

## 「5G革命」に向けて、「着眼大局、着手小局!」、準備と計画と実行!

先日、ブルーノート東京でキューバ出身バンドのライブを聴きましたが、パーカッション2人、ベース、キーボード2人、トランペットというバンド編成で、メンバー間で演奏の仕掛け、やり取り、ドライブ感、又そのアクションを受けての観客が返すノリは、会場全体をプレイヤーと観客とがコミュニケーションによって創り上げている感があり、ライブの醍醐味です。仮に、このライブを記録(レコーディング)し、ネットで配信した場合、視聴者には会場空気の百分の一も伝えられませんが。

通常、ライブの収録は事後、オーバーダビング、補正編集されるケースが大半です。それに対して、スタジオ盤は記録メディアによって複製頒布される場合、元々、コンテンツは「永遠」に繰り返し聴かれ、観られる事を想定し、「完璧」を目指した記録(オーバーダビング)、効果(編集)、ミックスとマスタリングを行います。ユーザーは、自宅で、基本、プライベートで閉鎖的な視聴をします。一方、ライブの会場で求められるものはコミュニケーションの役割が大きいです。

5G時代、ネット上では、ライブ配信やライブ記録のストリーム配信に対して、より高いレベルのユーザー間の疑似コミュニケーションが加わります。

一方、リアルでは、更に、ライブやライブ記録に対して、場が与える体感、体験のみならず、より高いレベルの「ユーザー間のリアル・コミュニケーション」が求められてきます。

ライブ会場のみならず、我々が記録メディアの「最後の砦」と位置付けたシネコンに於いても、「コミュニケーション」の要素が大きくなっていく様に感じます。

昔の映画館が「視聴」の場であったところ、現在のシネコンは「体験」の場と進化した様に、今後は「コミュニケーション」の場としての役割も問われてきます。

シネコンに於いて、ICAが今後仕掛けようとするODSの「体験」の場は、現在の映画の「体験」の場以上に新たな次元で「コミュニケーション」の役割を担うものなのかも知れません。

記録されたライブ・パフォーマンスであっても、スクリーンから観客への訴求は一方通行であるものの、その時間と場を共有した観客の間では、知り合い有無に関わらず感情の共有と暗黙の心理上含めコミュニケーションが生まれるからです。

5Gで生じる大きな変化は、インターネットの登場から現れた変化がより顕著な形となって具現化するという事、リアルで主に担われた一部の機能は、5Gの時代、ネットが主役にとって代わるという事です。ナローバンドの時代、インターネットはサブ的な役割を担うのみであったところ、ブロードバンドの普及に伴い、主役はリアル、マスに対してバーチャルとインタラクティブという2軸にシフトしました。2020年以降、更にシフトが加速します。

先ず、マスメディアの位置付けは大きく変化します。元々、国内のマスに発信できるメディアがマスメディアでしたが、インターネットは世界のマスに発信しています。(但、現行は未だ、プッシュ型でなくパッシブな機能ですが。)

同時に、多くのデジタル・コンテンツは更に無償化する一方、フィジカル・コンテンツの新たな価値付けが求められ、その付加価値に対してデジタル以上の対価が支払われる様になります。

更に、コンテンツ市場に於いて、IoT系サービス含め フィジカル・コンテンツはネットに繋がり、デジタル各種の決済サービスを行うという新たな市場も創出されます。

5G時代、記録メディアの「最後の砦」の一つであるのシネコンは、ライブや記録されたデジタル・コンテンツを「体験」し「コミュニケーション」する場となり、更に、記録メディア、フィジカル・コンテンツが大いに有償で消費、販促拡販される場となります。ICAが先ず目指すところは、記録メディアのクリエイター達の為に、その需要を喚起し、プロモーションとディストリビューションの場を提供していく事です。

クリエイター達のより良いメッセージが生まれ、マネタイズによって拡大し再生産され循環するという構造の再構築。再投資される為のキャッシュフローの循環をつくる事です。

ICA自身も5G時代、新たな市場に於いて、適正な利益の確保とキャッシュフローのマネジメントを行う事が重要です。

To be continued.