い
- ・ 制約が少ない(フットワークが軽い)
- ・ コストが少ない(機材費などが少なくライブでの利益率が高い)
- ・ アイドルはまだ権威化していない
- ・ 社会現象を起こしやすい（ビジネスを仕掛けやすい）

バンドがなぜ苦しいかというと・・・

- ・ モテない（ルックスの問題）
- ・ 機材費が高すぎる
- ・ ロックはすでに権威化してしまった
- ・ バンドに面白みがなくなった
- ・ 社会現象としてのバンドが生まれにくくなった（ビジネスが仕掛けにくい）

さらに、リアルな話・・・

- ・ アイドルブームはいつまで続くのか？
- ・ 来年以降、流行る可能性のあるバンドのコンセプトは〇〇バンドである

などがあります。

対談ではけっこう、オフレコなぶっちゃけた話も出たのですが、

アイドルビジネスは今のところはうまくいっているけども、

音楽業界の延命措置であるという認識が強いようです。業界が新しいビジネスモデルを構築できていないところを、

あの大物プロデューサーが救ってくれたわけです。善し悪しは別として、確かに音楽産業を救うことになった。

ただ、根本的な治療にはなっていない。今はまだアイドルは、かつてのロックのように、ストリートカルチャーとして隆盛しているものの、

やがて権威化していくとなると、ドカンと当てるのは厳しくなっていきます。

また、はっきり言って、いわゆる「ロックバンド」の時代はもう終わったと。そんな過去の発明品の模倣をやっていても望みなんかない、ということですね。

40代のおっさんが「ロックンロール！ベイベ」とか叫んでいるのを見るのは、よほどのスターでない限り、見苦しいとぼやいています。それが現実の姿。

わたしの感想としては、やはり音楽業界、もう限界ギリギリかなと思います。

ことビジネスに関しては、もう過去のあらゆる手法が通用しなくなっている。

すっかり権威化、官僚化したシステムは、融通が利かなくなり、しぜん一部の人の利益を維持するように働くようになっていきます。

もう、成長も新境地もないのではないのでしょうか。他の大手産業、ゲーム産業と同じように。

逆に言うと、長いこと金稼ぎに利用されてきた音楽が、やっとネイティブなカルチャーにもどろうとしているのかもしれないね。

金稼ぎとしては限界だけでも、生身のコミュニケーションとしてこれほど熱いものはないのです。

。

かつてメジャーの舞台で活躍したバンドが、より親密にファンにより沿って深いサービスを提供しながら、最小限の活動で利益をあげるようにできる。

昔のメジャーバンドが、よりあか抜けた状態で、地方のライブハウスでも少人数でも楽しめる、会える、コミュニケーションできる、そんなことが起きていくでしょう。

一人一人が音楽を楽しめるように、音楽を通じてコミュニケーションができるように、模索していく時代になっています。

アイドルとCDの奇妙な関係

今回のテーマは

アイドルとCDの奇妙な関係

です。

アイドル本人

ファン

アイドルビジネス

この三者にとって、CDというのは、

もはや単に音楽コンテンツとしての機能を果たすものではありません。

それぞれにとって特別な意義を持つようになっていきます。

それぞれにとってのCDの存在意義は、

アイドルー活動の結晶、誇り

ファンー本人に直接アクセスするためのツール、応援ツール

アイドルビジネスー金儲けの手段

かんたんに言えばこうです。音楽は二の次です。

ご存知の通り、アイドルのCDは異常に売れます。

「CDが売れなくなった」と言われるようになってから久しいですが、

じつは2012年にCDの売上は10年ぶりくらいに全体でアップしているんです。

その原因がAKB四八を代表とするアイドルブームです。

売上の50%がAKB、20%はジャニーズ、20%はEXILE、5%は他のアイドル、あとの5%がふつうのJPOPです。

ほぼぜんぶアイドルです。

なぜ、アイドルのCDはこんなに売れるのか？

それは、CDという媒体が、アイドル、ファン、アイドルビジネスにとって、かなり都合のよい機能を果たしているからです。

まず、アイドル本人にとってのCD。彼女らはなぜかCDを出したがる。とにかくCDをつくりたがる。

ライブをする、テレビに出る、ラジオに出る、その他の何よりも、CDを出すことで頭がいっぱいです。

マネージャーには「いつCD出るんですか」「いつ店頭で並ぶんですか」とひっきりなしにきいてくる。

ようやく発売されると、もう満足感いっぱいほくほく顔で誇らしげ。

自分の分身が、CDというリアルなモノに込められ、その場にあって触れられるという、純粋なマテリアル体験を求めているのです。

データ配信じゃあだめなんです。きちんとパッケージされたCDじゃないとだめ。手の中にあるモノに強烈な感動を得るのです。

だから、CDをつくるためのモチベーションはかなり高い。ライブよりも、テレビよりも、CDなんです。CD出したいんです。

作家にとっての本みたいなものでしょう。自分の分身、家族、子どもみたいにおもえるのです。

だから、CDをつくる、ということに対しては微塵の疑いもありません。CDが売れない？知らないわよ！つくるの！CDつくるの！

というわけで、じゃあつくるか、となります。

で、ここからがスゴイところです。

アイドルビジネスを仕掛ける側は、つくったCDできちんと儲けを出す仕組みをつくりました。AKBの握手券が有名ですが、CDに特典をつけることで、限定のイベントに招待されたり、イベントに応募できたり、直接会える機会を提供して、複数枚購入させるという荒技を仕掛けました。バージョン違いをいくつもつくって、コレクション欲求を刺激する、ということもやっています。

盛り上がっているアイドルはみんなやっていることです。

すごいのは、じつは特典がなくても、ファンはCDを複数枚買うという習性です。

「応援したいから」とかいう理由で、とくに何もなくても、同じものを何枚も買う。そういう人が実際に何人もいたわけです。

そこに注目した仕掛け側が、特典やバージョン違いというシステムをつくって、更なる儲けを生み出した、ということです。

CD+おまけ、これは日本独特の特徴のようです。

価格設定も絶妙で、1000円のシングルをポンポンだすのがコツなのです。

ファン一人が一万を使う場合、3000円のアルバムだったら3枚は買わないけど、1000円のシングルだったら10枚買っちゃうんです。

アイドルがCDをマシンガンのように出しまくるのはこれが理由です。売れるからです。

で、アルバムというのは基本的にプランにはない。シングルがたまったらおまけでつくるぐらいです。小さなバックエンド(高額商品)みたいなものです。

ファンにとっては、これは単純です。買えば買うほどリターンがある。CD一枚ごとに一回3秒握手ができるとなれば、

10枚買えば合計で10回、30秒話すことができる。

ライブ会場では、CD買うごとに一回握手できるため、一度その場で買って握手して、さらにもう一度CDを買って並び直す、

二回目、三回目・・・と繰り返す、ということをするお得意さんもいるといいます。

面白い話があるのですが、ヒラノノゾミという人があるときファンとケンカをしたらしく、その仲直りをするため、この無限握手ループにはまった人がいるらしいです。

つまり、CDを買う→並ぶ→握手三秒の間に「この前はご・・・」握手おわり→またCD買う→並ぶ→握手3秒間「ごめん。ぼくがわ・・・」握手おわり→3枚目CD買う・・・

みたいなやりとりを繰り返していたと・・・こんな人が何人もいたら、大もうけですね。

笑い話みたいですが、実際に起こっていることです。

CDを買うだけで直接触れられるならいくらでも・・・ということですね。貢ぎ感、キャバクラ感が依存性を高めています。

すごい・・・でしょう。これほどCDというのはアイドル業界において重要なファクターなのです。

アイドル、ファン、ビジネス三者にとってキーとなるシステム、それがCD。だから、いってしまえば音楽としての機能は失われたわけです。

彼らは何をやっているのか？明らかに音楽をやっているのではない。

コミュニケーションを手軽に量産しているのです。幻想とのコミュニケーションです。

アイドルの自分という幻想、理想のアイドルという幻想、金という幻想・・・

一見リアルにおもえるそういった幻想をうまく演出しているところが、アイドルビジネスのすごいところですよ。

疑問視とか、批判とか、嫌悪感みたいなものは、感情的にはあると思いますが、論理的には非常によくできた世界です。

資本主義のルールにのっとって、資本主義の至上命題である利益追求に腐心している、それだけ

これは正しいのか？音楽なのか？とか疑問視とかするのは別。音楽とは別の世界なんです。ビジネスとしては正しいのです。だから、完全にビジネスとしてみた方がいいですね。

宝くじだって、冷静に考えたら詐欺です。期待値がマイナスのギャンブルを、国民的な娯楽まで高めているわけです。でも、国がビジネスとして仕掛けていて、国民みんなが洗脳されているから、

正しいことになる。

あんなの音楽じゃない！詐欺だ！純粋な男を食べ物にしている！キャバクラだ！

そこに対して、「そうです」と開き直ってもいいのがビジネスです。で、資本主義である限りこの世界の活動は全てビジネスです。音楽だろうが芸術だろうが、そのルールからはみ出すことはできない。

それに対して「文化」はビジネスとは別の人間の精神世界に属するものです。完全に経済と切り離すことは難しいかもしれませんが・・・

だから、音楽という文化的性質の強いものに関わらせてみてしまうと、ややこしいことになります。批判したいのはヤツらのビジネスであって、音楽ではない。

ビジネスと切り離して見たときのアイドルの音楽は、それ自体優れたポップスです。歌詞・曲調

など俗悪ではありますが、作り込みはすごい。心地よい音楽です。

ただ、それが心に響くものであるかどうかは、やはり皮肉なことに曲自体や曲の作り手そのものではなく、媒体のアイドルの存在感にかかっているということです。

アイドルの物語が曲の価値を完全に決めている。

制作者は何を思っているのでしょうか・・・

あいつも売れて変わってしまった・・・

今回のテーマは

権威化した文化は退屈化する

ということです。

今全盛期のアイドルと衰退期のロックバンドという種族を比較してその活動モデルや売れる要因などを考察するディスカッションの文脈において特に重要なのが、この権威化というファクターです。

ご存知の通り、ロックバンドは半世紀の長きにわたる隆盛を経て、権威化してしまいました。

はじめは若いヤツが轟音出して好き勝手叫んだり、失恋の痛みをグチグチこぼしたり、社会や政治を批判したりしていただけのストリートカルチャーが、

今ではすっかり洗練され、大衆化され、ビジネス化され、権威化されました。

はじめは権力を批判していたのに、今では権力に寄り添うようになっています。

音楽などの文化は、一度権威化するとつまらなくなる、という性質があります。

形式や慣習にがんじがらめにされ、大衆におもねるようになり、守りに入って、創造性を封じ込めるようになる。

技術や学歴や生まれや才能論天才論ばかりに注目し、主体的な思考がなされない。

自分がいいと思ったものがいいのではなく、えらいヤツがいいと思ったものしか良いものと認められない。

サラブレッド教育を受けた天才しか歓迎しない。

クラシック音楽がいい例でしょう。昔はかつてのロック音楽のように

世の中を切り開いていくような情熱と狂気とともにあった気鋭のカルチャーだったのに、いまじゃただの「お上品な」教養科目です。

ポップミュージック好きには、クラシックは退屈だとか、つまらないとか思っている人が多いですが、

ほんとうはクラシックほど熱くてエキサイティングな音楽はないのです。今だってそうです。

絶望と孤独にもがいたベートーベンの鬼気迫るアレグロ、

貧困にあえぎながらも音楽にその身を捧げたモーツァルトの執念、

ドビュッシーの東洋的趣向と禁則違反をいとわぬ手法・・・

彼ら100年200年生き残っているのは、時代を超えて語り継がれる強烈な精神世界があるからです。

それが、現代は音楽を「お勉強」にしてしまった。

とてももったいないことをしてしまったんです。

学問され、分析され、派閥化され、高級化され、ビジネス化され、権威化され、巨大化され、利

権が生まれた。

こうして、文化は硬直化していきます。

ロックの世界もまさにこの現象を繰り返そうとしています。

学問され、分析され、派閥化され、高級化され、ビジネス化され、権威化され、巨大化され、利権が生まれる。

そんなお決まりの構造にならつつあります。

加茂さんは「ロックインオンのせい」と冗談まじりに漏らしていました。

あの雑誌がロックを権威化させたと。紙媒体の持つ影響力は強いですからね。

活字でずらずらと偉そうに評価され続けてきたら、そりゃ権威化します。

さいきんではゲーム音楽もそんな感じになりつつありますね。

昔は「ゲーム音楽なんて・・・」なんて差別されていたのに、今じゃ憧れの職業の一つですからね。

他には、文学なんかが良い例でしょう。

とにかく、文化は権威化すると、退屈でつまらない、クリエイティビティのない方向に傾きがちになるのです。

で、いまのアイドルはどうかというと、まだ権威化していない。

昔のアイドルはちょっとちがって、加工された箱入り娘のパッケージみたいな感じで、

もろに虚構の商業プロダクトのように売り出されていたのですが、

いまは生身でダイレクトに接するゲリラプロジェクトがほとんどなので、

まさにストリートから派生したカウンターカルチャーです。

地道に地下から這い上がって成り上がっていく、そんなドロドロギラギラした雰囲気のある世界です。

で、権威化されていないとどういうことが可能かということ、

- ・ 制約の少ない行動ができる
- ・ タブーを破れる
- ・ バカを隠さなくていい

こんなことができます。

神聖かまってちゃんやミドリなど、売れているバンドはタブーを犯したり制約のない活動をしたりしています。

アイドルはバカだから、つまり音楽がわからない。それでもとりあえず踊って歌わないといけな
いから、

そこはテンションで乗りきる。すると、ライブの音がバカでかくなる。

観衆も別に音楽なんて好きじゃないし、バカなので、音がでかいだけでテンションがあがり、

「スゲー」となる。

こうなると、技巧派で音にこだわるバンドとかは、音量やインパクトでは敵わないんです。

「大人っぽすぎる」とか「退屈」とか「バカにはわからない」となるのです。
やる側も見る側もバカで、しかも性欲という普遍的な要素まで含んでいますから、
少し下品でも大流行り。社会現象にまでなってしまうのです。
そこにビジネスが仕掛けられ、いわゆる音楽シーンはめちゃくちゃになりました。
日本の音楽の代表はアイドルです。
オリンピックでもアイドルの音楽が全面的に押し出されて全世界に流されるのでしょうか。
前回のロンドンはピンクフロイドにビートルズ・・・「国民的」と名のつくのが本当にホンモノ
すごかったですけど・・・日本は・・・さて何が「国民的」でしょうか・・・
というわけで、文化は権威化されるといろいろひずみが出るのです。
で、アイドルはまだ権威化されていないので、めちゃくちゃ好き放題やって盛り上がれると。
そこがロックとの決定的な違いなんですね。
でも、さいきんはアイドルにも権威化の兆しが見え始めています。以前ほどの爆発的な勢いは明
らかにない。
結局は、実力ある個人が残っていくのだと思います。組織はしぜんもたなくなり、解体がすすむ
。
来年は何が流行るのでしょうか。

今回の議題は

アイドルはいつまで続くのか

です。

ずばり本質的な質問ですが、

業界で活躍するアイドルマネージャー本人たちが、実際にはどう思っているのか、ぶっちゃけられました。

これに関しては、登壇者たちの意見がまっ二つに分かれました。

加茂啓太郎さん、高瀬裕章さんは、

「終わらない」

対して、渡辺淳之介さんは、BiSという人気アイドルのマネージャーであるにもかかわらず、

「一年以内に終わる」

と、異なる意見が出ました。

「終わらない」と考える方々の主張は、

アイドルの特徴として

- ・性欲という普遍的な欲望を刺激する
 - ・音楽性にしばられない。こだわりがないので、流行に合わせて変えればいい。そもそも音楽メインじゃないし・・・
 - ・メディアから消えても、一部のファンは残る。
 - ・「アイドル」という文化や存在は消えても、個人単位では生き残るヤツもいる
 - ・いかようにも形を変えて、アイドルは生き続ける
- というものがあるからです。

性欲に根ざした商売（娯売）であるというのは納得ですね。

日本にはロリコン文化みたいなものがありますから、

時代ごとに新しい中学生くらいの子どもをかき集めて、加工して売ることを繰り返せば、少なくとも業界の延命措置、応急処置には使えます。

アイドルビジネスは業界の人工呼吸器みたいなものなんでしょう。

ブームをつくるたびに、老けたら捨てるということをやる。金になるうちは囲んでおいて、いらなくなったら・・・全員がふつうの女優にはなりませんよね・・・

というわけです。えげつないですが・・・

確かに、アイドルという存在が誕生してから30-40年くらいは経っていて、続いてはいます。

個人単位、ユニット、グループ、48人、全国展開と、巨大化しています。

死にはしない。変化していただくだけ。業界というガラパゴス島において環境に適応しながら進化

していくというわけですね。くちばしの形状を変えるフィンチのようなものでしょう。ダーウインの「進化論」的な考え方です。

もっともこれは、環境に最適化するだけで、その環境の外では生きられなくなることを意味するので、

考え方によっては「退化」とも言えるんです。自分の枠の中だけで収まって、外部への挑戦をやめ、成長しようとしなくなるわけですからね。

対して、「一年以内に終わる」と考える立場の意見は、

- ・いま、かつてBiSやでんぱ組.incがやれたように飛び抜けるアイドルがない。クオリティはほとんど遜色ないにもかかわらず。

- ・おもしろいやつがない

- ・若さは永遠でない

ということを、業界の真ん中でつっぱしってきて実感しているから、だそうです。

さすがに勢いが落ちているということを感じざるを得ないということです。

面白いやつがないというのは、先駆者たちによってタブーが破られすぎて、もうすることがなくなった感があるということかもしれません。

渡辺さんは、バックエンドの高額商品として、5万円のプレミアチケットを毎回販売する（最前列待遇）とか、

けっこう露骨にぼろいビジネスを仕掛けたり、非常識なサービスとか振る舞いもプロデュースしていたので、

ちょっとファンからも警戒されはじめたとかw 「こんだけ払ってんのに！」みたいな声があるそうです。

やりたい放題やりすぎて、ふつうのコンテンツビジネス化してきたので、

なにか味気なくなってきたんでしょうね。何をやろうとしても、

「あの人たちがやってんじゃん」となる。こんな争いは疲れるにきまっています。

もうファンとの距離が近くなりすぎて、直接性交渉すること以外することがなくなったら、

もうアウトですからね。これを警戒してやめていくアイドルが何人もいるらしいです。

冗談ではなく、実際に超有名グループのトップSさんが証明してしまったことですから、

いかに業界が限界にきているかがわかりますね。

年齢に関していえば、仕掛ける側の論理としては、「老けたら捨てて、新しい駒を調達すればいい」ですので、これはどちらかというといアイドル本人の立場からの意見でしょう。

仕掛けるサイドは完全にビジネスとして割り切ってやっているのです、そういう非道徳的なことをいくらでもやります。

だから、そういう風潮に対するアンチテーゼでしょうね。本当は年齢なんて、どうでもいいんです。代わりはいくらでもいるので・・・

さて、まったく二つに分かれた意見のように見えますが、

まとめるとどちらも言いたいことは同じでした。つまり

「実力ある個人だけが残る」ということです。

ブームが去れば、モノマネフォロワーのようなザコどもは淘汰され、強者だけが生き残る、そしてそれは、今では大組織単位の存在ではなく、メディアによって影響力をつけた個人である・・・

ということ。

どんな業界のどんな議論も、いまは結局ここにたどり着きます。

いま前線で活躍している名のあるグループは、メンバーは変わってもたぶん当分つづくでしょう。

それ以外の小規模な人たちは、マスメディアを離れ、ソーシャルメディアを使ってマクロな範囲にのみ強烈な影響力を発揮して、そのコミュニティ内で活動していく、ゲリラ戦略にシフトしていきます。

おそらく、あらゆる活動に適用される考え方だと思います。

いまさら言うまでもないという感じもしますが、結局はこういうことなんですね。

来年以降、中央集権は解体されていき、ますます群雄割拠・地方豪族の時代になっていきそうです。

日本も解体しちゃうんじゃないでしょうか。

TPP発動したら経済は外資に乗っ取られそうですし、

秘密保護法発動で国に逆らったヤツは即刻逮捕だし、

国民皆保険制度は無くなり、

憲法改正で表現の自由は規制され、

中国の内部抗争のとばっちりも受け、

民主主義は崩壊し、官僚支配が完成される。

こんな国、本気で変えようと思ったら、何かしなくちゃいけないわけですよ。普通に暮らしていても

だまされ続けるだけ。そして、何かするのはわたしたち国民自身なわけです。

大混乱な時代です。

流れの大きさに気付かずにかうかしていたら死にます。

ちょっとさいご話がそれました・・・すいません。

というわけで、個人が力を発揮する時代であることは間違いないので、

自分の力を信じましょう。根拠は、無くてもいいですからね。過去は行動を縛るための情報ではないので。

アイドル商法はバンドに応用できるのか

ここまで「アイドルはなぜ売れるのか」ということを様々な側面から見てきました。

議論はやっと、「じゃあバンドは今の時代どうしたらいいんだよ」という本題に入ります。

アイドルが売れやすい理由、バンドが売れにくい理由を簡単にまとめておくと・・・

アイドルが売れる理由

- ・ 性欲という普遍的な欲求を刺激する
- ・ 制約が少ない(フットワークが軽い)
- ・ そもそも音楽がそこまで重要じゃない
- ・ よって制作面、パフォーマンス面のコストが少ない(機材費などが少なくライブでの利益率が高い)
- ・ アイドルはまだ権威化していない
- ・ 様々なコンテンツビジネスを仕掛けやすい

バンドが苦しい理由

- ・ 男ばかりでルックスが悪い、暑苦しい（ことが多い）
- ・ 制作面、パフォーマンス面での制約が大きい
- ・ 音楽へのこだわり
- ・ 機材費が高すぎる
- ・ ロックはすでに権威化してしまった
- ・ バンドに面白みがなくなった
- ・ ビジネスが仕掛けにくい

などでした。

アイドルがなぜ売れるのか、大雑把に言い切ってしまうえば、それが

「よくできたコンテンツビジネス」だからです。

はっきり言って、音楽はどうでもいいわけです。作曲も作詞も外注、CDは利益アップのツールでしかない。

ライブを通じたコミュニケーションに最大の付加価値があります。

かわいくてバカっぽい女の子ががんばって歌って踊る姿を見て興奮し、条件を満たせば

触れて話すこともできる。幻想と妄想がつくりあげた理想の女の子像との生身の接触が、

男たちの煩悩を虜にする。

だから、音楽性とかアート性を追求するタイプのアーティスト活動やミュージシャン活動とは、本質的にずれています。

しかし、アート性とビジネス性・エンターテインメント性を一致させるというのはあらゆるクリエイターにとって永遠の課題であります。

なぜなら・・・アーティストは何かにつけエンタメ性ビジネス性というものを嫌悪しますが、

社会的な生存を前提とする人生活動においては、ある程度「翻訳する」という過程を伴わねば、

作品を作り続けることすら叶わなくなります。でないと、社会に抹殺されるからです。だから、本気で自分の道を追求しようとするならば、

こういったアイドル産業のような、ビジネスとエンターテインメントに極端に特化した産業から学ぶという謙虚な姿勢も自ずから必要となってきます。感情の問題は一旦おいといて、なぜ支持されるのか、どこで収益を発生させているのか、ということを考える。

フランスの大金持ちにパトロンになってもらっていたりしない限り、それは必然になります。

バンドや普通のミュージシャンが取り入れられる部分、応用できることは、以下のようなものがあります。

比較的アイドル的要素の強いヴィジュアル系バンドなどは、アイドル的手法を応用して、ある程度経済的な安定を実現しています。ふつうのバンドでも、できることはあります。

・コミュニケーションを大事にする

「会える」「直接話せる」という満足を双方向的に満たすことが大切です。

USBを持参すれば、ライブ後に音源をコピーして渡す、というサービスをしているバンドもあります。

そのコピー作業をしている間に、少しだけ会話ができたりする。そこに体験的価値が生まれる。

短い一瞬だからこそ価値が高い。握手券戦略を応用した発想ですね。

・クラウドファンディングを活用する

何かしら面白い試みを提示して共感と支持を集めれば、活動資金を集めることができます。

例としては「全国のハンバーガーショップを制覇しながらキャンピングカーでライブ行脚する」

「ミュージシャンによる独自運営のライブハウスをつくる」

「特殊なオリジナルエフェクターを制作する」

など、おのこの個性や趣味を極めた専門性を、人に役立つようにアレンジする発想ができれば

、いくらでもユニークなアイデアは出せます。

・無駄をへらす

CDはつくらないで動画配信、データ配信を中心にする。

ライブでの機材は最小限に留めてアコースティック風で作り上げる。

中間業者、事務所に頼らない。

などなど、時間とお金に関するあらゆる無駄なコストを排除することが大切です。

・キャッシュポイントをつくる工夫をする

かつてバンドTシャツという収益化アイテムが発明された時は、それはありがたいアイデアだと誰もが歓迎したそうです。

いま、バンドTやその他グッズに匹敵するようなアイテム開発はなかなか難しくなっていますが、メンバー個人の専門性を発揮した独自のグッズを制作することで活路は開けてきます。

メンバーオリジナルデザインバッジや、作曲法のTips、演奏法の教則、ステージング法、制作秘話の公開、

マネジメント方法の公開など、何らかスペシャリティのあるコンテンツを制作すれば、ファンは喜んで買うし、ファンでなくともその方面に関心のある方が興味を持てば買ってくれます。

これは音楽に限らなくてもいいので、メンバー個人が思い切りマニアックな趣味を発揮するくらいがいいでしょう。漫画やイラストを描いたりするのもいいですね。

他にもいくつかありますが、結局は

「自分が何のためにやっているのか」

という核の部分を持っているかどうかで、やるかが決まってくると思います。

何をオープンにして、何をクローズにするのか、どこまでをフリーにして、どこからを有料にするのか

自分の精神主義やコンセプトに基づいて自分なりのルールを設定すれば、運営がしやすくなります。

アイドルのようにライブでのパフォーマンスを重視したいなら、

音源は外注にまかせてこだわらず、衣装・キャラクターづくり・演出・集客に注力する。

職人的に徹底的に音楽を作り込みたいなら、実地ライブの頻度はおさえ、音源制作とその過程を動画やテキストや音声、生放送配信などで発信しまくる、など、それぞれにあったやり方があるはずです。

全員が同じことをする必要なんかないのです。ただ、どう見せるか、そこが重要になります。

さて、バンドがアイドルよりも売れない致命的な欠陥がひとつあります。

それは、モテナイ（ルックスがダメ）だということです。

そりゃ、アイドル並みモデル並みに良けりゃあ理想的ですけど、たいていはそうじゃない、

というのが一般的な現実です。

じゃあ、どうすりゃいいのよ、サンボマスターみたいになればいいの？というわけで、

これに関して登壇者たちによって出された結論は・・・

「顔を見せない」

でした。

つまり仮面をかぶれとかそういうことらしいです。

何とも適当な答えのようですが、具体的で即実践的な方法でもあります。自分が変わる必要はないですからね。面はグッズにもなります。

シークレット性が高ければ、知りたいという欲求を刺激して惹き付けることもできます。

これからバンドを作るなら、コンセプトの一つとしてかなり有力だと思いますよ、覆面バンド。

サポーターになってくれたら素顔公開、とかね。

アイドルの手法から学べることはいくらでもあります。

どうせなら、批判するより、良い部分を盗んでしまいしょう。

2014年あたるバンドのコンセプト

2013年11月25日に渋谷Quattroにて開催された音楽トークライブ

YOAKE MUSIC SEANE2014

主催：一般社団法人ミュージック・クリエイターズ・エージェント、OTOTOY, TOKYO BOOT UP!

特別協賛：京都精華大学

ディスカッション第二部「2014年のアーティストの販売方法」

登壇者は

加茂啓太郎

ユニバーサル・ミュージック合同会社

ウルフルズ、氣志團、相対性理論、ベースボールベアーなどを発掘

渡辺淳之介

アイドルグループ BiS マネージャー

高瀬裕章

アイドルグループ でんぱ組.inc マネージャー

劔樹人

神聖かまってちゃん マネージャー

バンド あらかじめ決められた恋人たち (Bass)

バンド ミドリ の元メンバー

今回はまとめです。

1. アイドルとCDの奇妙な関係

アイドル業界におけるCDの役割を、アイドル本人/ファン/アイドルビジネスの仕掛人の三方の目線から考察しました。

主に活動モチベーションとコミュニケーションと収益化の手段として、CDというツールがいかにキーとなる

か、そのえげつない手法のカラクリを解き明かしました。

2. あいつも売れて変わってしまった・・・

ある新しいジャンルや文化は、台頭期が過ぎ成熟すると、やがて権威化し退屈なコンテンツばかりになる、という話をしました。

ロックバンドというカテゴリがすでに権威化してしまったのに対し、地下から這い上がってきたアイドルはまだストリートカルチャーとしてゲリラ的な雰囲気を保ち、

権威化していないため、制約も少なくタブーに挑戦でき、おもしろいコンテンツを発信していくことができる。こんな考察をしました。

文化の権威化という現象は、現在いろいろなところで起きていることなので、しっかり押さえておきましょう。

バンド、ゲーム、ファッション、ジャンプ漫画など、硬直していると思われる分野はどこかに権威化による錆び付きが発生していると考えられます。それをどうすれば打開できるのか、考え続けることが大切です。

3.永遠の命/余命一年

いま全盛期のアイドルブームは、じっさいいつまで続くのか？

登壇者の間で「終わらない」と「一年以内に終わる」とまっ二つに意見が分かれました。

それぞれ視点は異なりますが、結局は双方「実力がある個人だけが生き残る」という結論でまとまりました。

4.アイドル商法はバンドに応用できるのか

アイドル活動を参考に、アイドル的商売からバンド経営・音楽活動黒字化に適用できることは何なのか探りました。

具体的には、

- ・コミュニケーションを大事にする
- ・クラウドファンディングを活用する
- ・無駄をへらす
- ・キャッシュポイントをつくる工夫をする

などをあげました。

第2回でとりあげた、BLUE NOTE RECORDS CEOのドン・ウォズの言葉

「クソなレコードをつくらないことだな！」

と合わせて意識していきたいことですね。

この点に関しては、アイドルはクソなレコードをつくりまくっていると言えなくもないので、参考にできるかどうかは微妙だと思います。CDはビックリマンチョコじゃないですからね・・・さて、第2部も第1部と同様盛りだくさんの内容でした。

これらの考察から、2014年に当たる可能性のあるバンドの要素を記号的にあげるとするならば・・・

- ・機材費がかからない
- ・情報発信メディア(Facebook,Blog,メルマガ)を活用しファンとのコミュニケーションを大切にす
- る
- ・タブーや常識をやぶっていく(CDはつくらない,音源を無料で配信する)
- ・権威化した既存のロックバンド的なスタイルを崩す(ポストロックなど、もはやロックとは思えないような新しいスタイル)
- ・ルックスがいい(or仮面/覆面)
- ・フットワークがいい(組織に依存しない)
- ・メンバー独自の専門性のあるコンテンツ/グッズ/サービスを提供している

などがあります。こういったコンセプトから帰納的に導きだされるバンドのコンセプトは・・・

「タブーに挑戦し、コミュニケーションを大切にしてメディアを活用し、

権威的なロックバンドの枠にはまらないスタイルの、

独立した(事務所などに所属しない)、

かつメンバーがスペシャリティを発揮しているコンテンツ販売も兼業している、

ソフトビジュアル系な覆面アコースティック・ユニット/トリオ」

となります。

このままじゃわけがわかりませんが、別にぜんぶの条件を満たさなくてもいいので、自分が譲れない部分だけは守って、後は変えていったらいいと思います。

機材費がかからない、フットワークが軽いという意味で少人数編成のアコースティックバンドです

ね。最近では Sour なんかが良い例だと思います。

フル装備でライブする時はふつうのバンドと同じくらい機材費かかってそうですが、基本的にウッドベース・アコギ・ドラム(リズム)だけで成立するので、小回りがききます。じっさい銭湯でライブとかユニークなこともやっています。

シンプルな編成だから、何にでも合わせやすくコラボレーションもしやすいですからね。

これなどはすごく楽しいです。

<http://www.youtube.com/watch?v=AtWeUnOVXyo>

ライブだけいつもアコースティックアレンジでやる、とかでもいいと思います。

これらの条件をかつちり満たしているバンドが存在します。そうです、SONALIOさんです。いつも応援しているFrekul運営メンバーのバンドです。

アコースティックバンドではないですが、それ以外の条件はほとんど満たしているのがスゴイです。

独立して自分たちで会社を立ち上げて運営していますし、

音源は無料で配信するという、常識を打ち破る挑戦もしています。

メールマガジンも配信していますし、最近ではドラムの海保さんがYoutubeでドラムレッスンを開始しました。

<http://www.youtube.com/user/DrumLessonOnline?feature=watch>

メディアもフル活用していますね。

また、メンバーがそれぞれデザイナーであったり、

料理家であったり、音楽制作のプロであったり、映像作家であったり起業家であったりと、得意分野での専門性を発揮していて、それらをきちんとコンテンツ化してサービスに還元しています。オリジナルデザインのバッジや壁紙などがそうです。

バンド性にしても、いわゆるロケンローベイベとか愛してるウォウオ〜とかいう雰囲気じゃなく、少し抽象的で美しい超世俗的な幻想音楽という感じで、既存のロックバンドとは一線を画しています。

あと、ルックスがいいです。全員カッコイイお兄さんたちです。これまじ。だから覆面は無しでOKです。

このように、すでに活躍している例もありますので、行き詰まっている方、停滞している方、これからバンドつくろうと思っている方は参考にしてみてください。

では、以上で全12回にわたってお送りしてきたYOAKE MUSIC SCEANE 2014 レポート&スタディを終了します。

次回からは、

2013年12月9日に開催されたFrekul主催のトークライブ

アーティストがCD販売に依存せずに生計を立てる新しい方法を探る

「Frekul Talk Live vol.1」

から得た情報をもとに考察していきたいと思っています。お楽しみに。

Frekul Talk Live Vol.1 2013.12.9

今回から

アーティストがCD販売に依存せずに生計を立てる新しい方法を探る

「Frekul Talk Live vol.1」 at 12/9/2013
のレポート&スタディをやっていきます。

これは、20人くらいが入れる東京の小さなレンタルオフィスのようなところで開かれた音楽会議です。

Frekulサポーターは入場が無料で、終了後は懇親会もありました。

19時30分からの開始で22:30ごろに終了(ディスカッションは21:00まで)だったので、わりと短い時間でしたが、それでも濃い情報交換の場となりました。

参加者はミュージシャン、バンドマン、ドラマー、DJ、アイドル、エンジニア、音楽ライター、PV制作者など、なんらか音楽をライフワークとしている人々でした。

登壇者は

・浅見義治

ポイントでも応援ができるクラウドファンディングサービスWESYM(ウィシム)運営。

株式会社ドリームフォー取締役COO最高執行責任者。

株式会社リクルートにて、新規事業開発、立ち上げ等に従事。

独立後、経営コンサルティング事業立ち上げ、上場企業の経営戦略策定、事業戦略設計等に従事。

その後、現在の株式会社ドリームフォー創業に伴い現任。

・海保けんたろー

1981年生まれ東京出身。

バンド「SONALIO」ドラマーで、株式会社ワールドスケープ代表取締役。

高校入学とともにドラムを始め、22歳からプロとしての活動を開始。

「キマグレン」など数々のアーティストのサポートドラマーとしての活動の傍ら、2008年にはメジャーデビューを経験する。

しかし音楽業界の構造に疑問を持ち2010年に独立。翌年起業し、株式会社ワールドスケープ代表取締役に就任。音楽活動プラットフォーム「Frekul (フリクル)」を公開した。

・原孟俊

ギタリスト MyMusicTaste, Regional Marketing & PR Manager Japan & Asia Pacific

神奈川県生まれ。15歳の時、母親の仕事の関係でNYに渡り現地で受けた影響により音楽家を志す

。高校入学後、本格的にギターを始めダブルスクールで夜間の専門学校に通いバンド活動等を経たのち、卒業後都内に移り20代前半からプロのキャリアを開始。

以後メジャー、インディーズ問わず複数のアーティストのレコーディング、サポートに参加し、講師業などもこなす傍ら貿易業、輸入業など多彩なビジネスも手掛ける。

また、昨年は再びNYへ渡り現地でネットワークを築き、出会ったスタジオエンジニア等との交流の中で、レコーディングセッションに参加、同時にNYでのキャリアもスタートさせる。

本年度からはグローバルコンサートメイキングプロジェクト”MyMusicTaste”の海外チームよりヘッドハントされ、日本アジア方面のマーケティング&PR、企画などに携わる。

・jMatsuzaki (モデレーター)

システム屋として6年半の会社員生活を経て独立。ブログ「jMatsuzaki」を軸に各種メディアでの執筆やセミナー講師として登壇。その独特の文体と講演スタイルには定評がある。

小学生の頃からの夢であった音楽家へ至るまでの全プロセスをブログを通じて公開することで、仕事と遊びを一致させるための知識と技を伝えている。

独立直後、Frekulの活動や考えに共鳴して、開発兼広報として参画。

です。実に個性豊か。

最初に、それぞれの登壇者たちより、自分たちの考え方や活動の詳細、ビジョンなどが話され、次にテーブルトークという形で、4人のうち興味のある人のところに集まって話をきく×2回という変則的なセミナーでした。

主題的には「アーティストの新しいマネタイズ法」みたいな乾いたビジネストークみたいな感じですが、

別に確立されたメソッドとかおいしい方法を公開とかいうものがあるわけではなく、自分たちの考えるスタイルを提唱しそれについて議論するという、なんだか専門学校のゼミみたいな集まりでした。

文化人らしくマインド的な誠実な話だったのが印象的でしたね。

それくらい、いまだに音楽人のマネタイズ方法というのは不確実性の高いものなんですね。

トークの中でも出ましたが、音楽ビジネスというものがまともに経済の中で成立するようになったのがそもそもここ2-30年の話で、それまではパトロンや権力者の保護のもとに展開される特殊な文化でしかなかった。

音楽を売ってお金を得るという行為が成立していること自体が、人類の歴史上類をみない珍しい現象なのです。

われわれがいかにかに幸福な時代に生きているかがわかります。

100年後や200年後、今の時代20世紀~21世紀は「音楽家がようやく経済的・社会的独立を実現した音楽文化の真なる創世記」と称されるか、

または逆に、「音楽家というあり得ない職業が成立し得ていた人類の歴史上稀にみる幸福だった

時代」と懐かしがられるか、どちらかでしょう。

つまり、今に生きるわれわれの手に、そのどちらの評価を選ぶかという選択が迫られているのです。

民衆の音楽史の生死が分かれる歴史の分岐点、それが今なのです。

われわれの選択で未来が変わる。わたしたちがクロノ・トリガーなんですよ (w)

何もしなかったら、そのうち音楽産業は絶滅して、また金持ちだけの贅沢になってしまいます。それくらい、いま音楽をめぐる世界は危機を迎えているのです。

レコードやCDなど大きなキャッシュポイントを生んだ発明品が廃れ、音楽をやるものが稼げなくなってから、音楽事情がどんどんおかしい方向に向かっているのは事実です。

レコード、CDに変わる新たな発明品を開発するか、もしくは新しい活動をモデルを作り上げなければ、音楽に携わるものの社会的な未来はありません。

この場に集まった方々は、その危機感を深く実感しており、とても真剣な議論がなされました。

今日は概要のみに留めますが、先に全体を要約しておく

- ・ミュージシャンは組織に使われていては一生貧乏のまま
 - ・お金は組織からの報酬としてもらうのではなく、ファンからの共感の対価としていただく
 - ・プロの定義とは？音楽をやり続けていくためには、必ずしも「演奏の」プロになる必要はない
- 。その方向性を決めることが重要
- ・クラウドファンディングの可能性に気付くこと
 - ・メジャーシーンの終焉と多様化の時代の到来を意識する
 - ・国境を越えていく時代 自国で売れなくとも他国で異様に売れたりする

ということです。

今まで盲点だったことがどんどん見えるようになりますよ。こんなやり方があるのか！と驚かれるはずです。

というか、どんどん新しい方法を試していかないと、本当に、音楽をやる人たちの生命が危ないです。

CD販売などの古いやり方に依存している人たちは、はっきり言って原始人です。

ソーシャルとかクラウドファンドウんぬん言っても、言葉すら伝わらない可能性が高い。そんなゼロ状態のバカどもを一から啓発していくのは大変なので、

すでに危機感を感じている人たちから先に集めてやっていこうと、原さん海保さんはじめ、プロの世界ど真ん中で活躍していた方々や、浅見さんjMatsuzakiさんら音楽を愛する活動家たちが率先して情報を公開しはじめています。

われわれが生き残るためにも、彼らの情熱を実現するためにも、多くの協力者が必要です。ぜひわたしや彼らの提唱する新しいスタイルを実践して行ってください。

次回から詳細に見ていきます。

趣味がプロになる瞬間

今回のテーマは

プロフェッショナルの定義

です。

具体的な「生計を立てる方法」にいくに、こういう本質的なところから入るのが、文化人のいいところですよ。

いないと思いますが、こういう人たちの集まりで「手っ取り早い金の稼ぎ方を教えろ」という人間は処刑されます。思っているだけでもダメです。思考は言動や行動にあらわれて伝わるからです。でもそういう人たちはそもそも音楽なんて金にならんことはやってないので、ふつうは大丈夫ですよ。

さて、音楽人にとっての、もっと大きくくくれば何らか表現制作をやる人間としての「プロの定義」とは何なのか。そこを明確にすることで、活動の方針をより具体的にすることができます。

普通の商売と違って、わかりやすいファクトベースの付加価値を提供するわけではないし、資格とか認定証があるわけではないので、どうしても定義が曖昧になりがちです。

「プロっていても、どこからがプロなの?」「アマチュアやインディーズで稼いでいる人たちはプロってどういうの?」「ヘタクソなプロもいれば、めちゃくちゃうまいアマもいるし・・・」という疑問がよくでてきます。さらに言えば、

「わたしの作品は芸術なのだから、娯楽とは違う。よって理解できないバカどもに売れはしない。芸術家はお金をもらうなどという野暮なことは要求しない」

とかいう勘違いしたバカもでてきます。

結論から先にいうと「プロとは、自分の活動でお金をもらっている人のことである。うまい下手は関係ない」となります。

では詳細に見ていきましょう。

「プロミュージシャン」とは何なのか、実際に現場で活躍していた原さんや海保さん自身も、常にこの疑問と向き合ってきたと言います。

海保さんの経験談をまとめると・・・

「サポートやレッスン講師などの仕事がくるようになって、何とか月15万円くらい稼げるようになったあたりから、一応プロドラマーと名乗るようにはなった。でも、まだアルバイトもしているし、それしか稼げていないのにプロって言うていいのか・・・」

という自問自答を繰り返す日々だったとか。

アメリカで活動していた原さんの経験談をまとめると

「アメリカには、そこらへんのハウスとかにめちゃくちゃうまいブルースギターを弾くおっさんがふつうにいる。ただうまいんじゃなくて、本当にプロよりうまいってくらい、死ぬほどうまい

。クラプトンより余裕でうまいんじゃないかってくらい。

でも、その人に聞いたら、アマチュアだっていうんですよ。本業はなんと弁護士。

毎日夕方の4時半まで仕事して、それからギターをやるっていう、そういう生活をずっと続けてきたっていうだけ。完全に趣味でお金をもらっていないから、アマチュア。

でも、明らかにプロよりうまいんです。いやいやあんた、それ絶対プロだから！て叫びたくなるくらい。でも本人は弁護士なんです。

逆に、資産家とか金持ちの家系の生まれで、家にスタジオとか機材とかふつうにあるような貴族みたいなヤツらで、他に一人にも仕事していないけど自称プロミュージシャンとかいうヤツもいる。

そういうヤツがいざ演奏となると、クソみたいな腕だったりする。それでいくら稼いでいるの？て聞きたいけど、本人はそれでもプロだと言い張る。

一生働かなくても生きていける環境だから、どんなにヘタクソのインチキで稼ぎが少なくても、それしか仕事していないし、一応金はもらっている。だからプロ」

という感じです。

※これはあくまで要約で、わたしの頭の中で原さん海保さんの声が再生されているだけなので、本人たちが正確にこの通り話したわけではありません。伝えやすく補足と修正を加えて書きます。わかると思いますが念のため注意。

お二人の話から導きだされた結論は「技術やスキルはプロになるための必要条件ではない」ということです。

一般的に「プロ」と認知されるには、もちろん一定の技術は当然必要ですが、必ずしも技術的に優れている人が売れているわけではありません。

その人の思想だったり、個性だったり、キャラクターだったり、ユニークな社会的活動だったり、メッセージだったり、そういうイメージが総合して作り上げる

「情報的な価値＝ヴァーチャルバリュー」がブランドをつくりあげることによって、お金が集まりやすくなったり集まりにくくなったりするのです。

岡本太郎や村上隆さんの作品がどれだけヘタクソでありふれていても、彼らのメッセージや活動は唯一無二である。だから、支持されるわけです。

まあ、こういった考察や、ヴァーチャルバリューの作り方などは本題ではないのでまたの機会にゆずるとして、では「プロの定義」とは一言でいうと何なのか。

それはこうなります。「うまかろうがへたかろうが、自分の音楽活動でお金をもらっている人はプロ」です。

だから、少しでもお金をもらったら、その時点でプロミュージシャンとして自信をもって自称していいわけです。名刺に書いてもいい。

アマチュアやインディーズなどでたまに「趣味だと思って」お金を稼いでいる人たちもいますが、それはただグレーゾーンなだけで、やっていることはプロと同じです。

お金のやりとりがある時点で、対価の交換が発生し、契約が成立していますからね。

お金を受けとる、お金を払うという行為にはそういう責任が伴うものなのです。お金をもらって

しまったら、

「趣味」は通用しなくなります。自分で思っている、それはただの思い込みになります。やっけることはプロと同じなので、他の人からみたら、実力の差はあれどプロはプロ。そこに一切の妥協は許されません。

「趣味」で通すなら、お金をもらわない。ボランティアと同じです。「わたしは震災のボランティア活動をこんながんばった」とか言ってお金を要求しているヤツがいるといいますが、あれはバカ以外の何者でもありません。趣味・ボランティアは見返りを求めない活動です。お金を要求するなんて見当違いでしょう。

ここを明確にしておかないと、自分の活動や発信するメッセージに致命的な矛盾をきたすことになるので、注意しましょう。

ヘタクソでも売れている人と、プロよりうまくてもアマチュアでいいという人の違いは、ここを意識しているかどうかの差にあります。

どんなにうまくても、趣味ですアマですと自分で決めつけている人には、プロとしての責任を果たす意向がないので、よいとか悪いとかではなく、お金をもらう資格はありません。

一生自分だけ楽しむ、それでいいのです。自分のためだけだから、お金をもらうのはナンセンスなわけです。

逆に、プロとしての責任を果たす決意を持っている人なら、

ある程度の技術とコンセプトやヴィジョンの提示があれば、お金を出してくれる人は必ずいます。バーチャルバリューの作り方次第で、いくらでもお金は増やせます。

ヘタクソでなかなか売れないよ～っていう人は、メッセージ性やオリジナルコンセプトの部分を磨く方向にシフトした方がいいということです。唯一無二の存在になるために。

問題は、例の弁護士ギタリストのように、趣味がすごくなりすぎて付加価値が発生してしまった場合です。

これは、本人が望まなくても、プロデュースさせてくれという人が出てきますので、

信頼できるプロデューサーやビジネスをやってくれるパートナーが見つかったら、そのとき仕事にすればいいです。ただ、だまされないためにも、やはりある程度のプロ意識は必要でしょう。

今日の結論の内容は、

「芸術でお金をもらうなんて俗悪だ。私は作品は売れていなくても”プロ”の芸術家だ。理解されないから売れないのだ」という主張を持っている自称天才の方々を一撃で葬り去ることになります。

。

この議論は絶えないらしいですが、結論は決まっているので、本当は議論の余地はありません。

この資本主義においては「お金をもらっている人がプロです」でおわり。

だから、「お金を受け取ってなければプロではありません」で粉砕されます。

こういうことを書くと批判されそうですが、あえていいますと、

バッハもベートーベンもモーツァルトも、シェイクスピアもジョンソン博士もブロンテ姉妹もドストエフスキーもポール・オースターも、みんな金のために作品をつくったのです。

もちろん、それだけが動機ではないでしょう。

自分の宇宙を表現するというもっとも崇高な命題と一致させるために、それ以外ないから、音楽やら小説やらを選んだわけですが、少なくとも趣味ではやってません。

「歴史に残る偉大な作家の誰一人として”金のためにペンをとらなかったものはいない”」と言われて

ています。偉人たちもある程度お金を得るために作品をつくっていたと知ること、お金を得るための制作が決して創造性を破壊するものではないということが理解できると思います。

まあ、当然俗悪な作品が生まれることもあります。今は、作家が大衆に迎合しすぎたのだと思います。しかしそういう時代もはや衰退しました。

これからはゲリラの時代なので、そういう悪しき流れも徐々に変わっていくでしょう。

クラウドファンディングを選択肢に

今回から具体的なお金の集め方（共感の集め方）の例が出ます。

それは「クラウドファンディング」です。

ご存知だと思いますが、クラウドファンディングとはかんたんに言うと

「アイデアを持つ人がプロジェクトを提示して、共感者がお金を出して実現を応援してあげる」というものです。

一般的に、出資者をつのるシステムは4つのタイプがあるとされています。

寄付型

購入型

融資

投資

です。

寄付型は、お金を出す側にリターンがない。完全にボランティアによる応援です。

購入型は、お金を出す側が何らかのリターンを期待していますので、価値の交換として商品やサービスの提供が必要です。

融資型、投資型は、そもそもお金のある人の資産運用のためのシステムですので(融資はちょっと違うかもしれませんが)、一定の利回りが約束されないといけません。

(ちなみにお金というのは、溜め込んでいるとどんどん価値が減っていくという性質を持っているので、

お金持ちは資産運用をしてお金を転がし、お金でお金を増やすということをするのです。

これがいわゆる金融資本主義というヤツであり、世界経済を破綻に導いた人間の幻想です。

お金が実態経済に向かわずに数字上のバーチャルマネーにいくので、市場にお金の量は多いのにモノは売れないという、

インフレとデフレが同時に起きるといって滅茶苦茶が重なって、経済は壊れました。それで今日本のカネが狙われ色々仕掛けられています。

知っておいてください)

クラウドファンディングは購入型に近いタイプです。プロジェクトを提示する人は、お金を出してくれる人に対して何らかの

商品・サービスの提供を約束するのがルールです。

出資の額に応じてサービスの質を大きくするというのが一般的です。

より大きな額を出してくれた人に、よりよい特典やサービスを提供するわけです。まあ当たり前ですね。

いま、ミュージシャンがクラウドファンディングを利用することが注目されているのです。

何か面白い活動のコンセプトを提示して、それに共感した人から出資をつのる。

ミュージシャンの場合、ちょっと変わった独自の発想が必要です。必ずしも物理的な商品サービスの提供をしなくても、

「体験価値」や「娯楽としての楽しみ」が高ければ、出資が集まる可能性があります。

例えば、以前メルマガでも紹介した、Sleepyhead Jamie というユニットは、

「全国のハンバーガーショップを巡るツアーをやる」というアイデアで100万円以上集め、そのお金でキャンピングカーを買って実際にやり遂げました。

見ると500円から5万円まで段階的に出資を募集していますが、物理的にそんなにすごいアイテムをもらえるわけではありません。

彼らの「ミュージシャンとして生きる新しい形を提示したい」というストーリーにのっかるという、その情報的な価値に魅力があるわけです。

お金は物質的なリターンにではなく、共感の対価として集まるわけです。これが投資型とは違う、クラウドファンディングの特徴です。

登壇者の浅見義治の運営するクラウドファンディングシステム「WESYM」も、

<http://wesym.com/>

一般的なクラウドファンディングと同じようなシステムを採用していますが、他とは違う特徴がいくつかあります。

それは、「ダイレクト型」という新しいシステム。

これは、プロジェクトの提示者が「既に進行中のプロジェクト」にライブ的に出資する、というやり方です。

一般的なファンディングでは、例えば「新しいエフェクターつくります！開発には100万かかります」とアイデアを投げると、

実際に100万円ぴったり集まるまではプロジェクトを開始できません。

99万9999円集まっても、100万円に足りなかったら出資者には返金され、プロジェクトはお流れになるのです。

そんな極端な切り捨てシステムをやめて、もっと柔軟にしたのが「ダイレクト型」です。

「いま新しいエフェクター作っているんですけど、どうしても後50万円足りないんです。あとそれだけあったら、これだけすごい機能がつきます！」

という場合にも出資してあげることができるのです。

また、もう一つ特徴的なのが、WESYMの出資では「お金」を集めずに「ポイント」を集めるということです。

ポイントとは、お店で使うポイントカードのポイントです。よく余って期限が切れたりするでしょう。実は日本ではあれが大量に余っているんです。

国内で一兆あると言われていています。しかもそのうち「永久不滅ポイント」と呼ばれる無期限のポイントが700億もあると言われていています。

これを再利用させてやろうというのが、WESYMの斬新な試みです。

「お金をください」というのはどうしても言いにくいですが、ポイントだったらお願いしやすい

。しかもどうせ余って期限切れにしちゃうんだったら、使ってくれる人にあげちゃう方がいい。双方がハッピーになるというわけです。

しかも永久不滅が700億もあるというから、半永久的に出資を集めることが可能というわけです。ポイントを利用するなんて、よく気付いたな、と思いますよね。盲点でした。

クラウドファンディングの本質はお金を集めることではなく「共感を集める」ことが目的です。そして、共感の形として提供するリソースは必ずしもお金でなくともいいのです。お金はただの紙ですからね。

リソースなんてのは、つまりモノとか道具です。生活に必要なものは別として(生活費のファンディングなんかしちやいけませんよねw)、プロジェクト進行に必要なモノは、それ自体直接手に入れば、お金で買う必要もないわけです。

物事の本質を見抜いた素晴らしいシステムだと思います。

これからクラウドファンディングを活用するなら、WESYMがおすすめです。

面白いアイデアをお持ちの方は、ぜひ一度企画を投げてみてはいかがでしょうか。

これからの時代、いかにすごいテクニックを誇るかよりも、いかに独創的なアイデアで人々の共感を得るかが重要になってきます。

クラウドファンディングを当たり前の選択肢の一つとして考えられるかどうかで、可能性は大きく広がります。

アーティストたるもの常にチャレンジ精神をもって活動しないとダメです。

「ふーん。関係ねえや」とか思ってないで
やってみましょう。

本国じゃ売れなかったけど・・・

今回は

自国で売れない→海外で売れる可能性

です。

インターネットの発達がコンテンツの国境を事実上無くしてしまったことは既に明らかな通りですね。

わたしも海外サイトを紹介したりしていますし、いろんなところでこのことは騒がれています。

しかし、とはいえまだそのことを実感できていない日本の方は多いと思います。

グローバル化の波はすぐそこまできており、どの業界にも海外勢力の影響がみられ、TPPの発動後は外資が大量に流入・・・

などといっても、結局ニュースの中だけの話のように思えてしまう。

しかし、原孟俊さんは、インターネットの力が一瞬にして運命を変えてしまった一組のアーティストの例を紹介してくれました。

原さんはMy Music Taste という韓国の音楽アプリケーション会社のお仕事をしています。

<http://www.mymusictaste.com/nowmaking>

このアプリを利用したあるダンスグループが、まさにグローバル化時代の可能性を決定づけるマイルストーン（歴史を左右する画期的な出来事）的な発展を遂げたのです。

それが韓国のダンスグループ「LUNAFLY」です。

いわゆる歌って踊れるウインズ系のダンスボーカルグループというヤツで、ソウルでは200人規模のライブをギリギリできるくらいの、まあ中途半端な位置づけのアーティストだったわけです。

一応規模はあるけど、そこまで有名でも売れてもないしなあ・・・という感じの。

それが、My Music Tasteの利用をはじめてから、たいへんなことが起こったのです。

ブエノスアイレスほか南米の国々からアクセスが殺到し、一気に2000人規模のファンを獲得。ファンの方から、来国してライブをしてほしいという要望がきてしまい、いま大慌てでポルトガルを勉強したりと準備に追われ、嬉しい悲鳴をあげているそうです。

すでに2000人の来場が確定しているライブですから、集客の必要なし。素晴らしいです。

なぜ自国の韓国ではそれほど売れなかった、ありふれたダンスグループが、いきなり南米というまったくの異国でブレイクしてしまったのか。

その原因は、現地のいわゆるソープオペラ（昼ドラマ）の時間帯に、LUNAFLYの出演するCMが流れていたことらしいです。

つまり現地で昼ドラを見ているヒマ人たちが、見ているうちにだんだん好きになったと。

昼ドラ視聴者の人口が多かったので、ファンも多い。そんなことらしいです。

何が起きるかわからないですよ。これぞネットの力です。

自分の国で売れなくとも、もしかしたら何かのはずみで、どこか異国の地で大ブレイクということになる可能性は充分にあることを

証明した例です。

LUNAFLYの場合だって、CMの効果があったとはいえ、それだけではやはり2000人ものファンはつかないと思われま。

何かアルゼンチンの人々に好かれる要素が偶然あったはず。

どうして韓国のダンスグループがアルゼンチンの人々に受けるのか？これは謎なのですが、とにかく人気が出たことは事実なのです。

だから、自分のバンドが売れなくとも気にするな、国内外問わず発信しまくれ！ということです。

。

ほんとうに、もう国境は無くなってしまったのです。日本は日本語という特殊な言語で守られた市場であるため、

巨大な金のジャブ池市場にもかかわらず海外勢力が金稼ぎを仕掛けに参入しにくいのです（そろそろ本気だして仕掛けてきてますけどね・・・TPPとかオリンピックとかCASINOとか・・・ここでは話しませんけど）

それはつまり、内部にいる日本人も、日本語に守られた市場に囲まれてしまい、海外市場の可能性や外国企業の不穏な陰に気付かないということの意味します。

日本という島国に依存しきっているあまり、盲目になってしまっているのです。

しかし忘れてはいけません。インターネットは国境を消しました。Youtubeは全世界からアクセスがきます。

ソーシャルも全世界の人々が相手です。そのことを実感できるかどうか、可能性を拡大or縮小を左右します。

ちょっと目を向ければ、日本よりも海外で売れた例もけっこうあるのです。雅(MIYAVI)さんとかはそうですね。

日本では百人程度のライブしかできなかったころ、フランスで数千人規模のライブをしています。

。

英語が使えることがこれからのミュージシャンには必須であるということを証明している存在でもあります。

そのことについては、以前メルマガでも取り扱いましたね。

あなたの音楽も、日本では理解されなくとも、もしかしたら北欧や南米のかの地では大爆発するかもしれません。

海外も見通す広い視野をもって活動しましょう。

メルマガを使うバンドマンは超少ない

今回は

バンドがメールマガジンをやるということ

について改めて確認です。

Frekulさんの提供するメールマガジンシステムは、
CD販売に依存しない音楽活動を体現する画期的なものです。

「ネットの発達により、音源がフリーで手に入る、または視聴できるようになってしまったため、CDは売れない」

という事実と正面から向き合った結果生まれた方法です。

音源はむしろ公式にフリーで配ってしまう。しかしただバラまくのではなく、メールアドレスを
いただくことで、

告知やマーケティングに利用させてもらうというやり方。

Frekulでは、読者（ファン）を獲得した後の収益化のお手伝いとして、

投げ銭制度や月額制プレミアムサポーター制度、カラオケ流通サービス、グッズ制作支援に最近
では協賛付き無料ライブと、

徹底的にミュージシャンのプロモーションと収益化をサポートするサービスを展開しています。

基本的に「音源を売って稼ごうとしない」というのが特徴です。

コピーできるデータには価値がないのです。

いまの時代の価値は、代替できない「体験価値」すなわちライブや

その人独自のオリジナルコンテンツ（SONALIOさんで言えば、Frekulシステムやメンバーデザイン
のグッズなど）

しかありません。

Frekulはこのことにいち早く気づいて、体験価値の提供というところに重点を置いた収益化のサー
ビスを提供しているわけです。

実際は、前回紹介した「LUNAFLY」のように、Frekulではまだそこまでドカンと売れたような例
は聞いていません。

バンドのオリジナルコンテンツのプロデュースやもっと高額なキャッシュポイント化を可能にするサービスなどを展開していくことが課題だと思います。

高音質音源や限定ライブ音源の販売とか、ファン限定のちょっとリッチなコンセプト・ライブとか、演奏方法の指導セミナー、作曲方法公開とかいろいろできることはありますから。

構造はコンテンツビジネスと同じなので、個人の力を磨けばいくらでも商品なんて作れるはずなんです。

本人の得意な部分をのばして、ひとつ小さなビジネスをもてるようになることが理想です。SONALIOさんがFrekulを持つことができたように。

エフェクターをつくってもいいし、作曲方法を開発してもいい、絞ったマーケットでいけば必ず何かサービスを持てるはずですよ。

やるやらないはあなた次第です。

CD販売に依存しない新しい方法【まとめ】

アーティストがCD販売に依存せずに生計を立てる新しい方法を探る

「Frekul Talk Live vol.1」 at 12/9/2013

レポート&スタディ 第6回。今回はまとめです。

1.クロノ・トリガー

企画の趣旨と登壇者の紹介です。

もはや常識として知っておかねばならない現代ミュージシャン事情として、以下のことを確認することからはじめました。

- ・ミュージシャンは組織に使われていては一生貧乏のまま
- ・お金は組織からの報酬としてもらうのではなく、ファンからの共感の対価としていただく
- ・プロの定義とは？音楽をやり続けていくためには、必ずしも「演奏の」プロになる必要はない
- 。その方向性を決めることが重要
- ・クラウドファンディングの可能性に気付くこと
- ・メジャーシーンの終焉と多様化の時代の到来を意識する
- ・国境を越えていく時代 自国で売れなくとも他国で異様に売れたりする

12月10日の記事「Frekulライブ/美術展に無料招待」の時に触れましたが、

じっさいメジャーシーンの最前線で活躍しているバンドのサポートを行っている原孟俊さんのぶっちゃけ話で、

「めちゃくちゃお金をもらっている」メジャーバンドの給料についての裏話が出ました。

この時の記事では直接的な数字は公開せず、明らかな具体例との比較によって示唆するにとどまりました。

しかし、もはや隠すこともでもないし、どうせ誰かが告発することでしょうから、このメルマガの中でだけ、言ってしまいます。

月収20万円くらい、だそうです。

売れ時を過ぎたバンドだから、プロモーションに力を入れてないから、新人だから、とかではありません。超トップで活躍してメディアにもでまくっている女子5人組のスーパー人気バンドで、この額だそうです。

もしバンド全体でその額だとしたら、個人としては数万円です。そこははっきりしていませんが、その可能性が高いと思います。

会合の参加者に元ソニーミュージック社員でアーティストととの関わりの多かった方がいましたが、その方も「本当にその通り。めちゃくちゃがんばって、すっげーもらって、20万。しかもバイト禁止」とおっしゃってました。

どう思いますか？お客さんに貢献し自己犠牲と清貧にあえぐアーティスト、すばらしい！貧乏万歳！と感動しますか？

人間として最低限の生活はできるでしょう。しかし彼らは世界一豊かな国のアーティストなのです。ふつうに考えておかしいですね。

そういう業界です。それが事実です。

2.趣味がプロになる瞬間

社会における「プロフェッショナルの定義」を確認しました。

趣味・アマチュアリズム＝まったく人の役に立たない・自分だけが楽しい

仕事・プロフェッソナリズム＝人の役に立つ・人を楽しませる

ということです。

大切なことは「技術的問題はプロの定義に関係ない」ということでした。

テキスト的な定義でいえば、「職業（プロフェッション）＝付加価値の提供＝お金を媒介にした価値の交換」

ですので、お金のやりとりが発生した瞬間にその業界ではプロとみなされるということになります。

しかし、本当に大事なことは、マインド的な定義の方です。つまりアート・クリエイティブ界においては「人を楽しませる」ことです。

「楽しむ」の定義ははっきりと決まっていますが、本人が楽しいと思えばそれが付加価値となります。

「怖い」「悲しい」など
ネガティブな感情であっても、本人が望んでそれをもとめればそれは「体験価値」としての「娯楽」となり、広義には「楽しむ」行為に相当します。

必ずしも実生活の役に立たなくとも「娯楽」としての機能を果たすから、アート活動でも職業になるのです。

これは職業の定義から導きだされた正論なので、覆りません。

「人の役に立つ・楽しませる」という精神があるかどうか、真のプロであるかニセモノであるかどうかを分けるポイントです。

そこは見た目では判断できないことが多いので、当人の情報発信や社会的発言から探っていくことが大事です。

アマの延長上のような気持ちでやってるプロも中にはいますので、注意しましょう。

また、自分が真のプロとしての自覚を持つことも重要です。

3. クラウドファンディングを選択肢に

ミュージシャン・アーティストとしていかにおもしろい活動を提示できるかが求められている時代において、

クラウドファンディングというシステムを有効活用することが現実的な手段の一つとして浮上してきました。

「全国のハンバーガーショップをめぐるツアー」のような、一見「何の意味があるの?」とか思えるような活動であっても、

「おもしろそう! 応援するぜ!」という人を集めることができれば成立するという例をあげま

した。

クラウドファンディングについてよく理解し、実際の活動の選択肢として視野に入れておくことが

活動の可能性を大きく広げることになります。

具体例として、WESYMというポイントを利用したシステムを紹介しました。

お金を直接くださいとお願いするのではないので、アーティストでも応募しやすいファンドとして注目されているシステムです。

クラウドファンディングにおいては、プロジェクトの斬新さとともに、当人の人間性・思想がファンディング支援者集めに影響することは間違いありません。

5.本国じゃ売れなかったけど・・・

グローバル化により、音楽活動に国境がなくなったことを改めて確認しました。

具体例として、韓国のダンスグループ「LUNAFRY」をあげました。My Music Tasteというサービスを利用したとたん、

南米で急な大ブレイクを果たしたという奇跡です。こういうことが当たり前になる時代になっていくでしょう。

6.メルマガを使うバンドマンは超少ない

Frekulを例に、メールマガジンを使ったバンドの運営方法を再確認しました。

インターネット業界ではすでに当たり前のことが、日本のバンドマンの間ではまだまだ起こっていない（海外ではすでに主流）。

しかし、音楽コンテンツとメルマガシステムの相性の良さに気付いたSONALIOさんは

いち早くそのサービスを展開し、Frekulというメルマガシステムも同時に立ち上げ、自分たち以外のバンドマンにも普及を進めています。

CD販売に依存しない方法としては、もっとも可能性があるシステム、それがメルマガ、それがFrekulです。

日本のゲーム音楽は日本が誇る優れた音楽文化。かつてはマニアックな趣味だとか差別されがちだったが、今ではオーケストラレーションされてコンサートホールで演奏されたり、海外にもファンがいたりする。

とくに80年代～90年代にかけてのファミコン・プレステ全盛期の音楽は素晴らしい。どのメーカーも、乏しい発音数と生気のない機械音とノイズしか出せないという厳しい制約の中で、さまざまな工夫を凝らして巧妙に音楽的表現を発明していき、名曲が次々と生まれた。ドラクエのすぎやまこういちせんせいは、最初期のファミコンで、たった3音のみで壮大なRPG音楽を創り上げた。3音のうち、1音は効果音に使うので、なんと実質2音だけで曲を構成しているという初期ドラクエ3作の音楽はまさに絶技。当時ほとんどの作曲家が「2音ぽっちで音楽ができるわけがない。ふざけるな」と敬遠する中、ただひとり「2音さえあれば音楽はできる」と断言してやりのけた。

その細やかなつくりこみには、当時の音楽職人たちの常軌を逸したこだわりがみられる。一音一音繊細に磨き抜かれ、楽曲のすみずみまで神経がゆきとどき、無機質なはずの機械音に、凝縮された緊張感と手作りの温もりが生まれるのはすさまじい奇跡。当時のどの文献を読んでも、作曲家たちが非常に楽しみながら、また血反吐を吐くほど過酷な思いで制作にあたっていたのがわかる。

子どもの頃はさらっと聞き流していたが、ゲーム音楽というのはそれほどスゴイ。音楽好きじゃなくても、その素晴らしさは知っておいてほしいと思うほど。

しかも、ゲーム音楽は作曲に関しても学べることが多いのも素晴らしい。とにかく少ない音数で曲を再現しているので、ムダが一切なく、ひとつひとつの音韻情報や技法を識別しやすいのだ。

いったいどうやって、あれほど少ない音数で曲をつくったのか。

初期のファミコンは、内蔵音源で3つの波形とホワイトノイズしか出せない。これをPSG音源という。3音でメロディー、ハーモニー、ベースを再現し、ノイズでリズムを刻むわけだ。これを使ったゲーム音楽の技法上主な特徴として次のようなものがある。

- ・ベースがやたらとがんばる。オクターブでブッペブッペとはねて、リズム感を補う。かたいスラップみたいなきこえるヤツがそう。コード構成音をなぞったりもする。FF音楽のベースはよく動く。
- ・高速アルペジオを多用して、コード感とリズム感を同時に再現する。よくきくと、左右でえん

えんとりらりらりらうねっているヤツがいる。

・疑似ディレイ効果。入力したノートのすぐ後に、弱めに同じ音をして、人工的にディレイを再現する。超こまかい手打ち技で、まさに職人芸。

・覚えやすいメロディー、わかりやすい展開とループする構成で統一感がある。理論に基づいたしっかりとした曲づくりで、親しみやすく頭に残る。

などの技法が確立された。たった数バイトのデジタル情報に、これだけの創意工夫が込められている。作曲をするものは非常に多くのことをゲーム音楽から学ぶことができる。

日本の楽器は、笛や太鼓、三味線や琴のように、づくりが非常にシンプルなものが多いが、多種多様な演奏技法によって、倍音を豊かに響かせたり、細工をして騒音を演出したり、複雑な音色を表現する。対して、西欧の楽器の代表であるピアノは、とてつもなく複雑な構造をしているが、その音色は徹底的に単純化され研ぎ澄まされている。

芥川龍之介の息子で音楽家の芥川也寸志は、『音楽の基礎』のなかで、「音楽に限らず、日本人は本来、単純な物から複雑なものを引き出すことに熱中し、ヨーロッパの人たちは、複雑さの中から単純なものを引き出すことに情熱を傾けたのである」と言っている。

機械の内蔵音源も、他の日本の楽器と同じく超単純である。そもそもほんらい楽器ですらない。それなのに、当時のゲーム音楽職人はこれだけ複雑で表情豊かな楽曲を創り上げた。それはほんとうに貴重な音楽文化遺産だ。

そしてわすれてはいけない。そんな後世に残る素晴らしい文化を生み出した当時のゲーム音楽職人たちは、たいていメーカーの一般社員である。それもそう、当時はゲーム音楽のような「くだらぬ」しごとなど、英才教育を受けたエリートが受け持つはずもなく、音楽教育なんか受けてない音楽好きの社員たちが骨身をけずって作りあげたわけ。おれたちだってつくれる、楽器なんか弾けなくてもできる、そんなロック精神も、ゲームの音楽にはある。

これだけ素晴らしい作品を世に送り出した人たちが、大した給料ももらわず有名にもならず見過ごされてきたのは驚くべきことだ。いつの時代も不遇の創作者というのは存在するが、昔のゲーム音楽作曲者ほど正当な対価を受け取っていないものはいないと思う。昨今のゲーム音楽の重要性があるのは間違いなくこの時代の人たちが死ぬほどがんばったからなのだ。

聴きやすい、わかりやすい、なじみがある、短い、シンプル、勉強にも向いてる、いいことばかりのゲーム音楽の世界。ミニマムな8bitの宇宙を楽しんでほしい。

むかしながらのゲーム音楽特集

星のカービィシリーズ-石川淳

http://www.youtube.com/watch?v=MysyDc_f_o8

ドラゴンクエストシリーズ-すぎやまこういち

<http://www.youtube.com/watch?v=m4vbCtrWrsg>

Final Fantasy シリーズ-植松伸夫

<http://www.youtube.com/watch?v=VE5yInPiTYE>

Mother 1&2,鈴木慶一,田中宏和

<http://www.youtube.com/watch?v=h3QIrl-dXeU>

聖剣伝説2,3-菊田裕樹

<http://www.youtube.com/watch?v=DOTI8Ot1YZA&list=PL1C730A34F3FDCDD0>

<http://www.youtube.com/watch?v=Sz07wNL1pIU>

ストリートファイター2,聖剣伝説Legend of Mana, キングダムハーツなど-下村陽子

<http://www.youtube.com/watch?v=GfPU6xIP5E8>

<http://www.youtube.com/watch?v=HtYEt0H1Wuk>

<http://www.youtube.com/watch?v=f47YC1XCUEY>

クロノトリガー/クロノ・クロス,ゼノギアス,イナズマイレブンなど-光田康典

<http://www.youtube.com/watch?v=0C5l6qy-h8U>

http://www.youtube.com/watch?v=vn1yl0wA_bA

サガシリーズ-伊藤賢治

<http://www.youtube.com/watch?v=WhIm1sJwPDM>

スーパーマリオ,ゼルダの伝説シリーズ-近藤浩治

<http://www.youtube.com/watch?v=9PHD7E2qIxM>

<http://www.youtube.com/watch?v=PXpGpvw7MY0>

リッジレーサー-佐野電磁(信義)

http://www.youtube.com/watch?fmt=18&gl=JP&v=rTbE3X97o_s&hl=ja

テイルズオブシリーズ-桜庭統

<http://www.youtube.com/watch?v=BZPiZEautg&list=PLunlYp89jHWw18wW38TPqL2j4EUtxUdNX>

Wild Arms-なるけみちこ

<http://www.youtube.com/watch?v=6MQRL7xws7w&list=PL9D95891A22AD4597>

アクトレイザー-古代裕三

<http://www.youtube.com/watch?v=AS7djql0ZI>

ポケットモンスター-増田順一

http://www.youtube.com/watch?v=W7Y_DzyiNnQ

ロックマンX-山本節生

http://www.youtube.com/watch?v=BSIkRcU6_8w

多すぎて何きけばいいかわからぬ、という人はおすすめタイトルをお教えします。

音楽の教科書にのったゲーム音楽

ゲーム音楽は、そのクオリティの高さにもかかわらず、作品も作曲者自体も長いこと冷遇されてきた。その価値が評価されるようになったのは、わりと最近のこと。

前回述べたように、ゲーム音楽専門の演奏をするオーケストラが現れたり、かなり古い曲が現代の技術で再アレンジされてリリースされたりして、ゆるやかにリバイバルが起っている。YMCKやSaitoneなど、あえて当時のゲーム音楽的なピコピコサウンドを使う「チップチューン」という新しい音楽ジャンルも人気。90年代に大活躍していた当時の作曲家たちは、まだ一部ではあるがいまやコンサートや音大のゲストやインタビューにひっぱりだこになるほど。やっとその功績が認められてきた。

なかでも、小中学校の音楽の教科書に載るほどになった、

『エイトメロディーズ』 -Mother-鈴木慶一/田中宏和

<http://www.youtube.com/watch?v=U6Y6tdtTcyk>

(1:05)

『愛のテーマ』 -Final Fantasy IV-植松伸夫

<http://www.youtube.com/watch?v=DqV3BZXFROQ>

は名曲。どちらも限りなくシンプルだが、やさしくて素朴な音が心に突き刺さる。はじめの何音か聴くだけで涙が出るほど好きな曲だ・・・

ゲームをやった世代の子どもが成長して文科省に入って載せたのかな？だとしたら・・・よくやった！もっとやれ！

これらの曲はただのBGMではなくて、ゲームに合わせてちゃんとストーリーがあるのもいい。『エイトメロディーズ』は、ゲーム中、ボスを倒していくことで、失われた「8つの音を集めていく」という遊びの要素と連動してつくられた曲。音と映像とストーリーが組み合わさった、ゲームというマルチメディアだからできるすばらしい演出だ。8つのメロディーが完成し、主人公の記憶がもどるシーンは感動的(動画1:05～)。

『愛のテーマ』は、FF4のストーリーのテーマがずばり「愛」だから、そのまま作品のテーマソング。FF4は仲間がバンバン死んだり、裏切ったり、転職？したり改心したり、人間関係のドラマを全面に押し出して、人間どうしの深い「愛」を描こうと工夫した作品。冒険や勧善懲悪が多いRPGとしては珍しい挑戦的なコンセプトであるため、賛否両論があるのもこの作品なんです。

ゲームミュージック入門としておすすめの2曲です。

リスナー参加型音楽

ふつう、音楽とリスナーの関係は一方通行だ。音源化された曲、ステージ上で演奏される音楽が、一方的に聴衆に与えられる。データ化された楽曲はとうぜんのこと、ライブでの生演奏でさえ、曲そのものに関しては聴衆は一切コントロールすることはできない。作り手と受け手は、ステージの上と下でまっぴたつに分断されていて、そこには覆しようのない主従関係がある。

しかし、ゲームの音楽は例外。音楽とリスナーに双方向性がある。どういうことかということ、ゲームの音楽には、プレイヤーの操作によって、ある程度変化するようにプログラミングされているものがあるのだ。つまり、ゲームの音楽というのはそのままでは未完成で、ゲームの進行に合わせてプレイヤーとともに創り上げていくのであって、それが演出に一役買っている。プレイヤーを音楽体験に参加させるという意味で、ライブと同じような臨場感が得られるだけでなく、曲そのものにも変化を与えられる。これはただ一方的に流すことしかできない映画音楽との決定的な違いだ。ゲームの音楽は、このような作り手と受け手が相互に補いあう関係をつくりだし、両者の関係をフラットにしたのだ。

例えば、前回のMOTHER『エイトメロディーズ』のように、進行するにつれてメロディーが増えて、最後に完成するというやつもそう。ちなみにMOTHERは『3』でも音楽を効果的にゲーム性に利用していて、バトル中のキャラクターの攻撃音がキャラごとにギターだったり、ベースだったり、ピアノだったり、打楽器だったり振り分けられていて、BGMに即興演奏のようにうまくのるように仕掛けられているのがおもしろい。

マリオなんかでは、ステージクリアに時間制限があると、タイムリミットが近づくにつれて、テンポが速くなったりする。ヨッシーにのると、メロディーにパーカッションが加わり、強くなった感が出る。

ゼルダの伝説-『時のオカリナ』『風のタクト』『ムジュラの仮面』などでは、オカリナや指揮棒やラッパや太鼓などの楽器アイテムを演奏することで仕掛けが作動する。

このような、プレイヤーの操作に連動して変化する音楽性は、ゲーム音楽でしか表現できない独自の特徴だとして、任天堂は「インタラクティブ性」と名付けた。

これらの例は有名なものだが、たいていのゲームでも、BGMと効果音は非常に相性がよく違和感ないようにつくられている。単体で聴くと味気ないBGMでも、プレイヤーの操作によってコロコロ追加される効果音によって、いきいきとした音楽になるように工夫されている。

『武蔵伝』というゲームは、迷子になったお城の楽団員を集めることで(それがメインのゲームじゃないけど)、ゲーム中のBGMで演奏されるパートが増えていく。最初はリズムとバックアップパートしかなかったBGMが、楽団員を救出するたびに、メロディがふえ、打楽器がふえ、ハモリがふえ、オブリガートがふえ、徐々ににぎやかなミニオーケストラ演奏になっていく。曲がだんだ

ん完成していった、盛り上がっていく感じもよかったけど、なによりじぶんが助けた人が、ちゃんと存在していて、音楽でありがとうと言ってくれているみたいで、助けたんだっていう実感が湧くのがすごく嬉しかった。曲自体もすごく素敵。作曲者は関戸剛さん。植松伸夫さんのFFバンドBRACK MAGESでギター弾いている人です。

おすすめゲーム音楽紹介withちょこっと解説

Twitterにて行っているゲーム音楽キュレーター活動の総集編です。

主に研究に力を入れているのは90年代～2000年代初頭までくらいのゲーム音楽で、とくに『Final Fantasy』シリーズを生み出した「SQUARE(現SQUARE ENIX)」サウンドです。よってSQUARE作品が多くなっています。

【曲タイトル】キー(C,Amの場合は省略)|コード進行|引用セクション『使用ゲームタイトル』ちょこっと解説・・・

という内容になっています。

コードに関しては、耳コピ、市販の資料・楽譜をかき集めて(公式発表のあるもののみ)、ネット上の素材を解析・・・などをして地道に調べ、できるだけ公式発表に近い表記で記しました。

同じ曲目でも違う切り口で紹介していることがあります。

ゲーム音楽のすばらしきミニマム宇宙をお楽しみください。

【Believing My Justice】Key=Em|Em7-Am7-Bm7-C-D|Aメロ 『Romancing SaGa Minstrel Song』戦闘曲のお手本伊藤賢治さんのこれら代表作をイトケンバトルと呼ぶ。テストに出るよ。
<http://t.co/s8hGKVI9FW>

【ケフカ】|Aハーモニックマイナースケール|イントロfrom『Final Fantasy VI』ゲームの敵キャラワースト1にもなったシリーズ屈指の悪いヤツ。不気味さと滑稽さを併せ持つクレイジーな道化のイメージをよく表したメロディ。
<http://t.co/fxWPfMHPoh>

【神の庭】Key=Dm|Dm-E b 6-Dm-E b 6-B b -Csus4-C|Aメロfrom『CHRONO CROSS』ローカットされたコーラス&アルペジオのみ神聖な雰囲気のある一曲。深い海の底を思わせるタイトルBGMにぴったり。

<http://t.co/XDDWBjJiyI>

【世界のへそ】|A7sus4-B b |from『CRONO CROSS』パッドの空気感とリズムが主体の現代風？原始ミュージック。なぜか和笛のメロディがプリミティブな無人のジャングルを思わせるのは、日本人の血が反応しているのだろうか。
<http://t.co/0bidMAVSVE>

【ザナルカンドにて】Key=Em|Em-CM7-D-G|主題from『FINAL FANTASY X』「最後かもしれないだろ。だから、全部話しておきたいんだ」最後の決戦前、覚悟を決めて主人公が語りだすと

ころ。終わりから始まる物語。

<http://t.co/oZJJR3kVBZ>

2014. 1. 1

【序曲のマーチ】 |C-G/B-C/B ♭-F/A-C/E-F-F/C-C-Cdim-C|主題from 『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』 ゲーム音楽史の幕開けも象徴する序曲。時代変わり,意思受け継がれ,ぼくらの冒険はこれからも続く。

<http://t.co/401iJlfaaf>

2013. 12. 31

【次元の狭間】 Key=D|D-A7/D-Dsus4-D-G-Asus4-A|Aメロ 『CHRONO CROSS』 FF5に同名曲あるがこちらが好き。表でも裏でもなく,虚であり実でもある2世界の間にはさまれ,主人公は自己の存在意義を問われる。 <http://t.co/vnrpV56jQP>

【龍の祈り】 Key=Gm||:GmM7-Gm7:||from 『CHRONO CROSS』 キャラクターの強いmM7コードアルペジオに4分音符のメロディのみ。最小限の音数で最極限のドラマを演出。龍の祈りが世界変革を起こす。

<http://t.co/HED4ij8dEu>

【Key to My Heart】 Key=G|D-G-A#dim-Bm7-G-D/F#-Em7-F#|サビfrom 『テイルズオブディステニー2』 RPGにしてはやたらとおしゃれなポップス。バランスよい少ない音数とサビのリズムが癖になる。

<http://t.co/m1aLkZJlV>

【夜の魂】 |Am-C/G-F-Am/E-Dm-F/C-C-Em|主題from 『聖剣伝説2』 さて夜に魂があるのか,あるとしたらそれは,世界を思いやる人間の心に他ならない。時の摩擦にすり減らされ人を恋しく思うことさえわすれてしまった魂に。

<http://t.co/3zcanMTBZE>

【愛に時間を】 |Am-F/C-G-D/A|Aメロfrom 『聖剣伝説2』 勇気と挑戦心あふれる名曲。前へ、ひたすら前へ進むドライブ感が未来への引力を受ける主人公たちの心境と重なる。愛は時間、時間は未来、時間はいのち。

<http://t.co/WF1i2PwDmQ>

【Ordinary People】 Key=G|G-F-G|主題from 『聖剣伝説3』 3/4と2/4が混じったポルカ的なリズムで繰り返すポップなBGM。ほとんどスリーコードだけの構成というシンプルさが曲名とマッチ。普通すらオリジナル。

<http://t.co/qCQLsxUTyt>

【世界変革の時】 Key=Cm|Asus4-Gsus4/A-F#sus4/A-Asus4-Fsus4/A-Esus4/A|イントロ2from 『クロノ・トリガー』 激しく波打つベースリフにのるエッジのきいたバックング。いざ世界変革への序曲。

<http://t.co/pBRoMAp7Yh>

【哀しみのなかで】 Key=Cm|Cm-F7-B b-E b-Cm-D7-Gm-F/A-B b|主題from 『ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説』 ゲームボーイ音源で聴く金曜ロードショーのような哀愁ただよイトケン・エレジー。夕焼けが見える。

<http://t.co/yJJpCJBZ5N>

【クロノクロス】 |なし|from 『CHRONO CROSS』 ラスボス戦でまさかのBGMなしという挑戦。攻略のカラクリで音を使う条件があり、プレイヤー自身が音楽を紡ぐため、ただ風のような環境音だけが不気味に漂う。ゲームならではの演出。

<http://t.co/U2KU5vg20y>

【子午線の祀り】 |確定不能|主題部(0:55~)from 『聖剣伝説2』 西洋的常識を超えた作者独自の理論により制作。マイナー/ドリアンを中心に構成。神秘的で透明な音、美しくも過激なスタイル、常人には想像もできぬカラクリが施されている。

<http://t.co/SCyF6jS1zX>

【Last Battle-Asellus-】 Key=Cm|Cm-G/C-Fm-D7-G7-G-Cm|Aメロ 『Saga Frontier』 35小節もの長いイントロ後にやっとはじまるメロにも拘らず耳に残る、良いしつこさが売りのイトケン節。

<http://t.co/VYizFXTjYv>

【時の傷跡】 Key=Em|Em(9)-C(#11)-Em(9)-FM7(#11-Em(9)|イントロfrom 『CHRONO CROSS』 さりげなくテンションを含む伴奏が情感を揺さぶる、期待と不安と切なさがいっぱいのおープニング。泣。

<http://t.co/lJLaSwFwnE>

【想いは調べにのせて】 Key=E|E-G#m/D#-D-C#-F#m-C#/E#-A/E-B/D#|主題from 『ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説』 波のようによせては繰り返す3連のアルペジオ。どんな想いをのせるのか。

<http://t.co/wBf3ZQJmPY>

【ケフカ】 |Am-F-E7|Aメロfrom 『FINAL FANTASY VI』 不気味さと滑稽さを併せ持つ不思議な

曲調。狂気の道化ケフカのイメージを決定づけたのはまさにこの音楽。最も悪い敵キャラナンバーワンになったこともあるピエロ。

<http://t.co/7ea9LOFuzS>

【盗めない宝石】Key=Bm|G-A-Bm-F#m/A-G-A-Esus4-E|イントロfrom『CHRONO CROSS』やたらオーケストラ多用するRPG曲的常識壊すギターと歌のみのシンプルなED曲。演奏はZABADAK 吉良知彦氏。

<http://t.co/3xxZ2XWLAf>

【ビッグブリッジの死闘】Key=Fm|Csus4/F-Csus4/E b-Csus4/D b-Csus4/E b|イントロfrom『FINAL FANTASY V』sus4系サウンドの上声シーケンスにベースが順次で動く激しいイントロ。熱い。

<http://t.co/wTz1GGv1Ou>

【Electric Talk】Key=E|Esus4|展開部-アウトロfrom『聖剣伝説3』オリエンタルで不思議な浮遊感漂う4度体積系サウンドで構成。流麗なアルペジオが特徴の菊田裕樹さんの個性が堪能できる非常に美しい一曲。 <http://t.co/On9Bckw9Kt>

【仲間を求めて】|Am-FM7-Esus4-C-FM7-Dm7-D/E-E|Aメロfrom『FINAL FANTASY VI』敗北,世界崩壊,諦め,自殺未遂,友の記憶,新たな翼,決意。ばらばらになった仲間を探しに再び空へ飛び立つ。

<http://t.co/l4kPpGEbrs>

【Liberi Fatali】Key=Dm|Dm×8-E b m|エンディングfrom『FINAL FANTASY VIII』邪教的な雰囲気ただようオープニング曲。動きのない旋律が抽象的な世界を描くが、実は歌詞に仕掛けがある。淡々 <http://t.co/NpSQyZ7yZ7>

【Little Sweet Cafe】Key=D|D-G-D-C-G-A|Aメロfrom『聖剣伝説2』背景に自然にとけ込む,これぞ日常BGM。「BGMは出過ぎて聴こえちゃいけない。でも無いと落ち着かない,大事な存在」そんな人でいたい。

<http://t.co/wuoyYc3PzD>

【地上BGM】Key=B b|B b-A b-G b-D b-C b-B b m-C7-F|Aメロ『ゼルダの伝説』しゃべらない主人公の孤独な冒険を演出する勇ましい曲。広い大地と乾いた空気のおいがする。マリオの地上BGMをつくった近藤浩治さん作曲。

<http://t.co/wTcZB6wWQO>

【ファンファーレ】 Key=D|D-Gm-C-D|D-C-D-Am-D-C-D-B ♭|from 『FINAL FANTASY』 シリーズ。有名なタタタータータータッタター！一作ごとアレンジが変わる。VIIからは後半のメロディも一新。どれが好き？

<http://t.co/PYJdco9LNA>

【風の憧憬】 Key=Dm|Dm-B ♭|-Am-C-F-C/E|-Dm-C/G-G7|-Csus4-C|Aメロfrom 『クロノ・トリガー』 タイムリープ直後,あまりの美しさと切なさに誰もがコントローラを置いた,ゲーム音楽史上屈指の超名曲。

<http://t.co/Ms2M4hxXaS>

【運命のコイン】 Key=Dm|B ♭-Am7-F-G7sus4-E ♭7-A-Dm|Aメロfrom 『FINAL FANTASY VI』 旅の自由と皇位継承,袂を分つ王の息子たち,かつて離別の運命を決めた父のコインは二人の再会まで知っていたか。

<http://t.co/T9C20gbaHM>

【森が教えてくれたこと】 |N.C(ノン・コード)|B&Cメロfrom 『聖剣伝説2』 妖精たちが会話するような複数の旋律の掛け合い。言葉を超えて、メロディで会話する、森は何を教えてくれたのか、聴く人それぞれに答えがある。

<http://t.co/VDY5ZbwX3q>

【だんご大家族】 |N.C(ノン・コード)イントロ|from 『CLANNAD』 たった5つの音の粒に宿る奇跡。涙・・・

<http://t.co/Gm6xTjbVV>

【最後の決戦】 |Cm-G/B-Gm/B ♭-F/A-A ♭-B ♭-E ♭-D-G7-C-F7-B ♭-G/B-Cm-Fm/A ♭-D7-G7-Cm|Intro.from 『FF外伝 聖剣伝説』 しつこいくらいの節回しで有名な伊藤賢治さん初期戦闘曲。

<http://t.co/30Mg0D55z7>

【やすらぎの日々】 |C-Am7-Dm7-G7-C-Am7-Em-Am7-Em7-F-C-G7/B-Am7-D7-F/G-G7|Aセンテンスfrom 『クロノ・トリガー』 主人公の家で流れる優しい曲。母「クロノはいないの？」みんな「・・・」

<http://t.co/HdKqeUeU0e>

【Eyes On Me】 |F-C-B ♭-G-C-Gm-C|サビfrom 『FINAL FANTASYVIII』 ゲーム音楽で初ゴールドディスク大賞Song of Yearを受賞した作品主題歌。物語に則した歌詞と東洋的な曲調が特徴。フェイウォン。

<http://t.co/LRFb74HfDC>

【序曲のマーチ】 |C-G/B-C/B ♭-F/A-C/E-F-F/C-C-Cdim-C|主題from 『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』 日本一有名なオープニング。初代作曲時間わずか5分という伝説は,正確には「54年と5分だよ」...納得。 <http://t.co/401iJlfaaf>

【広野に行く】 Key=Dm|Dm-G/D-Dm7-B ♭/D-Am-D|主題from 『ドラゴンクエスト』 堀井ゆうじ氏をはじめ「冒険らしくない」反論するも,「勇者が初めて旅にでる期待と不安を表現した」とおして使用,実際は見事にマッチした。

<http://t.co/BHs4tEv3JN>

【Rising Sun】 |C-G7/B-Am-G-F-Em-D7-G7-F/A-G/B|主題from 『ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説』 物語の始まりを飾る目覚めの一曲。草木がうたう自然のメロディ。太陽が昇り,生命の営みが始まる。

<http://t.co/Yurq42xv1t>

【王宮のロンド】 |C-G-C-G7-A7-Dm-G7-E7-Am|主題from 『ドラゴンクエストIII』 優雅な旋律でおなじみの城曲。古典的な和声法で語りかける冒頭部。以降,変奏がくりかえされる。王族な雰囲気が高級感を出している。

<http://t.co/52K7Qe0J51>

【運命に囚われし者たち】 Key=Cm|Cm-Fm/A ♭-B ♭-E ♭-E ♭/D-C-A ♭-B ♭|主題from 『CHRONO CROSS』

前作キャラに「おまえのせいで世界が滅びる」言われ,化物の姿で幼馴染みの父親と殺し合う,そんな運命。 <http://t.co/gjiCLmDmfr>

【ALONE】 Key=Dm|Dm7-C-B ♭M7-Am7|Aメロfrom 『サガフロンティア』 バイオハザードを起こしたラボラトリ,教授と学生の狂気,もどらぬ人の心,科学者の孤独。こいつらも人だったんだぜ,と物悲しいメロディが語りかける。

<http://t.co/Y2yX4VSH8n>

【親愛なる友へ】 Key=A|A-E/G#-D/F#-E/G#-E7-A-B7/A-E|.サビ半終止from 『FINAL FANTASY V』 語りかけるようにうたう優しいメロディ。同主調の往来がドラマを生む。ずばり青春な曲。卒業式。

<http://t.co/tlYTdJ2oSQ>

【月下の夜想曲】 Key=Cm||:Cm-A ♭/C-Adim/C-A ♭/C-F7/C-Fm/C:||転調後主題提示部from 『悪魔上ドラキュラX 月下の夜想曲』 主音ペダルと半音階&ダークな音使いで重々しく歩を進める3拍子。

音形がゴジラの。 <http://t.co/OzVyutO1qp>

【パルテナの鏡-TITLE】 Key=F|F-Edim/F-F-Edim/F|x2|F-Fm9-B \flat /F-F|.アウトロfrom『パルテナの鏡』主音Fの通奏低音上を軽やかな三連符で遊び,内声がメロを歌うファミコン弦楽四重奏。天使が飛ぶ。

<http://t.co/mlCalynITA>

【時の回廊】 Key=A|DM7-C#m7-DM7-F#m7|x2.Aメロfrom『クロノ・トリガー』空虚な質感のアルペジオと悲しい人声のようなPADにのる,シタールのメロディ。乾いた音色が減びゆく文明の最期を予感させる。ラピュタ的。

<http://t.co/n1IXmlWR3n>

【エアリスのテーマ】 Key=G. Bm-F#m-G-D-F#m-G-F#m-G一第二メロディ部from『FINAL FANTASYVII』二の足踏むようなかわいい第一メロディ,やさしく包み込むような第三メロディをつなぐ,息の長いパッセージ。 <http://t.co/hiyQpwc0w5>

【天使の怖れ】 Am-D/A-Am-B \flat -F/A-C/G-A \flat -Fm7-G一テーマメロディ部from『聖剣伝説2』E.M.フォスター『天使も踏むを恐れるところ』の名を借る、神秘の響きが冒険を静かに予感さす。冒頭の謎の鳴き声は解読不能。

<http://t.co/KzckgX9kru>

【檄！帝国華撃団】 |G-D/F#-C/E-D-G-B7/F#-Em-Bm-C-D-G|サビfrom『サクラ大戦』田中公平作曲。言わずと知れた演歌ポップ。はしれーこうそくのーという歌詞の通り高速で勇猛に戦うイメージを喚起。 <http://t.co/f52X3A32B9>

【おおぞらをとぶ】 |Am-E/G-FM7-Em7-Dm7-B \flat 7-E7|主題from『ドラゴンクエストIII』16分アルペジオでリズムを刻みなめらかに下降。神秘のおおぞらに飛び立つとき、静かな決意に心震える。 <http://t.co/A6wV1Mi2cV>

無料で音楽理論入門

音楽理論をやってみようかな、と思ったことはありますか。

けっこうバンド経験ある人でも、

「むずかしい」と思ってやめてしまったり、食わずきらいだったりします。

そんな人にはおすすめの動画講座があります。（英語です）

<http://www.youtube.com/user/Lypur>

見るからに古典的な音楽教師という風体で、すごく優しそうなのに、パンクロッカーのようなツンツン頭をしているという

アンドリューさんです。

Youtubeチャンネルの理論講座とピアノレッスンはすべて無料で公開、短くわかりやすくまとめているので、

とっかかりにはちょうど良いです。わたしも知識の確認でよくみてます。

「LEARN FREE MUSIC THEORY」というシリーズが理論講座です。

内容もすばらしいのですが、個人的には人柄も好きです。

この人、「音楽理論」という「みんなが嫌いなもの」をおもしろく伝えなきゃ！という意識が伝わってくるんです。

でも、ユーモアを狙って話しているけど、どこことなくすべっていたり、一人で盛り上がったり、

宿題を出すのに申し訳なさそうにしたり（涙エフェクトとか使ってる）、ふつうに講義の内容をミスって慌てたりします。

笑えます。

見ていてほんわかします。

でも、基本的によくまとまっていて、無料なのにすごく楽しそうに丁寧にやってくれているところがすばらしいです。

興味はあったけど、教材が多すぎて何からはじめてよいかわからないまま先延ばしにしていた方に、

まずおすすめする講師です。ピアノまで無料で学べますしね。

やってみてはいかがでしょう。最初はすごく易しいですよ。

算数みたいなものです。

—Post Script—ちょっと気になる話

数年前、佐久間正英さんのニコ生番組で公開作曲講義のようなことが行われてたことがあって、

クラムボンのベースのミトさんがゲストで出ていたのですが、

「じつはぼく、コードよくわかってないんですよね・・・あ、これがGmですか・・・」

とギターを押さえる指を暗記しているなんて光景がありました。

「まじか」「それでプロか。すごいな」と思いましたが、アーティストタイプの人にはけっこういるようですね。

コメントでも「理論知らなくてもプロになれるw」みたいなのがありました。

たしかに、アーティストとしておもしろい作品を作るには、必ずしも理論マスターになる必要はないようです。

しかし、最低限知っておくべきことを知っていることは、大事だと思います。

スタジオで「C弾いて」と聞かれれば「へへーん、知ってるよ、らくちん！」という人も

「じゃ、キー半音あげるからC#ね！転回して6の和音ね！」ときたら、

いちいち「ええとお・・・五弦の3フレットとお・・・四弦2フレットをおお・・・半音あげるからあ・・・あれ！3弦と6弦は解放だから・・・どうすればいいんだああ！！！」

となって、指の形を教えてあげて・・・なんてことはやってられません。

初心者のうちはみんな知らないのでもいいですが、実力がついてくると、一人こういうヤツがいるだけでイライラされます。

最低限、簡単な音楽理論とコードの仕組みくらいは知っておいた方が、音楽を続けていくならいのです。

コミュニケーションを円滑にするためにも。

ピアノでもギターでも、どんなコードでもわかる、つくれるくらいになってほしいものです。

枠にとらわれないのが大事だとはいいますが、新しいアイデアを生み出すにしても、

そもそも枠とか型とかを知っていなければ、外しようがないですからね。

数々の名作曲家を生んだ20世紀伝説のアングラ個人音楽塾講師、ナディア・ブーランジェはこんなことを言っています。

"To study music, we must learn the rules. To create music, we must break them."

「音楽を学ぶときは、ルールを守らなければならない。音楽を創るときは、ルールを破らなければならない」

まさにその通り。どちらかだけではダメなのです。

あらゆる分野のことに通用しそうな教訓です。

<http://www.youtube.com/user/Lypur>

Justinguitar.com これを超えるオンラインフリーレッスンは日本に存在するか・・・？

海外のサイトですが、ギタリストのためのすごいフリーサイトもあります。

Facebookでも紹介しましたが、とにかくこの人のサイトはすごいので、チェックすることをおすすめします。

英語かよ！とお思いの方、英語だからといってさけるのはもったいなさすぎます・・・

日本は洗脳国家なので、情報はすべて「洗脳翻訳」されて伝えられます。ただし情報は伝えずに、国民を思考停止化させます。

基本的に、本物の情報というのは海外をあたらないとみつきりません。日本の新聞の情報なんて経団連はじめ政治団体大企業利権団体のリークです。

新聞記者はサラリーマン化しているから、いかに楽をするかを考えて、いい記事を書こうなんてマインドはありません。

アメリカの新聞の記事を書く記者はフリーでなので、ペンに生命がかかっていますから、反権力性、信頼性はダントツです。

話がそれましたが、基本的に、情報を探すときは海外のもみた方がいいよ！ということです。それは音楽サイトも例外ではありません。コンテンツの量と質が違います。本質が凝縮されています。

日本のサイトが悪いというわけではありませんが、本場との差はあまりにも圧倒的なのです。英語がわからない！という人は、わたしが翻訳しますので、言ってくださいね。

音楽なんかは、歴史にしろ実力にしろ理論にしろ、おおもとの部分で欧米にはかなうわけがありません。

もちろん、日本独自のすばらしいジャンルもあります。わたしが研究しているゲーム音楽などはそうです。西洋の理論と日本人の感性がまじることで、

FFやドラクエのようなすばらしい音楽が誕生しました。それはかけがえのない遺産です。

ですが、もとをたどれば、やはりオリジナルは西洋なわけです。だから、そこをあたらずに音楽に取り組むわけにはいかない！というのがわたしの考え方です。

英語は無理にわかんなくていいですけど、海外のすごさというのは感じてほしいので、ぜひごらんください。これ、個人がやってることなんですよ・・・

<http://justinguitar.com/>

タスマニア島出身のギタリストJustin Sandercoe先生。

<http://justinguitar.com/>

前回のベース講師のScott Devineさんよりも膨大な量のレッスンを無料で公開している。とにかく量が半端じゃない。ひとつの学校ができるくらいに思えるほど。

これぜんぶひとりでやってるの？すごすぎる。

動画も多いがテキストベースのコンテンツも充実している。

サイトは基本無料で、Honor Systemという仕組みで運営されている。

「よいと思ったらdonationするか、教材を買ってね」つまり、Justinさんはファンと読者に自主的な寄付をゆだねている。

Honorとは「信用」つまりJustinさんと読者の双方向の信頼関係で成り立っている。

Justinさんは無料で最高のレッスンを提供する。だから、読者のみなさん、よいと思ったら、書籍やmp3音源を購入してちょ、

このサイトの無料経営の存続は、

みんなの寄付と作品購入にかかっているんだぜ！とあまりにも正当すぎるメッセージがあって、頭が下がる。

ギターの基本的な知識、練習なら、これだけでほとんどまかなえるだろう。下手に「一週間で弾ける！」とかいう本を買い集めるよりは、このサイトでずっと集中してやるほうがいい。

数年どころじゃおわらない量のレッスンがある。超ビギナーから作曲まで充実している。

ただ、英語が多くてだるいという声があるかもしれない。日本人はなんと多くのすばらしい機会を損失しているものか・・・

しかしこんな優良なサービス、日本のサイトで太刀打ちできるものはなかなかない。動画もあるし、図などのヴィジュアルも多いから大丈夫。

オンラインでベースレッスンをされている、Scott Divineさんです。

海外サイトなので英語ですが、動画があるのでレッスン内容はなんとなくはわかるはずです。

<http://www.scottsbasslessons.com/about-scotts-bass-lessons>

ビギナーからテクニシャンまでカバーしたベーススキルを、動画でわかりやすく教えてくれます。

LESSON LYBRARYというところで、フリーのレッスン動画を公開しています。

なんとぜんぶで30時間もあるそうです。それが全部無料です。

ベースを人から教わったことがないという人は、これを機会に学んでみるといいと思います。

新しい世界が見えると思います。

そして、この人の活動は、もろにネットコンテンツマーケティングです。

フリーでコンテンツを公開してはいるが、有料のサービスもちゃんと用意している。

メールマガジンももちろんやっており、これに登録することで、すべてのフリー動画が閲覧できるようになっています。

さいごまで動画をみるには、途中でメルアドの入力が必要になるわけです（ただ、なぜかYoutubeにとぶと入力不要でぜんぶみられるので、必ずしも登録する必要はないです）。

動画はこんな感じです。すごくいい。

<http://www.youtube.com/watch?v=JUMxwtha-h4>

サイト内のCOURSESというところで、有料のレッスン教材を販売しています。

ネットマーケティングとコンテンツビジネスを活用した音楽ビジネスの最高の例です。

ベーシストの方はぜひ活用して、レベルアップをはかってみてはいかがでしょうか。

それ以外の方は、「こんなやり方があるんだ」と思ってじぶんの活動の参考にしてみてください。

いまは、何かサービスを提供するときに、メルマガに登録してもらうのは必須です。メルマガをやらないだけで、かなりの機会損失をしています。

ファンをつけるには、どんな活動であってもメルマガは大切です。直接的な関係を築くことができますからね。

気をつけてほしいのは、サイト内のレッスン動画の下に、

WANT THE TAB AND NOTATION FOR THIS LESSON?

「このレッスンのタブ譜と楽譜がほしいかい？」

とありますが、ここでクリックすると、有料ベースレッスンサークルのセールページにとびます。

会員になれば、タブと楽譜がもらえるわけです。

で、「今から一週間以内に申し込めば、通常参加費年間147ドルを60ドルにオフして招待します」と案内されます。

このサービス、月一度のライブレッスン、コミュニティ参加権、個人的アドバイスなど、かなり

魅力的なので、ほしくなっちゃいます。

心の準備ができていない方、まずは無料でやりたい方は、クリックしないようにしてください。
ただ、本気でやりたいという人には、かなりいいと思います。

「あなたをすばらしいベアシストにする」と断言していますし、30日間の返金保証もついています。

なにより、Scottさんのベアシストとしての実力、レッスンのうまさ魅力的です。

オンライン講師ではダントツでおすすめです。

ネックなのは英語というところですが、動画を見ればけっこう伝わるものなので、こわがらずに
みてください。

Scottさんのメルマガも英語ですが、そんなに難しいことはないから大丈夫。

ビリー・シーンのベースレッスン

【ビリーシーンは「レッスン」をするのか？】

2014年1月6日、JamPlayDotComがビリーシーンのベースレッスン動画をYoutubeで公開しました。

<http://www.youtube.com/watch?v=nO3vEr7IS10>

ビリーシーンといえば3フィンガーなどの超絶技巧で有名なベーシストです。いわゆる「レジェンド」クラスの世界トッププレイヤーです。

テクニックとパフォーマンスが派手なので、見ていて楽しいベーシストですね。

逆に、「テクニック指向の人」だというイメージが強すぎて、音楽好きの間では好き嫌いが分かれるタイプのベーシストでもあります。

JamPlayDotComは月額課金制のオンラインレッスンですが、

<http://bass.jamplay.com/?cvosrc=social.YouTube.BassDescLink>

Youtubeチャンネルでフリー配信してるレッスンもけっこう多いです。

<http://bass.jamplay.com/?cvosrc=social.YouTube.BassDescLink>

ビギナーコースの最初の1回だけ配信、本家レッスンへ誘導というパターンですね。

これぞYoutubeマーケティング！もうすっかり見慣れてしまいました。

日本でもまだマイナーながらも、だいぶ流行ってきてます。

ビリーシーンさんは超絶テクニシャン、しっかりビジネスでもテクニシャンしてます。

「また稼ぎにきやがったか・・・」と思われているんでしょうか。今日は、そういう話は置いて、別の見方を提示してみます。

あのビリーシーンというトッププレイヤーが「講師」として何を教えるのでしょうか？

一応「Teachers」の一人として紹介されているので、ポジション的にはあくまで「講師」なわけです。

この時点では、「アーティスト」として教えるわけじゃないのね、と思います。

しかし、レッスンの項目を見てみると、ビギナーコースの基本レッスンもありますが、上位クラスの[Artist Series]というレッスンがあります。やっぱりアーティストじゃん！

<http://bass.jamplay.com/?cvosrc=social.YouTube.BassDescLink>

3フィンガー奏法や装飾的ライトハンド奏法、タッピング、ベンディングなど、

ビリーシーン一流のテクニックから

ソングライティングにビリーシーン本人の「哲学」、

なんと最後の方には「ミュージックビジネスのベースプレイヤーになる」という動画まであり、長いインタビューでおしまいという、普通のレッスンでは到底マネできない内容になっています。

まさにビリーシーンだけしか教えられない内容が期待できますね。実際見たわけではないので、期待に留まりますが・・・

で、よく考えてみると、これって「レッスン」なんですか？

これを受ける人は、彼のファンか、ビリーシーンという人物そのものを取材している人がほとんどなのではないかと思います。

つまり、レッスンというよりは、やはり「作品」に近い気がします。レッスンという名の「ライブ」です。

「ビリーシーンの哲学」って・・・講師の哲学が講義内容に含まれることって普通ないでしょう。

日本の音楽学校の講師が「わたしの哲学とは」ということだけをつらつらしゃべる講義が独立科目としてあるのを見たことがありません。

プロフェッショナル理念的な話は出てきても、それは一般的なものです。

個人的な哲学なんかあっても、

ふつう「なんじゃい？」でしょう。ある程度有名な人であっても、いざ科目としてあると「哲学だって？まじか」となると思います。

あくまで「講師」としてやってるのかな・・・と思いきや、やはり彼クラスになるとそういう枠ではおさまらないようです。

アーティストは何をやっても作品になるわけですね。

ビリーシーンにいくら直接教わったって、ビリーシーンになれるわけじゃない。

受講者もそれくらいわかっているはずなので、

たぶん、やはりビリーシーンというアーティストのマインドを吸収するためにお金を払うのだと思います。

実はレッスンというのは付随的なもので、本質はそこにあるのだと思います。

たった30回程度の短い動画を見ただけで、あれだけのスゴワザが身に付くことはないですからね。

レッスンというよりは、ちょっと変わったかたちの「ライブ」ビデオのようなものです。

【アーティストが講師をやるということの矛盾】

アーティストが講師という立場になるということは、職業上と精神上的の矛盾をはらんでいます。職業というのはアイデンティティ（自我/セルフイメージ）と強い関係がありますから、異なるアイデンティティの職業につくことは精神的に無理があります。心が違和感を感じてしまうのです。

「おれはアーティストだ」と思っている人は「わたしはパブリックサーバント（公務員）だ」と思っている人と同じ職業にはつかないでしょう。

ついたとしても「金のため」「スパイのため」「小説の材料を得るため」と割り切って仮面をかぶっている、などというパターンが多い。でないと続きません。

アーティストと講師というのは、顧客をどう扱うかという点において、明確にサービス内容に違いがあるので、

こういった役回りをこなすには、自我を変更するという俳優のような能力がなければ難しいことです。

ビリー・シーンくらいビジネス色の強い人物なればこそ、こういうことができるのだと思いますが、

「講師」なんてとてもやってらんないよ！というアーティストの方が多くでしょう。

トム・ヨークやジョニー・グリーンウッドがレッスンをやるでしょうか？金がなくても、お願いされてもやんないと思います。

レッスンというのは明らかにビジネスですからね。

アーティストとしての世界観は捨て去らなければなりません。

ビジネスではカスタマーへのサービスを第一に考えるのがマナーです。お客様の注文に応えるのが第一です。

だから、アーティストが世界観を介入させては邪魔になるのです。

一方、アーティスト活動というのは必ずしもその限りではありません。

自らの作品によって「問」をなげかけ、人々が世界との関わりを深めたり、内省を深めたり、能動的な思考を促したりするよう仕掛けるわけですから、むしろ不快感や違和感を感じるくらいのほうが力を持ちます。

明らかなアート活動には、お客さんもそういうものを求めていることが多いのです。

だから、大衆に媚びたような、サービス色の強い感動やら美しさやらメロドラマやらを全面に出すと、

新しいファンが増加する一方で古参ファンが見切りをつけて離れる、ということが起こります。

(わたしが聞いた例ではTHE BACK HORNなんかそうらしいです)

しかし、今回の例では、ビリー・シーンは「アーティストとしてレッスンをやる」という相反することをあえてやっているのです。

あえてそういう風にやっているというよりは、必然的にそうなっているのだと思いますが（やはり「講師」になりきることはできない）、

これも、やはりこの時代の象徴的な出来事だと思うのです。

きのうからの「ユナイテッド」の流れの、象徴的な出来事だと思うのです。

アーティストがアーティストとしての自我を捨てずにビジネスを行うことが許容される時代。

ビジネスマンがアーティストとしての世界観を発信していく時代。

アート×ビジネス

長いこと相容れなかった性質のものが交わりはじめています。

じっさい、「ビジネスアーティスト」なんて言葉が最近出始めています。

<http://blog.marketing.itmedia.co.jp/junkoishikawa/entry/332.html>

どどんわけのわからんことになっていきますね。

わたしは、ビリー・シーンのオンラインレッスンを、このような見方で見ました。

ギタリストやベーシストのオリジナル教則ビデオは昔からありますが、

「お金を稼いでもらうため」「とにかくすごいからどうやって弾いているのか知りたいというニ

一ズに応えるため」というぐらいの認識しかなかったと思います。

そうではなく、一歩踏み込んで、現代的な文脈から見直してみることをおすすめします。

「本人たちはそんなこと意識してないだろ？おまえ考え過ぎだよ。金だよ。ビジネスだよ」と思いますか。トッププレイヤーがやっていることです。何かしら意図するものがあるはずです。金のためだけではないはずです。

あなたはどう思いますか？

ミックスで空間デザイン力と共感覚を鍛える

音楽は目に見えない分野なので、よく他のジャンルに例えて説明されます。

典型的なのは、料理、建築、絵画などです。

さまざまな分野についても知ることが、音楽的能力の向上に役立ちます。よっていろいろな分野に興味を持ち複合的に学習する習慣がつくのです。

耳だけでなくすべての感覚を磨いて世界を認識しようと思うので、情報を知覚するためのチャンネルを鍛え、フィジカルな知識と経験を貪欲に吸収しようとしています。

わたしは音と言葉というチャンネルに特化することを選択しています。

制作をしているときは出力チャンネルが音に切り替わっているので、言葉でのアウトプットがスロウになるのです。

ここでいうチャンネルというのは、刺激をとらえる感覚のことです。

人間には、最低でも五感+言葉のチャンネルがあります。人によって得意なチャンネルが異なり、それぞれ得意なチャンネルでもって世界を認識し、またそれを使って自分の世界を外部にも現出していくことになります。

表現チャンネルというのは人それぞれですが、複数持っているとならぬに良いです。共感的に刺激をとらえることができるからです。

わたしは言葉と音が得意なので、それをメインチャンネルとして認識とアウトプットを続けています。

絵や写真、料理やダンスも余裕ができたならサブチャンネルとしてやろうと思っています。確実に認識できる世界が広がります。

自分が得意なチャンネルを選びましょう。

で、その話に絡んで、いい動画を紹介します。少し専門的ですが・・・

<http://www.youtube.com/watch?v=TEjOdqZFvhY&feature=c4-overview&list=UU3fGUiScWV0Y0CKYIQ7n9qg>

楽曲制作におけるミックスの基礎概念を解説した、非常におもしろくかつ実用的な動画です。

作曲を料理に例えると・・・

楽譜を書いたり録音したりすることが、素材を調達することだとして・・・

ミックスは調理して味を整えることに当たります。

音量を調節したり、周波数帯を削ったり強調したり、楽器の位置を左右にずらしたりします。

専門のミキシングエンジニアでなくとも、楽曲データを打ち込んだあとは、軽くミックスをするものです。

作曲にあたる人は最低限知っておいてほしい基礎概念が、映像とともにわかりやすく解説されています。

また、演劇風のレクチャービデオになっていて、凝った演出が（少々古くさくてうっとおしいけどもw）おもしろく、

楽しんで学習できるようになっています。どこことなく安いアメリカンジョーク（？）の連発が味のある動画です。

マッドサイエンティスト、オープンカーにのるパンクロッカー、パーカを着たギャングスタなどコテコテなキャラクターたちと、なぜか占い師とSFの異星人ばい変なヤツが出てきます。

例によって海外の動画です。

つまりミックスが育った世界からのオリジナル情報です。

ミックスを全然やらないという人にとっても、以下の点で非常に刺激的な効果を得られます。

- ・音を共感的にとらえる

音を色や形として認識するというミキシングエンジニアの視点を体感できます。

・空間デザインを学ぶ感覚

音を視覚化して適切な位置に配置するという事は、ひとつの空間にどのような家具を置き、バランスよく美しいものにするかというデザイン感覚を必要とします。ミックスとは建築をすることであり、

しかも空間デザインを要する高度な建築なのです。

また、興味深いところでは、脳が音を認識する位置をミックスで再現するというアイデア。

1:35:00,2:26:00あたりで話されています。

耳から入った自然界の音響情報が、聴覚を通じてプロセッシングされ、音として認識される過程をミックスで再現するわけです。

あえて自然でないミックスをして意表をつくという技も、もちろんあります。

音楽は目に見えないですが、見ようとする人には形や色として見えています。それは、音を料理や建築に例えて、共感的に音という物質をとらえているからです。

それはとても脳に刺激を与えることですので、脳が活性化します。学習には非常によいと思います。

もちろんアート感覚も鍛えますので、発想が豊かにもなります。

だから[Art of Mixing]ミックスはアートというわけです。地味な作業と思われがちですけどね。

作曲をし終わったら、いざ料理、ミックスです。今までめんどろで人任せだったり、なんとなく適当にEQいじっておわりだった人はぜひ見てみてください。ミックスの基礎が一目瞭然です。

バンドメンバーにも、最低限みておいてほしい動画です。音作りやアンサンブルでの一体感が変わってくるでしょう。

ただ音をつめこんだり、音数ふやしたり、エフェクトつけりゃいいってわけじゃないんです。音が「見えない」と、ただ派手に派手にしようとしてだけして、シツチャカメツチャカなバンドができてしまいます。

音楽は時間と空間をデザインするので、ゲームぽくいえば時空魔法なわけです。

この時空魔法をあやつり、ライブ空間、音響空間に魅力的な世界を構築し、お客さんを引込むためには、いろいろ本を買って勉強する前に、まずこの動画を見ることをお勧めします。

いますぐ見なくともよいので、ストックしておくのと役に立つ時がくると思います。

一通り見るだけでも、音が「見える」ようになり、ミックスの出来が違ってきます。

ミックスを通して、複数のチャンネルを駆使する感覚を鍛えることができる。音楽をやっているとこんな教養もつくのです。

あなたの得意なチャンネルは何ですか？

以前、これからの音楽はユナイテッドだ！という記事を書きました。今日はその延長の話です。

世界のグローバル化という大きな枠組みの中で、音楽がどう変化しているかという話でした。で、音楽を構成する要素の個別化・分業状態が、統一化の動きを見せているということを示したのです。

手っ取り早くいえば、「みんなでアイデアを出して良い音楽をつくろう」という動きです。ひとつひとつの細胞が集まって有機体をなそうとしている状況なのです。

で、当然これは音楽そのものについてだけでなく、マネジメントの部分についても言えることです。

これまでは、

プロダクションー原盤制作

マーケティングー広報・集客

セールスー販売

という、音楽活動における主要3要素を、大きな組織が分業して担当していました。

しかし、今これをやっているのは昔からのメジャーな人たちと、昔からのメジャーな人たちと同じやり方にこだわっている人たちだけ（稼げてない）。

DTM技術の発展とインターネットの普及により、

いまやすっかり分業状態は解体されて、ぜんぶ一元管理できる状態になったのです。

こういう意味でも、音楽は”ユナイテッド”になっているわけです。

これからは自営ミュージシャンの時代です。表にはあまりでてきませんが、

セルフマネジメントでうまくやっているミュージシャンというのはけっこういるのです。

彼らはフットワークが軽いので、やりたいことに精を出すことができます。

結果、Frekulやレッスンスクールやクラウドファンディングイベントなど、有用性のあるサービスも生み出すことができ、社会的にも意義のある活動ができています。

これまでさんざん見てきたように、すでに大組織依存型の音楽活動は沈没寸前なので、

これからは始める方々は必然的にセルフでやっていくことになります。

ユニークなアイデアでさまざまな活動をしていく過程で、自分オリジナルの事業サービスを発明し、それを軸に収益をあげていくことができます。これは起業と同じです。

音楽活動をする＝オーディション、ライブ修行、アルバイト、事務所、プロダクション、メジャーデ・・・云々

という時代は終わり、

音楽活動をする＝（小さな）起業という時代がきてしまいました。

たった一人で制作・広報・販売を行うのはきついので、バンドを組んでいるならば役割分担をし

マネージャーやエージェントを別に雇うということが現実味を帯びてきています。

じっさい、独立型のミュージシャンを支援するための「アーティストエージェント」業はニーズが高まっており、

ビジネスとして流行る可能性があります。すでにはじめている人もいます。

マネジメントが好きな人や、芸能事務所のマネージャ業をやっていた人が独立して、自分の好きなバンドにオファーをし、専属のエージェントにさせてもらう、ということが起きるようになってくると思います。

好きだけど売れてないバンド、売れてほしいバンドにオファーしてマネジメント/マーケティングを施す。

アーティストには制作に集中してもらい、広報や販売はエージェントに任せて！

というサービスが、より小さい規模で乱立していくでしょう。

この手の事務所は往々にしてあまり信用がなかったりするので、

信頼できる個人レベルのマネージャやエージェントを頼ることになるでしょう。

中間業者や利権が絡まず、ミュージシャンに利益を還元し、現代的な広報・販売を担当してくれる新しいエージェントが必要です。

さらに言うと、そういう仕事も、現役でミュージシャンをやっている人自身か、できればミュージシャン出身の人、音楽活動経験のある人たちが率先してやっていくことが望まれています。

資本主義はアーティストに残酷ですが、いまこそアーティストはみなで統合して、自分たちにふさわしい事業を展開していく時なのです。

アーティストは自尊心が強いので、心の中ではお互い嫉妬したりうらやんだり絶望したりで、意外とはじめのうちは仲良くない。でも、一度仲良くなると、なかなか強いキズナでむすばれるものです。

これからは、もう無駄に競ったり比べたりしなくていいから、一緒に協力して、何か革命的な事業やイベントを起こしていきましょう。で、アーティストに群がることで甘い汁を吸っていたヤツらをパージしていく。

売れ線？関係ねえ。理解されない？されなくてよい。ファンが増えない？大衆に受けなくとも100人に受ければよい。

とにかく、音楽生命を絶たれることだけはなんとしても死守しなければなりません。

今までどおりのままでは、音楽活動とは「一部のスゴいやつだけが生き残って、大半はいつかやめなければならないもの」で、一発当てられる時を思いながらも、終わりの時がくるのをびくびくしながら待っている・・・

という「社会通念」、いわばすべてのバンドマンの最大の弱点というものを克服できません。

音楽をすべての人のもとに解放し、統合し、ユナイテッドにすることは、アーティストの復権を意味することでもあるのです。

決して「仲良くやろうぜ」的なノリではなく、人権を回復するための真剣な戦略的同盟として、われわれは協力しあう必要があるのです。

アーティストも、彼らを応援する人も、音楽好きも、よりよい音楽の未来のために、ユナイテッドしていきましょう。

じゃあとっかかりは何か？「おとやガイド」を読んでください（w）。

それか、Frekulはじめ独立活動支援サービスへの登録でしょう。こういうところで得られる情報が鍵です。

<http://frekul.com/>

海外ミュージシャンの自営方法なども調べてみるといいでしょう。あちらのセルフマネジメント力は一流です。

ちかぢかアーティスト主体のフェスを起こせるといいですね。

<号外>新時代の幕開け フリーライブ : **Frekul Music Showcase** (協賛 : SNSプロフィールカード一括管理・制作アプリ「iam」)

12月10日は、Frekul主催の下北沢MOSAICフリーライブに行ってきました。

<https://www.facebook.com/events/401788599949528/>

12月9日は、同じくFrekul主催のトークライブ

アーティストがCD販売に依存せずに生計を立てる新しい方法を探る

「Frekul Talk Live vol.1」

<https://www.facebook.com/events/184720791728888/?source=1>

に参加してきました。

トークライブは、これまたオフレコ話と貴重な情報が集まりました。ただ有益な情報が得られるだけでなく、

これかの音楽に関して何か変えていこうとしている情熱的な人たちが集まっている場なので、すばらしく建設的な会合です。マンションの一室でのクローズドな集会、まるでゲリラテロリストの秘密会議みたいです。

この集団で何か起こしてやろう！という感じがします。

次回は2014年1月15日(水)を予定しているそうです。

この内容に関しては、YOAKE MUSIC SCEANE 2014 レポート&スタディが終わった後に考察するとして、

今日は、10日のライブについてのレポートを少しやってみます。

改めて実感したのは、本当に、時代は変わってしまったのだということ。

全バンドがFrekul登録者ということで、メールマガジンへの登録のお誘いや、サポーター登録のお誘いなどをしていました。

直接お金を要求するわけじゃないので、これはありがたいシステムです。

だから申し訳なさそうにCDを「買え買え」

とは言わなくなりました。これはミュージシャンとお客の双方にとって救いです。

やってる側は売り込みなんかしたくないし、聞く側も売り込みは嫌いです。

音源欲しけりゃ後でメルマガ登録するか、CD欲しけりゃ自然に買うもんです。売り込みなんかしても無意味。いらぬものはタダでも買いません。

これは象徴的な現象です。

ミュージシャンが自身でメディアを持ち、リスナーに直接アピールするようになった。

その手段として、当たり前のようにメールマガジンをやる。ブログやFacebookといった待ちの媒体だけでなく、メルマガというアクティヴに働きかける媒体を武器に支持者を増やしていく。

そのうち、メルマガをやっていないバンドは、相当な実力者でない限り、

ファン獲得も、ファンとの関係構築も、集客も運営も難しくなっていくでしょう。

ましてメディアをひとつも持っていないバンドは死にます。やる気がないのと同じ。

人に見せる必要がないと言っているにも等しいので、ライブをする意味もありません。

多くのバンドマンは盲目になっています。幻想を信じ、過去のやり方にしがみついています。また、お金の問題、運営の問題、集客の問題から目を背けて、直接的な解決策を探ろうとしません。

でも、この日集まったバンドは違いました。こういった課題に意識して取り組み、自分たちの活動を守るため、伝えるために何が出来るか、想像力を働かせて行動しています。ミュージシャンはそもそも儲けることがそんなに大きなモチベーションにはならないことが多いので、

人を集め、聴いてもらうということに焦点を当てたFrekulのメルマガシステムは、画期的です。収益を後から無理なく、お客さんが喜んで支払ってくれる形で発生させるという流れは、

コンテンツビジネスのセオリー通りでもあり、とても理にかなったシステムです。

ビジネス経験もIT知識もなかったという若いバンドマンが、自分たちのバンド活動への情熱を追求した結果、これほどすばらしい仕組みを作り上げた。そして、自分たちだけでなく他のミュージシャンにもシステムを開放した。

彼らの活動がまさに、新しい音楽活動の象徴。音楽の新しい時代の幕開けを意味していると思います。

今回のように、Frekul主催のイベントは定期的に行う方針のようですので、

きっと、回を重ねるごとに良いライブになりそうです。知名度も上がって、Frekulの波が全国に広がっていくことでしょう。すでに1400もの登録者がいますからね。

次回、Frekul Music Showcase Vol.2は、2014年2月26日(水)を予定しているとのことですよ。

早速ブッキングを開始するようですので、動向には注目しましょう。

ご自身のバンドで参加するのもいいと思います。

来年はこのイベントに出演することを目標にして、バンドを始めてみてはいかがでしょうか。

このイベントには協賛、つまりスポンサーがついており、そのために今回は無料になったのですが、

次回以降もきっとこの協賛はついていると思われます。無料になるかはわかりませんが、何らかのサービスはあるはずですよ。

その協賛とは、SNSプロフィールカード一括管理・制作アプリ「iam」を配信している企業です。Frekulと連携して何かアーティストのプロフィール制作支援のようなこともやっていくようです。

<https://itunes.apple.com/au/app/jian-danpurofiru-jiao-huan/id722084222?mt=8&ign-mpt=uo%3D2>

来年は楽しくなりそうです。

曲とは何なのか

番外編コラム。

わたしたちにとって、

曲とは何なのか

というテーマ。

これは、作る側にとって、ということです。

聞き手にとっては、憧れの存在、頼りになる存在、勇気をくれる存在、儀式の道具や舞台装置、好きな人の一部・・・のような、ちょっと離れた存在であります・・・

作る側の気持ちはどうでしょうか？作曲をしない方は、考えたことはおありですか？

作曲をする方、自分にとっては何か、考えをお持ちですか？

自分の制作物、作品、それは作った本人にとっては特別な意味を持ちます。

分身、生の結晶、命のかけら、子ども・・・大切な存在であるのは間違いないと思います。

どんなバンドも、自分たちにとって大切な、思い出のある曲があります。

それをライブの大事なところに配置したり、大切な人に提供したり、会社の名前にしたりします。

人でもないし、モノでもない。でも、いつも自分の心、誰かの心の中に存在している。

形はないのだけど、確かにそれはある。

また、あるときふとしたきっかけで、新しい曲が生まれて、それからまた新しい付き合いがはじまる。

こういう、曲という存在の不思議を、グラミー賞をとったある作曲家は

「曲というのは親友のようなものだ」

と言っています。

この言葉をきいたとき、なるほどなと思いました。

とても大事な存在。助けてもらったり、いろんなライブ、いろんな場所で演奏し、アレンジをしたり、

修正したりして変化もする。自分の手を離れて、他の人のところで演奏されたりもする。別の場所で勝手に流されたりもする。

そんな曲たちというのは、あくまで「友だち」なんだと。

とても大事な存在。でも、あくまで他人である、そんな距離感。最初から一緒にいた家族でもない、

自分の子どもでもない。

友だちのように、時にはまったく仲良くなれない、好きになれない曲もある。縁を切りたくなるような曲もある。

新しい曲ができるときは、新しい友だちと出会うようなもの。これからどんな付き合いをともに

するだろう、

こいつはどんなヤツなんだろう、というときどき。

バンドメンバーと同じように、曲というのも友だちのように考えると、少しこだわりというか、考え方も変わると思います。

自由なアレンジを拒んだり、人に使わせたくなかったり、権利でがんじがらめにしたりして、過保護にすることがなくなると思います。

曲そのものにも、誰かのもとでアレンジされたり、演奏されたり、変化したり、値段をきめたりする自由や権利があるのだと考える。

逆に、一生誰の目にも触れず、孤独なまま生を終えるという自由もある。50年後にやっと世に出るという選択もある。

きっと一生一緒にいるわけじゃない。お互い変化するし、気持ちも変わる。別れることもある。

久しぶりに再開したら、たまにまた現在のアレンジでやったりする。

すごく大切なんだけど、あるところでは切れている、離れているんです。

作り手は自身の作品に対して、こういう独特な感覚を持っています。

他の人が作った曲が、憧れの先輩やスターだとするならば、

自分の作った曲は、それよりもちょっと距離の近い親友。

ただ少しだけ、距離が違うだけなんですね。

まるで人間関係のようです。まるで人生のようです。

誰と出会い、誰と闘い、誰と関わり、生きていくのか？

わたしたちは音楽を通してコミュニケーションをしています。

あなたにとっての曲とは、何ですか？

2013年12月20日 8:44 作曲コラム

作曲は誰でもできる。

解放されている優秀なツールを使えば、手軽にできる。

これなどはかなりおもしろい。はじめてやる人は、きっとわくわくする。

作曲をやろうとしてつまづくのは、いろいろやるのがあって難しそうということ。

音楽が好き！つくってみたい！でも、

ドレミファソラシドはわかるけど、楽譜は読めないし、コード？なにそれ？

という人は、いきなりは覚えることが多すぎて、構えてしまう。

さらに、いっぱんに使用するソフトやツールは高額で、操作が難しそうにみえる。

作曲はとにかく楽しいのだが、楽しみを感じるまえに、めんどろな宿題をいろいろ出されると、またこんどにしよう、となる。

まずは、ややこしいことは考えずに、このツールの前でいろいろたってみよう。

サンプリングされた音を鳴らしてみよう。きがつけば1曲できているぞ。

だいたい、音楽のツールは海外製のものが多い。楽器も作曲のソフトウェアもそう。有名なヤツは日本語化されているが、便利なソフトでもまだ英語のままのヤツもけっこうあるだろう。

わたしはたまたま英語が得意なので、おもしろいサイトやツールがあるとこうして紹介したくなる。

じつは、作曲をやっていると、さまざまな分野を横断的に学べる。

音楽を学ぶことは、総合的な学習になるのだ。

作曲理論は数学的な思考を鍛える。抽象的な考え方や論理思考を身につけるのに適しているのだ。

だが同時に、感じたままに楽想を表現するということは、感受性を磨くということであり、そこに情動をのせて人を動かすためには、国語力を磨くことになる。小説を読んだり、映画を見たり、音楽を聴いたり、旅行したり他人の人生に触れたりする過程で情緒を育み、それを詩やメロディーに乗せて表現するわけだ。

情動だけで音を動かすばかりではただの雑音・ノイズになってしまうし、理論だけで機械的に組み立てれば心に響かぬ合成音にしか成りえない。作曲の際には、感情と論理の折り合いをうまくつけながら表現物としての完成度を高めていかなければならないのだ。つまり、作曲をすることは、感情と論理を使い分け、コントロールする能力を身につける訓練となるのだ。

感受性を高めるためには、色々な人生経験が必要となる。だから、たくさん本を読んだり、人と会ったり、様々な作品を鑑賞したりすることになる。感動を受けるたびに頭の中でメロディーが生まれ、和音が生まれる。

いつまでもぐるぐると再生されて、頭から離れなくなったら、作曲理論を使って解放してやる。頭の中で鳴っている曲を、論理に当てはめて処理していき、まるで1つの建築物を建てるように、

曲を組み立てていく。

頭の中で全体的なイメージを作ってから、ループしている部分と部分をつなげ、適切なセクションに配置し、構造的な整合性を築き上げていく、やがて1つの曲になる。こういった処理は、数学的な論理思考をもって行うことで、より自然な仕上がりになる。だから、数学が得意になれば作曲も得意になる。

というか、音楽自体が理系学習の一分野だ。ピタゴラスは数学者として音の振動比を研究してピタゴラス音律を作った。コード理論は音の位置関係と度数の数的処理で理解するし、シンセサイザーで音を作るなら倍音・波形に関する物理学的な知識がある方がいい。音源データを打ち込むにはコンピュータを使いこなすわけだし、プログラミング的な技術感覚も必要となる。高度な理系知識と情報処理能力があるほど、作曲に有利なのは間違いない。

しかし、技術だけで量産できるような産業音楽しか作れないのであれば、それは単なる機械労働の産物であって、マニュアルどおりに作られたプラモデルでしかない。

人を動かす曲には情熱が込められているわけで、それを伝えるためには、多用な人生経験によって培われた感性と、文学・哲学の世界観が必要なわけだ。作曲家の人生を調べていけば自然に歴史を学ぶことにもなる。

さらに演奏となると、これは身体の実技であるから、知識とは別に実技的な身体トレーニングの修練がものをいう。ライブなんてある意味スポーツだ。

だから、音楽活動を生活に取り入れることで、理系学問と文系学問の統合（科学と哲学の統合）、さらに身体感覚まで含む総合的な学習トレーニングとなって、将来的に膨大な知的財産を形成することになり、豊かな人生を得ることになる。結局あらゆる学習はつながっているのだ。

音楽・作曲というのは、全ての学びの経験が一段高いところでつながるという現象を、感覚的に体験できる身近な活動の1つだ。これからの時代は、音楽学校でなくとも授業で作曲を教えたらいいと思う。バンド活動が人気であるように、音楽というのは（学問と意識せずに）楽しんで取り組めるものだから、どうせやるなら拵げられるところまで拵げて行って、あらゆる教養を身につけてしまえばいい。

音楽なら、自分を表現することで他者とコミュニケーションするというのが、積極的に自分の意志で行える可能性が高い。これを続けていけば、高い自己評価を得ることにつながり、生産性が上がる。作曲は総合学習における最高のツールだ。

2013.10.27

インターネットを使って音楽活動を活発化させる最初の一步を紹介します。

なんとといっても、ネットを使う利点は、全国の人に一度にリーチできるという点です。

リスナー獲得と、集客と、うまくすれば収益化まで、仕組みをつくれれば整えることができます。

そして、それを支援するツールやサイトがあります。

まずは、ネット上に自分が存在するという、誕生宣言をする必要があります。ですので、音源やプロフィールなどを公開できる、おんがくSNSに登録しましょう。

すでにmyspaceやAudioleaf, SoundCloudなどには登録しているという場合もあると思います。ですが、今はもっとおすすめの良いサイトがあります

それがFrekulです。わたしも登録しています。以前も紹介しましたが、やはりここが良い感じですよ。他のサイトでは、どうも登録しただけでおわって、関係が広がらず、次の展開がないです。

<http://frekul.com/>

このサービスの素晴らしいところは、メールマガジン・マーケティングを取り入れているところです。他のサイトにはありません。

利用者はサイトのメルマガシステムを使用できます。アーティストはそれを使って、ファンに楽曲をメルマガにて無料で提供する代わりに、メールで告知させてくださいね、とお願いするわけです。

ファンリスナーとダイレクトにつながれるところがいいんです。間に邪魔が入りません。

また、投げ銭制度やプレミアムサポーターシステム、グッズ製作支援など、収益化のサポートも積極的にやってくれています。

経営者は、SONALIOという元メジャーバンド。そう、運営しているのもバンドマンなんです。

ちゃんとメジャーで活躍して「既存の音楽活動モデルはアーティストを搾取しすぎている、もうダメじゃん」ということを体感、納得している人たちが立ち上げた、次世代の音楽活動モデルなのです。いま、かなりアツイということです。

病氣療養中の佐久間正英さん(先日事実上引退ライブされてました)も応援していて、代表の海保けんたろーさんとは対談もされています。

また、11月のはじめに開催される亀田誠治さんプロデュースのTokyo Designer's WeekライブにもFrekul登録アーティストが数名出演されるとのこと。亀田さんが直接選出したそうです。もちろんSONALIOさんも出演されます。

業界も注目しているサービスです。ぜひ活用してください。

じつは、わたしはいぜん、Frekul主催のアーティスト交流会に参加したのですが、そのときのレポートをFacebookに上げたところ、

海保さんの発行するFrekulアーティスト向けメルマガにてそのレポートを紹介させていただきました。大変名誉なことですよ。

で、ここからは裏情報。

おんがく系のSNSって、音源がないとどうにもならないってサイトが多いです。ま、あたりまえなんですけど、音源なしでアピールはできないです。何もひろがらない。

音源をもっていない人とか、もっていてもデジタル化してないって人は、そういうサイトに登録しても、意味ないですよね・・・

ま、いちばんは、はやくmp3音源をつくってアップロードしてくださいって勧めたいですけど、バンドを解散しちゃったばかりとか、はじめたばかりの人とかは、なかなか難しいですよ。

とりあえずmyspaceには登録したけど、そのまま放置・・・ということが多いと思います。

ですが、Frekulでは登録するだけでもいいことがあります。

Frekulは、「リスナー登録」と「アーティスト登録」という二つのタイプがあって、

アーティスト登録すると、アーティストに向けた特別な情報が運営からメルマガが届くのです。

だから、たとえ音楽活動をやってないリスナー専門の人でも、とりあえずアーティスト登録していれば、メルマガが届きます。

とうぜん、音源がなければ、プロフィールしか公開されないわけで、一般の訪問者には、おまえなんじゃい、てなるわけですが・・・そこは気にしないで、とりあえず情報収集のために登録です。

Frekulメルマガでは、「アーティスト交流会」の案内がされることがあります。

わたしがいぜん、参加したヤツです。じつはこれ、音源はアップしていなくともアーティスト登録している人には届くので、ぜんぜんしろろとの人でも参加できちゃうんです。

わたしが参加したときも、とくに活動はしてないけど登録だけはしている、という方がきてました。ちょっと緊張しながら、現役バリバリのアーティストの方々と談話されてました。

そういう方でも、プロのミュージシャンたちと一緒にお酒飲んだりする機会が得られるわけですよ。すごくないですか？

わたしも、外に出て活動をはじめたのは今年の6月からだったので、超未熟ものです。そんなヤツ相手でも、みなさんわけへだてなく接して下さり、ふだん聞けない情報など教えてくださるので。

しかも、参加費は2000円+ドリンク代500円とか、それくらいです。

むかしだったら、かけだしの音楽小僧がプロクラスのミュージシャンと直接会って話を聞くなんてことはありえなかった。会うことがまずムリ。ライブで遠くから見るだけで終わりだった。

それが、いまじゃ一緒に場を共有して、同じサイトの登録アーティストという同等の立場でお話することができるんです。

これはスゴイことです。自分よりもはるかに上のステージにいる人と生で触れあってその凄さを体感できる。

人は人と会うことで進化します。一人でひきこもって5年間修行するよりも、専門家の下について3ヶ月直接特訓した方が断然つく実力がちがう。直接会って得る情報量はすさまじいのです。たった2500ぽっちで、異世界の人に会いに行けます。

この機会を利用しない手はありません。ぜひ都合をつくって、参加しましょう。

わたしのもとにきた案内では、次のアーティスト交流会の開催は来年の1月だそうです。

前回の場所は、小さなライブバー(No Regret Life の小田和奏さんが経営されているバーです)でしたが、

次回の規模はわかりません。もしかしたら、参加者が増えたら、もっと大きい場所になるかもしれませんね。

では、まとめると、

- ・ Frekulがいまアツイ
- ・ 音源なしでも「アーティスト登録」すれば、情報がメルマガで届く
- ・ さらに、しろうとでもアーティスト交流会に参加できちゃう

ということです。

音楽をやってなくとも、ミュージシャンなかまをつくりたい画家や写真家の人だって、登録しておけば参加案内がきます。うまく利用して、人の輪を広げてみてはいかがでしょうか。

※アーティスト交流会開催の情報は暫定です。必ず開かれるかどうかは保証できません。

※アーティスト登録者は最低6ヶ月に一回新しい音源を配信する約束になっていますので、

その間に音源を用意してアップする必要があります(でも、わたしが交流会で会った登録者の方は、2年間音源アップしないで登録オンリーでした。笑。厳密ではないかもしれませんが、一応、音源はつくりましょうね。)

音楽活動支援リソース

おとやに即戦力のサイトの案内です。無料で使える豊富なツール、情報源、レッスンなどをまとめています。

良質なサイトは随時追加していきます。

よりクオリティの高いリソースを提供するため、海外サイトを多く取り揃えております。英語とはいえ、動画やヴィジュアルが豊富ですし、高校卒業程度の学力で余裕でわかる範囲ですので、ぜひご活用ください。

・アーティスト登録

Frekul

<http://frekul.com/>

バンドマンたちが作ったミュージシャン支援サイト。メールマガジンを使ったバンド運営としては画期的な集客システムを無料で開放している。おとやをはじめるとなればここに登録。

・音楽ニュース

Harmony Central

<http://www.harmonycentral.com/>

世界の音楽ニュース。

・総合

My Music Masterclass

<http://www.mymusicmasterclass.com/>

・作曲実践

わくわく作曲先生

<http://www.4th-signal.com/compose/knowhow.html>

無料で公開している「作曲87の法則」ほか役立つ知識がまとまっている。

さらに、まぐまぐエンターテイメント部門一位のメルマガ「7日間集中メール講座」で作曲の基礎知識が身に付く。

有料の個人レッスンも提供中。先生がかっこいい。

・Art of Composing

<http://www.artofcomposing.com/>

元軍人Jonの運営する作曲講座サイトブログ。

メルマガ登録すると無料で見られる7つの作曲講座動画が秀逸。難しい説明はともかく、実践して

一曲つくることに重きを置いている。

気付きにくいですが、作者渾身のソナタ講座がサイト内部にある。

他にも作曲に役立つ記事が盛りだくさん。作曲する過程を解説したPodcastも注目。必見。

・ ONE MINUTE MUSIC LESSON

<http://oneminutemusiclesson.com/>

音大講師Leon Harrell氏の運営する作曲実践サイト。

Leon Harrell

<http://leon-harrell-home.blogspot.jp/>

Leon Harrell氏のブログ。

Songwriting Tips

<http://songwritinglessonsonline.com/songwritingtips.html>

作曲に関するコラム。

Composer Quest

<http://www.charliemccarron.com/composer-quest/>

ゲーム音楽などの作曲家 Charie McCarronのPodcast。

Leon Willett

<http://leonwillett.com/leonwillett.com/Welcome.html>

現場で活躍する作曲家のリアルな日誌。

・ 作曲ツール

Soundation

<http://soundation.com/>

無料で使える音楽制作ソフト。楽しい。

MuseScore

<http://musescore.org/en>

高性能な無料楽譜作成ソフトのド定番。

MuseScore Tips

<http://www.musescoretips.com/>

MuseScoreの使い方を動画で解説しているサイト。

Free Printable staff paper @ Blank Sheet Music.net

<http://www.blanksheetmusic.net/>

自分で好きなように楽譜を作成できる便利なツール。

Music Software

<http://www.hitsquad.com/smm/>

音楽制作に役立つソフトのまとめサイト。検索してダウンロードする。

・ 楽譜

IMSLP Petrucchi Music Library

http://imslp.org/wiki/Main_Page

クラシックの楽譜なら何でも手に入る楽譜図書館。

・ DTMレッスン

Sleep Freaks

<http://sleepfreaks-dtm.com/>

オンラインDTMスクール。無料レッスン動画もある。

Binary-ID Music Studio

<http://www.binary-id.net/>

変わったデザインのDTMレッスンサイト。

メトロノーム

FREE METRONOME SOFTWARE

<http://tinyurl.com/kwsd2a3>

耳コピトレーニング

Interval Song Chart Generations

<http://www.earmaster.com/products/free-tool/interval-song-chart-generator.html/>

有名曲を参考に音程感覚を磨く。例えば映画「ジョーズ」のテーマの主題（「ダーダッ」ってやつ）は短二度（半音）だということを知れば、他の曲の短二度も気付けるようになる。

指板図くん

<chrome://bookmarks/#311>

ギターコード作成アプリ。ギターコードを判別するのに超便利。

音楽理論

SONIQA 音楽理論のソニカ

<http://soniqa.net/theory>

日本語サイト。理論マニアにはたまらない深い音楽理論 Lv.4 がおもしろい。わたしもゾクゾクする。

Education Portal – Elements of Music

<http://education-portal.com/academy/topic/elements-of-music.html>

無料講座や海外大学のオープンコースウェアをまとめた総合学習ポータルサイト「Education Portal」の人文科学コースにある音楽の基礎講座。一般的な教養として最低限これだけは知っておきたい。

musictheory.net

<http://www.musictheory.net/>

軽やかなムービーアプリケーションで進められる音楽理論。確認に便利。使えるツールも豊富に揃っている。

8notes.com

<http://www.8notes.com/>

音楽理論の他、楽器ごとの楽譜、チューナー、コードチャート、スケール表など使えるツールもそろっている。

Musical Terms

<http://www.naxos.com/education/glossary.asp#>

音楽用語辞典。

特別講義

Open Yale Courses | Listening to Music

<http://oyc.yale.edu/music/musi-112>

名門イエール大学のオープンコース（オンライン上で無償公開されている大学の講義）です。

音楽系ポータルサイト

BBC – Learning – Music : Free resources and online courses

<http://www.bbc.co.uk/learning/subjects/music.shtml>

40 Ways To Learn Music Online For Free

<http://www.teachthought.com/technology/40-ways-to-learn-music-online-for-free/>

10 Sources for Free Online Music Courses

おすすめ講師

・ Andrew Fumanczyk

Andrew Furmanczyk Academy of Music

URL:<http://www.howtoplaypiano.ca/>

Contents: ピアノレッスン/音楽理論

Media: Youtube

Subscription: ほぼ無料

・ Jon Brantingham

URL:<http://www.artofcomposing.com/>

Contents: 作曲レッスン

Media: Podcast, Youtube, ブログ

Subscription: 無料

有料サービス: 作曲教材(PDF)

・ Scott Devine

Contents: ベースレッスン

記事本文を参照

・ Justin Sandercore

Contents: ギターレッスン

記事本文を参照

・ 海保けんたろー

URL:http://www.youtube.com/channel/UCEB_sPJENkiROdMSDqdlWZg

Contents: ドラムレッスン、バンドセルフマネジメント方法

Media: Youtube, Frekul, トークライブ

Subscription: 基本的に無料

有料サービス: サポーター制度, トークライブ

・ Daisuke Nakamura

URL: 「筆者情報」を参照

Contents: 音楽活動方法, 作曲, ゲーム音楽研究, 音楽の教育的利用方法

Media: メルマガ, ブログ, 電子書籍, ライヴ, セミナー

Subscription: 基本的に無料

有料サービス: サポーター制度(Frekul), 作曲コーチング, ライヴ, セミナー

おわりに 2013年総括&2014年サービスプラン

2013年6月よりはじめた、次世代の音楽の在り方を追求・実践する活動「おとやガイド」（現在の名称にリネームしたのは10月）。半年間の活動から得られた情報から、可能性のある話題・実現しようとしていることなどをノートにまとめました。

わたしと仲間たちは、下記一番目の「コンテンツビジネス形式・独立型アーティスト活動モデル」によって、

結成半月・実績なし・音源なし・経験なしの若者4人組無名グループにもかかわらず、

多くの協力者を得てイベントを作り上げ、参加費一万円での2時間ワンマンライブセミナーを開催し、

結果この4人は34名のなかまとの出会い・コミュニティ形成を実現しました。

わたし自身、約2年間のうつ病生活復帰直後の何のリソースもないどころかマイナス状態からはじめましたが、ここまでできました。ですから現在ある程度活動実績がある方なら、もっとスゴイことができるはずです。

音楽の在り方は新しいフェーズに突入しています。長きにわたり報われぬ時代を過ごしてきた表現制作者のみなさま、孤独な夜を越えたいま、最高の活動をこの陽のもとに届けましょう。参考にしてください。

「おとやガイド」サービスプラン（仮）

1.コンテンツビジネス形式・独立型アーティスト活動モデルガイド

海外ミュージシャン/音楽家の間ではすでに常識である、個人メディアを活用したコンテンツビジネス形式の音楽活動運営方法を、

スタジオセミナー・ライブセミナー・Ustream放送・音声/動画などでお伝えします。

ブログ、メールマガジンを用いたマーケティング方法、フリーミアムモデル、キャッシュポイントの作り方、

オリジナルコンセプト・コンテンツの作り方など、いかに自分の創造的活動を収益に結びつけるか、

海外での成功モデルを例に解説します。

CD販売に依存し、中間業者に搾取されるというアーティストが報われない既存の活動モデルを打破するためのアイデアを実践していきます。

II.ゲーム音楽で学ぶ作曲講座

わたしは80年代後半や90年代のゲーム音楽、いわゆるスーファミプレステ時代の楽曲に魅力を感じ研究しています。

思春期をゲーム音楽とともに過ごした人々にとってとても魅力的なゲーム楽曲を題材に、コード進行を分析し、

それがどのようにつくられているか、ゲームという特殊なメディアの中でどのように機能しているのかなどということを解説します。

実際にゲーム音楽風のオリジナル楽曲を制作し発表するまでをサポートし、作品制作の喜びを提供したく思います。形態はスタジオセミナーやメール・ブログ・動画講座などを考えています。

これについて書いたノートがあります。よろしければごらんください。

【ゲーム音楽で作曲を学ぶ】

<http://tinyurl.com/mh9gdkj>

【音楽の教科書にのったゲーム音楽】

<http://tinyurl.com/n6drj8k>

【リスナー参加型音楽】

<http://tinyurl.com/kpgomho>

III.General Representation Study with Music (おとやゼミ)

音楽（作曲）は単なる娯楽や芸術として見ることもできれば、あらゆる教養にまたがる学問と考えることもできます。

そういった、音楽を楽しみながら同時に知的な営みを行う塾やプログラムのようなものを制作し開講したく思っています。

それを仮にこう名付けました。

「音楽の教育的利用による総合的表現方法学習-General Representation Study with Music」
厳密には音楽は数学の一分野だと思いますが、ことさら数学に特化して学ぶ必要もありません。
例えばコード理論や和声学や記譜法では数学的な思考を鍛え、
形式論や対位法では主題を論理的に伝える思考を磨き、
作曲家の人生を理解することで歴史に関する造詣を深め、
シンセサイザーで音をつくるために物理学や音響学を学び、
DTMでの音源制作を通してパソコンスキルやプログラミングの感覚を身につけ、
さらにライブ演奏を通して身体の使い方を理解し、
バンドを運営するのにビジネスを学び・・・と、いくらでも学習の幅は広げることができます。
基礎的なルールとなる知識や教養となる部分は論理<ロジック>として、
名作や芸術作品の鑑賞や表現パフォーマンスの部分を感性<センス>としてカテゴライズし、
その下に選択科目的にさまざまな講座が広がっており、一つの大学のようなカリキュラムを構築する、
そんなイメージを描いています。
音楽を通した総合的な学習プログラムで、
人間に秘められた表現力の創造性を爆発させることができるのではないか、そんな構想があります。
音楽を通して様々な分野を横断的に学習し、論理力と感性を身につける。

現代人に最低限必要な人文科学の教養を深め、さらにクリエイティビティの発展まで目指すことを、音楽を用いることで楽しみながらできます。
このようなプログラムがあってもいいのではないかと思います。

わたし自身が音楽を学び続けていることによって様々な教養を得て人生が変わりましたので、音楽を学習に利用することは熱い情熱をもって伝えることができます。
小中学校のつまらない音楽教育のせいで、一生音楽と無縁の人生を過ごすことはあまりにも残念です。

成績のための勉強でなく、純粹に学問する楽しみとして音楽を味わってほしいと思います。
将来的にはこのシステムを体系的にまとめて、教育的資産を形成したいと思っています。
しかしこれは膨大な人生計画の一つですので、妄想で終わる可能性もあることは確かです。
実現には研究のための多くの費用と、わたしの生涯生命時間が必要です。

今からはじめられることは、小規模な短期ゼミナールのような形、
もしくはあるテーマだけ扱う単発の特講などがあるでしょう。
受講者の要望によってテーマを決めてもいいと思います。
あくまで音楽を楽しみ、作曲を楽しみ、表現の喜びを知ることが主軸とする講義内容を作成を主眼としています。

この計画を構想した際のノートがあります。あわせてごらんください。

<http://tinyurl.com/q7xqezp>

IV.小規模音楽著作権管理事業

日本の音楽著作権管理事業は、1939年設立のJASRACが、2001年の「仲介業務法」廃止まで、唯一の管理機関として実に60年もの間一任してきました。

2001年以降、e-Licenseなど別の管理団体が設立されるようになりましたが、事実上はいまだにJASRACが市場を独占している状態であるという認識が強く、その問題の重要性は現在行われているJASRACとe-Licenseの訴訟に見られるように明らかです。

最近のファンキー末吉さんの事例のように、JASRACと著作者、楽曲使用者間のトラブルも絶えず、より柔軟で融通のきくスタイルの著作権管理事業が求められています。

そこで、ミュージシャン自身の運営による、小規模な音楽著作権管理団体を設立するというアイデアがあります。

これは厳密にはわたしのアイデアではなく、あるセミナーに参加した際に講師の弁護士さんが提示したものなのですが、

会場にあまりにも関心のあるミュージシャンが少なかったので、ここでわたしが再提示します。
著作権管理団体は何もJASRACだけでなくともいいのですし、すべての支分権を一括してJASRACに任せる必要性もありません。

そこで、支分権ごとに特化した著作権管理・交渉取引を請け負う小規模な団体があってもいいのではないかと、という提案です

(「著作権」とは支分権という小さい権利の集合体のことです)。

影響力が小さいうちは、著作権フリーか、アーティストの自己管理で問題ないと思われませんが、ある程度売れてメディアなどから使用の許可を求められた場合、すべての取引を自己交渉のみで行うのは、アーティストにとって大変な負担となります。

そこで、元來取引行為の苦手なアーティストが、今までならJASRACに丸投げするしかなかったところ(しなくてもいいのに)を、支分権によっては別の団体に分けるわけです。

その団体自体がアーティストによる運営であるなら相談もしやすく、またJASRACよりも小規模のため手数料も少なく、信頼して利用しやすい。

なにも場末のカラオケ店まで踏み込んで使用料を求めるようなことは、管理を徹底する団体としては重要業務であっても、必ずしもアーティスト本意ではないということが多いため、

特定の規模や形態ごとの支分権のみを扱うミュージシャン指導による著作権管理事業があってもいいと思うのです。

しかし、これはあくまで可能性の話であり、わたし個人の力で今すぐはじめることではありませんし、

一度始めたらやめられない性質のものであるので、少なくとも人生の相当時間をその活動に捧げる覚悟があるかといえ、

わたし自身制作に主意をおくアーティストである立場から申し上げますと、正直疑問ではあります。

したがって、もしやるとしたら、まずは本当にやりたい範囲の小規模からのスタートからであればはじめられると思います。

例えばわたしの尊敬するゲーム音楽作曲家一人のみと契約して楽曲郡を管理し、それを自己の利益のために使用したいメディアや個人に対して、JASRACよりも安い使用料で提供する、その取引交渉を著作者に代わって行う、作曲家専属の特定支分権管理エージェント業のようなものです。そのような事業を行う小さな会社があってもいいと思います。

そしてそのような活動をする方々の母数がある程度まで増えればしぜん団体化すると思いますし、事実上JASRAC寡占状態の著作権管理市場にしぜんな競争を促すことにもなると思います。

これについてもノートがあります。わかりにくいという方はこちらをご覧ください。

<http://tinyurl.com/pzhmzyf>

わたしは法律に詳しくありません。アイデアの提示には根本的な不備などがある可能性が充分あります。もしありましたらぜひご指摘をお願いします。

V.海外レッスンサイト紹介・翻訳

わたしは海外ミュージシャンや音楽家が無料で公開しているコンテンツやサービスを主なリソースとして制作修行にはげんでおり、そのサイトの紹介も行っています。

海外サイトのレッスンやツールは質量ともにとんでもない規模であり、無料で手に入る部分だけでも相当のサービスを誇ります。

有料コンテンツも含めればそれこそひとつの学校に匹敵するくらいの教養が得られるでしょう。それも、学校に入学するよりはるかに低コストで、です。

しかし多くの日本人は英語がネックとなり海外サイトにアクセスせず、高額で権威的なプログラムを安易に購入して安心しようとしがちです（これはあらゆる分野で言えることでしょう）。

わたしは英語に抵抗がないたちであるので、強く要望のある方に対して、翻訳や通訳を通して海外サイトレッスンを紹介・ガイドすることができます。

一人一人のタイプにあったカリキュラムのようなもの・レッスンプランなどの考案もできるでしょう。

主に紹介しているサイトについてのノートもあります。ご覧ください。

【Scott Devine Online Bass Lessonsの紹介】

<http://tinyurl.com/ks6g3ay>

【Justine Guitar.com これに勝るオンラインフリーギターレッスンは日本に存在するか・・・？】

<http://tinyurl.com/nr3hefh>

VI. ライヴプロデュース・コーチング

音楽活動をはじめるとあって最初の壁は、実際にステージに立ってパフォーマンスをすることです。

一度向こう側に上がってしまえば楽なのですが、最初の一步はとにかく不安だらけ。

そこで、いかに最初のステージアップを決めるかというところまでをサポートします。

また、音楽活動を続けていくことを望んでいなくとも、一度アーティストとしてステージに上がることで、

自分を表現するということの素晴らしさやコンテンツ提供側のマインドを知り、人生観を変えるという、一種のコーチングのようなサービスとして変容することも可能だと思われます。

・・・他にもありますが、まずは主なアイデアをあげてみました。

これらのサービスは、社会に有益な機能を提供するものと確信しておりますが、実現するためには、日々研究のアップデートと実地での成果の積み重ねが必要になってきます。

わたし自身、起業家というよりはいち表現制作者であり、作品制作を通してメッセージを伝えたいという思いがありますので、

そういった制作活動と同時に、これらの事業をすべて一人で、

自己資金で行うということは、とてもできません（こういったプログラムを自身の作品と呼ぶこともできますが、

わたし自身は純粋に作曲をしたいという気持ちがあります）。

よって、後援や志を同じくするなかまが必要となります。これから正式に募集とお願いをはじめていきます。

さいごに・・・

テクノロジーの進歩は人間の仕事をことごとく機械に代替させ、

VISAなし労働者の移入を許可するというTPPの発動後は海外からの安い労働力が大量に流入してくると言われています。

替えのきく仕事や中間業務はどんどんなくなっていきます。

音楽業界でもさまざまな仕事がパージ&淘汰されていくことになるでしょう。

そんな混乱と多様化の時代が訪れるにあたり、個人個人に絶対の存在としての創造性あふれる活動力が求められていくことは自明です。

そんな混乱の極地にあって、上記のようなサービスは、社会に有益な機能を提供するものと確信しております。

以上、ざらっとですが公開してみました。

各種クラウドファンディングなどにも働きかけてみますので、また追ってご報告します。

上記のことをぜんぶやるのは、わたし個人の力では絶対無理です。でも、たとえ一人でもやめないでしょう。たぶん、最初は総合的な取り組みとして

「おとやゼミ」というゼミナールのようなものを作って、テーマごとに活動していきたいと思えます。

参加者の方々と一緒におとや活動をしていきたいと思えます。

来年からやります。

わたしのささやかな活動が少しでも世界を変革できるよう、全身全霊をかけて取り組みます。

筆者情報

筆者情報

中村大輔 Daisuke Nakamura

インターネットを使ったミニマム音楽活動を実践・サポートしています。ブログ・メルマガ・Facebookなどで「おとやガイド」として情報公開中。ゲーム音楽研究&講座も。

言語表現

<http://p.booklog.jp/users/sakuraokahouson>

情報公開メディア

Youtube

<https://www.youtube.com/user/SakuraokaHawthorne/about>

作品に関しては、Youtubeをメインに公開しています。

ほかにはFrekulとMuseScoreを使っています。

Youtubeはもっともスタンダードなメディアなのでよいとして、

他の2つを使う理由は、

Frekulは音楽活動支援サービスが最高だから。

<http://frekul.com/artists/profile/SakuraokaHawthorne>

MuseScoreは、アレンジ前のピアノピースやサンプル曲、コピーした曲を楽譜にして記録しておくのに便利だからです。

<http://musescore.com/dashboard/tracker>

—他メディアの用途—

Mail Magazine

ちいさなおんがくニュースレター【おとやガイド】

ゲームの音楽・コード理論・おとやのしごと情報など

ここから読めます↓

<http://tinyurl.com/lso5ey3>

→メインの情報発信、濃い内容、もっともアクティブ

Blog【おとやサロン】

<http://sakuraokahawthorne.com/code-riron/>

→ブログ。現在制作中全活動のポータルサイト。おとやへの入り口です。

Facebook

→号外、ゲリラ的情報発信、思想、アイデア。

<http://www.facebook.com/daisuke.nakam...>

Twitter→ゲーム音楽紹介

<https://twitter.com/>

E-mail

pocolof@gmail.com



おとやガイド通信2014 Vol.1

<http://p.booklog.jp/book/81637>

著者：桜丘逢村

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/sakuraokahouson/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/81637>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/81637>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ