

音楽関係者への音楽会場とテクノロジーに関するアンケート

平林真実^{†1} 山本恭輔^{†2}

音楽会場とテクノロジーに関するアンケートとインタビューを行った結果について報告する。33名の回答を結果から、音楽や映像のパフォーマンス、イベントの開催等の形で音楽の現場に関わる人たちの各々の立場から関係性の調査やメディア技術の導入に関しての考え方、意識の持ち方について考察を行った。

A survey of attitudes of music people about music venues and media technology

MASAMI HIRABAYASHI^{†1} MASAMI HIRABAYASHI^{†2}

We report the result of questionnaire and interview about music venue and technology. Based on the result of 33 people who involving music events as the performer of music, visual or the organizer, we consider relationship of each other and the their awareness for introduction of technologies into the music venues.

1. はじめに

近年、音楽会場に情報技術を中心としたテクノロジーの導入が目まぐるしく行われている。大規模なコンサートなどでは観客側にペンライトを制御することも珍しくなくなり、Richie HawtinのCLOSEツアー[1]のように演奏者の動きを演出に取り入れた例や、放送を前提としたAR的な演出[2]など先進的な事例も出てきている。また、乃木坂46の大規模ライブにおいてシスコシステムズのネットワーク環境が基盤となるなど、音楽会場のプラットフォームとしてのIT技術の導入も進んでいる。

我々は音楽体験をテクノロジーによって拡張することを目的としたNxPC.Lab[3]という活動を2010年より行っており、音楽会場において実践的な試みを多数行ってきた。昨年からはアーティストや企業、大学などより広く音楽会場を実験プラットフォームとして利用してもらいながら交流を行う場としての音楽イベントInterim Report[4]が始まり、NxPC.Labとしても協力している。

本稿では、これまでの活動において実施してきたことを振り返り、今後の研究の方向を考察するため、音楽の現場で活躍するアーティストや主催者などの関係者に対してインタビューと「音楽会場におけるインタラクション」に関するアンケートを行った結果について報告する。アンケートによって、音楽会場というライブ会場における、長嶋が指摘する「ライブ性」と「アウラ」[5]を、音楽の現場において調査することで、エンタテインメントシステムの可能性と研究の方向を探ることを目指している。

2. アンケート内容

アンケートは、2018年1月から3月にかけて、SNSを利用して回答者を募集し、33名の音楽関係者から回答を得ることができた。著名なDJやアニメ系音楽イベント関係者などにも依頼することで、筆者の周辺に多いクリエイティブコーディング系のアーティストに偏らない様に配慮した。音楽演奏、映像表現などに分けて（音楽と映像を同時にパフォーマンスする場合もあるため重複解答可）、パフォーマンスにおける相互の関係性、音楽会場にテクノロジーを持ち込むことへの意識、ネット中継に関する状況調査、過去の良かった音楽体験等について実施している。表1にアンケート項目を示す。

3. アンケート結果

アンケート回答者の属性としては、30代が16名、20代が11名、50代が4名、40代が2名という年齢構成で、活動歴については10年以上が11名、1~3年程度が9名、5年程度が7名、音楽イベントの役割としては、音楽が27名、主催・プロデューサーが17名、映像が12名、演出が7名、スタッフが5名となっている。なお、重複して役割があるため延べ数は多くなっている。

図1と図2に音楽演奏時と映像表現時の観客との関係について結果を示す。回答は1が意識しない/関係ない/全くないなどの否定、5がとても意識している/とても重用/良く変更するといった肯定的な回答となっている。この結果から音楽演奏においては観客を強く意識し、映像表現時はそれほど強く観客を意識していない状況が伺える。次の図3、図4に示す、音楽側からと映像側から各々からみた関係も

^{†1} 情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

^{†2} 株式会社エマ
Emma Inc.

表 1 アンケート項目

・あなたの年齢を教えてください。

・あなたの活動歴（音楽、映像、会場演出など）はどの程度ですか

・あなたの音楽イベントにおける役割は？

「音楽演奏について」（映像の演奏について）

・演奏の時、どのくらい観客の反応を意識していますか？

・観客の反応はあなたの演奏にどの程度重要ですか？

・観客の反応によって演奏内容を変更することがありますか？

・あると答えた方はどんなときに変えますか？

・演奏をするときに映像はあった方が良いですか？
（映像は音楽にとってどの程度必要だと思いますか？）

・映像を意識して演奏することはありますか？
（音楽をどの程度意識して演奏していますか？）

・映像によって演奏がよくなることはありますか？
（音楽によって演奏がよくなることはありますか？）

・逆に映像によって演奏が悪くなることはありますか？

・照明やデコレーションについてどう思っていますか？

・照明やデコが演奏に影響を与えることがありますか？

「観客とのインタラクションについて」

・観客の反応をもっとダイレクトに感じたいと思いますか？

・どのような反応を感じたいと思いますか？ 思いつものがあったら教えてください。

・思わないと答えた方は、なぜ思わないのですか？

・観客に演奏以外に伝えたい情報はありますか？

「インタラクションの方法」

・観客とのインタラクションを行うシステムに興味はありますか？

・インタラクションのメディアは何が適していると思いますか？

・既に音楽会場でインタラクティブなシステムを導入したことがありますか？

・インタラクティブなシステムの問題点は何でしょうか？

・インタラクティブな仕組みのために観客にある種のデバイスを装着してもらおうとしたら、どこに付けるのが良いと思いますか？

・音楽会場で試してみたいことがあったら教えてください。

「インターネット中継について」

・演奏をインターネット配信したことがありますか？

・ネット配信に対してどのように思いますか？

・ネット配信で感じたことはありますか？（配信したことがある方がお答えください）

・ネット配信に何が必要だと思いますか？

「最高の音楽体験」

・それはどんなイベント、状況でしたか？

・最高だった理由は何でしょうか？

素晴らしい音楽体験のために何が必要だと思いますか？ 自由な意見をお願いします。

合わせて考えると、音楽側では映像はあっても良いがそれほど意識して演奏することはなく、映像側は音楽を意識し

て、あるいは音楽に合わせて表現している状況が見える。映像側としては、観客よりも音楽側に合わせた表現が行われていると考えられる。

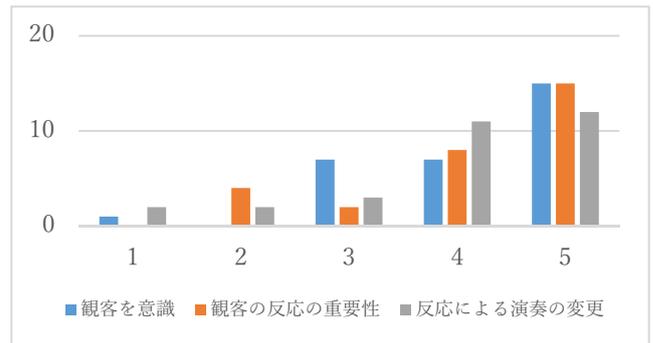


図 1 音楽演奏時の観客との関係

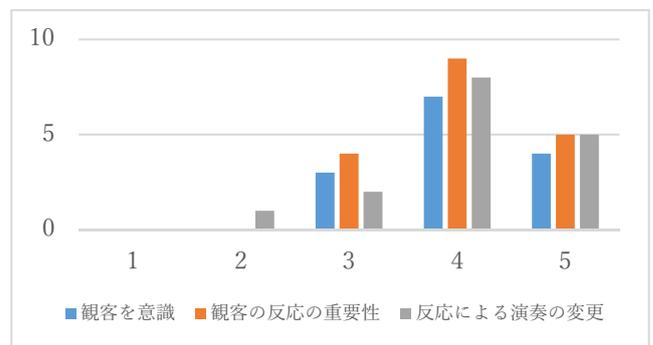


図 2 映像表現時の観客との関係

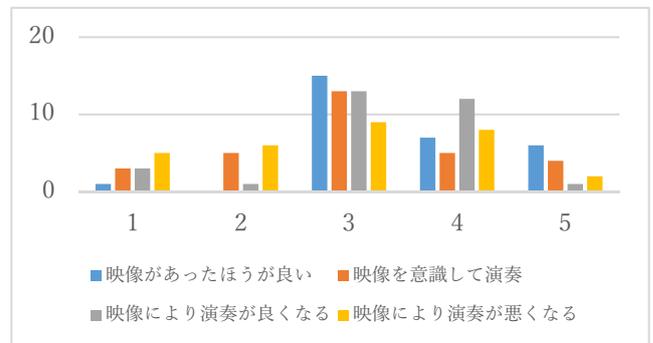


図 3 音楽演奏から見た映像の位置づけ

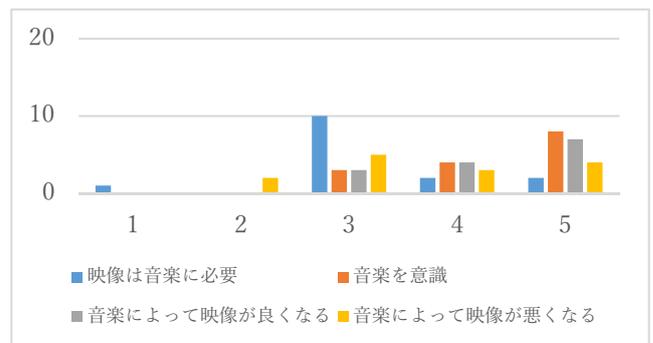


図 4 映像表現から見た音楽の位置づけ

照明やデコに関しては、音楽演奏者、映像表現者ともに

1,2といった否定的な回答はなく、おおむね好意的に捉えていることがわかった。

観客とのインタラクションに関しては、観客の反応をダイレクトに感じたいと思いますか？という質問に対しては、音楽、映像ともに6割以上(音楽70%、映像64.3%)が感じたいと答えており、自由回答では観客の心理状態、特に楽しめているか、高揚感などイベントへの没入度を知りたいという意見が多かった。演奏以外に伝えたい情報としては、音楽では、曲の情報(48.3%)、自分の状態や感情(44.8%)が多く、会場の状態(54.5%)、曲の情報(45.5%)、映像の情報(36.4%)が自分の状態や感情(27.3%)よりも多く、より客観的な情報を伝えたいと思われる。

インタラクションの手法に関しては、69.7%がインタラクションを行なうシステムに興味を示し、インタラクションのためのメディアとしては、映像(68.8)、照明やLEDなど(65.6%)、音声・音楽(56.3%)、スマートフォン(50%)、会場デコレーション(46.9%)となった。インタラクティブなシステムの導入に関しては、38.7%が導入したことがあり、32.3%が導入したことはないが試してみたいと答えており、7割近い人が興味を持っていることがわかる。ただし、導入に関しての問題点を質問すると、システムの開発ができない、予算がない(63.3%)、設営が大変で時間が取れない(40%)と回答しており、導入のハードルの高さが伺える。

インターネット中継に関しては、80.6%が配信したことがあり、極めて一般的なことがわかった。また、積極的に配信したい(41.9%)、VRなど新しい技術なら試してみたい(38.7%)と予想していたより肯定的な回答を得ることができた。同時に問題点として、ネット上の観客を意識して演奏しているのは16%であり、ネット上の観客が見えない(44%)、ネットからの反応が欲しい(24%)とただ配信するだけになっている状況も読み取れる。ネット配信に何が必要だと思いますか？という質問でも、ネット上の観客からのリアルタイムのフィードバック(27.6%)、配信後のフィードバック(24.1%)など配信に対する反応が必要とされている。

最高の音楽体験という質問項目は、どのような状況が音楽体験を充実させるために必要なのかを探るために設けた項目であり、自由記述のため多様な回答が得られた。多く言及されているのは、野外イベント等の環境での好きなアーティストの演奏、あるいは自分の出演するイベントでの達成感といった状況であった。他の回答でも演奏の状況に応じた適切と観客の反応が一体感を生み、イベント全体の没入感と高揚感をもたらしている状況が想像できた。

4. 考察

音楽と映像の関係においては、クラブやライブハウスという空間の特性上、音楽演奏が主体となるために映像が音

楽に合わせるという状況となっている。実際に映像側(VJ等)の多くのアーティストは合わせる音楽を実際に聞き、音楽の内容を確認してから映像を準備するのに対して、音楽側からそのようなリクエストがあることは少ない。音楽会場における一体感を高めるためには、一方的な関係ではなく、音楽と映像のアーティストと一緒に表現を作り上げるような仕組みを考えていく必要があると思われる。同時に音楽側が観客をとっても重視しているのに比べると映像側は観客よりの音楽を意識して表現している状況に対しても、状況に応じた変化に対応できるシステムにより解決できる可能性があるだろう。ただし、映像を主体としたイベントであっても、空間が音楽会場であるためにどうしても音楽が主と感じてしまうため、空間演出を含めて音楽と映像の関係を考えていく必要がある。

音楽・映像のどちらにおいても、自分の感情ではなく観客の情報を冷静に判断して演奏内容を変えている様子が伺えるのは少し以外ではあるが、アンケート回答者にライブ演奏よりDJ等の演奏が多いことに起因している可能性がある。照明やデコに関して好意的な回答が得られているが、一般的なライブハウスやクラブでは、照明はかなりいい加減に操作されていることが多く、あくまで照明的な空間演出として必要とされていると思われる。

5. まとめ

ライブやクラブなどのアーティストや主催者、スタッフらの音楽の現場の人々に対して、音楽会場におけるインタラクションとテクノロジーの導入に関してのアンケート調査を行った。アンケートからは音楽と映像の関係性や、音楽会場にインタラクションやテクノロジーを持ち込むことへの好意的な反応と興味があることがわかった。最高の音楽体験に関する回答では、いくつかの条件が重なることで生まれる完成度の高い空間による、いわゆる良質のアウラを重視する意見が多く、本アンケートを参考にこのような空間を作り出す手法を考えていきたい。

謝辞 アンケートに協力していただいた皆様に感謝いたします。

参考文献

- 1) Richie Hawint, CLOSE, SPNTANEITY & SYNCHRONICITY, <http://close.richiehawtin.com/>
- 2) Rhizomatics Research, Dynamic VR Display, <https://www.youtube.com/watch?v=G7ZQ4KiX1JE>
- 3) NxPC.Lab, <http://nxpclab.info/>
- 4) Interim Report, <http://interim-report.org/>
- 5) 長嶋洋一, 「エンタテインメント科学」から「エンタテインメント学」へ, 情報処理学会研究報告, 2014-EC-33, Vol.1, pp.1-4, 2014