

ニコニコ生放送で  
カラオケ放送する  
ノウハウとかを  
まとめた本

## 目次

第1章 はじめに.....	3
1.1 本書の動機.....	3
1.2 本書の目的 .....	3
1.3 本書の構成 .....	4
第2章 カラオケ放送のノウハウ .....	5
2.1 カラオケ屋をさがす .....	5
2.2 必要な機材をそろえる .....	7
2.3 カラオケ屋での接続方法 .....	11
2.4 配信に使用するソフトウェア .....	15
第3章 ユーザー放送の心得.....	17
3.1 ユーザー放送の魅力 .....	17
3.2 ユーザー放送の限界.....	18
第4章 おわりに .....	20
奥付 .....	22

# 第1章

## はじめに

本章には本書の目的と動機を記述します。

### 1.1 本書の動機

ニコニコ生放送にはまった（汗）。

それはもう、2009年4月25日にコミュニティを開設<sup>1</sup>して以来、本日2010年8月15日に至るまで、風邪でノドが潰れて声が出なかった2009年12月の1週目と、コミケのある今週の2週を除き、毎週末放送してしまうほどの、見事などハマりっぷりです（汗）。

『どうしてこうなった…！？』

『この行為によって私は何を得、何を失ったのか…！？』

理解を超える自らのカラオケジャンキー豹変<sup>1</sup>っぷりに、自分なりの説明をつけたくなくなった一

それが、この本を作成するに至った動機です。

### 1.2 本書の目的

本書は著者の実体験とそれについて感じることを、著者の観点で綴ったエッセイではありますが、著者が常々そう心掛けてるように、実際に何かにお役立ていただける実用書としての側面を持たせることを意図しています。よって本書の目的を以下のように設定します。

#### (1) ユーザー放送でカラオケ風景を放送するためのハウツー本

第2章に実用パートを配置。著者はニコニコ生放送で1年と4ヶ月、末端の1ユーザー生主としてカラオケ放送を続けてきました。その中で試行錯誤を続け、得た知識があります。それをこの本の中にまとめ、読者の皆さんに提供したいと思います。これさえ読めば明日のあなたは人気の歌い手！？

#### (2) ニコニコ生放送を続けて思うこと、感じることの整理

第3章にエッセイパートを配置。生放送を続けて著者が感じたこと、思ったことを、著者なりの分析入りでお伝えしようと思います。ニコニコ生放送を楽しむための心構えみたいなものがお

---

<sup>1</sup> ニコニコ生放送コミュニティ「地域密着型感動系英語学習コミュニティ」  
<http://com.nicovideo.jp/community/co25147>

伝えできればと思います。

## 1.3 本書の構成

第1章では、本書の目的を定義します。

第2章では、読者がカラオケ放送をはじめるにあたり必要な、あるいは有用な知識を、なるべく整理してお伝えします。

第3章では、著者が生放送を続けてきて感じたこと、思うことを述べます。

第4章では、本書の成果について振り返ります。

# 第2章

## カラオケ放送のノウハウ

本章にはカラオケ放送に必要な、または有用なノウハウを記述します。なお、本書における「カラオケ放送」とは、自宅からの配信ではなく、カラオケ屋からのライブ配信のことです。

### 2.1 カラオケ屋をさがす

まずは次の条件を満たす手近なカラオケ屋を見つけましょう。

#### (1) コンセントが利用できる

配信に使用する機材に依存しますが、ノート PC で長時間配信したい場合にはコンセントが必要です。カラオケ屋に「部屋でノート PC を使用したいが、コンセントを使用して構わないか」と問い合わせてみましょう。良いと言ってくれるカラオケ屋（パセラ、シダックスなど）、ダメと言われるカラオケ屋（カラオケ館、ビッグエコーなど）に分かれると思います。

#### (2) 配信に使用するモバイルインターネット回線の電波が入る

ライブ放送するためにはインターネット回線が必要です。一般的に戸外でユーザー放送をする場合、ユーザー放送者自身が個人で契約したイーモバイルや WiMAX など、定額制の高速モバイルインターネット回線を使用しますが（2.2 参照）、問題は、カラオケ屋でこれらの回線の電波が入るかかどうかです。こればかりは実際、カラオケ屋に出向いて自分で確認するしかありません。地下に潜るところはたいていアウト、雑居ビルに入っていると、窓がない環境ではなかなか厳しい、というのが現実で、配信できる場所を見つけるのには苦労すると思います。

上記 2 条件は必須ですが、あとはお好みでお気に入りのカラオケ屋をさがしましょう。

#### **TIPS** カラオケ機種についてのあれこれ

カラオケ屋を選択する基準として、そのカラオケ屋でどのカラオケ機種を選択できるか、というのは非常に大きな要素だと思います。以下にカラオケ機種に関する参考情報をざっくりまとめおきます。

**Joysound**(エクシング、ブラザー工業)(図 1)は、ニコニコ生放送の界限では最もポピュラーであり、ボーカロイド・東方系の楽曲が充実しているのが魅力です。ニコニコ生放送をするなら、これが無難な選択肢といえます。



図 1. Joysound CROSSO

**DAM**(第一興商)(図 2)は、楽曲ラインナップが「一般的」であるため、Joysound に比べて嫌厭されることがありますが、楽曲アレンジや音質、最新アニメ楽曲への対応では Joysound よりも優れている面があるように思います。個人的にはこれを選択する機会が多いです。



図 2. Premier DAM

**UGA**(USEN→エクシング)は、他のカラオケには入っていない曲が入っていたり、アニメ映像が多かったりと利点もありますが、楽曲数が少ない、音質が悪い、などと評価されることが多く、実際、ブラザー工業の傘下となってからは Joysound に吸収統合されつつあるようです。楽曲検索性の悪さに不満があり、私個人としてはあまり利用しない機種です。

以下は上記 3 システムから楽曲供給を受けて、独自の配信システムを採用しているお店についてです。

**パセラ**(図 3)は、採点ゲームなどができないものの、比較的高音質で上記 3 機種のすべての楽曲を歌えるという利点があります(ただし適合作業のため、他機種での楽曲配信開始から 2 週間程度、歌えない模様です)。料金が高いこと、ヒトカラでは週末断られることがあること、モバイル回線の電波が入りにくいことなどが難点ですが、雰囲気や環境は良いカラオケ屋であるため、UGA の楽曲を歌いたくなった場合、また、Joy TV や DAM チャンネルなどのアーティスト宣伝番組を曲の合間に見せられたくない場合に利用します。



図 3. パセラ(旧機種)

カラオケの鉄人は、パセラ同様、Joy、DAM、UGA のいずれの楽曲も歌えることが魅力ですが、JoyについてはCROSSOではなくHyperJoyV2、DAMについてはPremier DAMではなくBB cyber DAM の範囲の楽曲しか歌えないこと、また、環境も良いとはいえないことから、個人的にはあまり利用しません。

#### TIPS 財布の心配

カラオケ放送を続けるなら、なるべくお安く利用できるカラオケ屋を探しましょう。

パセラは、料金が高いため、頻繁には利用できないと思います。

シダックスは、ややお高いですが、コンセントが使えたり、カラオケ装置の背面に回りこみやすかったり、電波が入りやすかったりと、比較的配信しやすい環境であることが多いです。

著者が個人的におすすめしたいのは、フリータイムを利用できる地元のカラオケ屋、もしくはカラオケチェーンをさがすことです。著者が最近よく利用するお店は、昼 12 時から夜 19 時までのフリータイムが 490 円です。(ただしドリンクバー490 円をあわせて注文する必要あり)

## 2.2 必要な機材をそろえる

配信に必要な機材をそろえましょう。以下ではパソコン+モバイル回線を使用した配信を前提としていますが、最近では専用アプリにより iPhone 3GS/4 からのニコニコ生放送配信も可能です。ただし回線品質、音質の面で継続配信する場合は満足できないことが多いと思われます。



図 4. 著者の配信セット(総重量 7kg 弱)

## 1. ノート PC 必須

著者は東芝の dynabook SS RX2(図 5)(20 万円くらい)を配信用 PC として、富士通の LOOX U(10 万円くらい)を配信状況確認用のサブ PC として使用していますが、基本的に、配信用 PC は安価なネットブック(2-3 万円くらい)で問題ありません。FME 配信(後述)をする場合でも、性能はあまり必要ありません。ただし放送中のトラブルへの対処、たとえば放送中に PC 再起動が必要になることがあります。そういった場面を考えれば、OS は Windows XP など、とにかく軽いものが良いと思います。



図 5. dynabook SS RX2

## 2. モバイル回線 必須

著者は UQ WiMAX とイーモバイルを併用しています(図 6)。ただしいずれも月額 5000 円程度で、決してお安くはありません。

かつて高速モバイルインターネット回線といえばイーモバイルがほとんどの唯一の選択肢でしたが、最近では UQ WiMAX やドコモの FOMA データ通信、フレッツ光ポータブルなど選択肢が増えました。

イーモバイルは、カバーエリアが広く、比較的安心して使えるモバイルインターネット回線といえますが、利用者が急増してからの回線補強が追いつかないのか、帯域に制限がかけられることがあり不安定な配信となる場合があります。ただし FME(後述)を使用して配信すると、帯域制限による配信の不安定感を大幅に取り除くことができます。

**UQ WiMAX** は、イーモバイルよりも回線速度が出る(ほか 8Mbps 上限に比べて 40Mbps)、料金プランも安く、かつ、2 年縛りがなくいつでも解約可能、ということで、イーモバイルへの不満から WiMAX に乗り換える人が多いのですが、カバーエリアが都心部に限られること、建物内に電波が届かない場合がイーモバイルよりも多いこと、移動しながらの配信には向かないなど、不満な要素も多くあります。基地局が十分に整備され、電波が強くなればイーモバイルよりも良い選択肢になってくると考えられます。

**FOMA データ通信** や **フレッツ光ポータブル** は、カバーエリアは最も広いですが、帯域が狭く、割高です。帯域をあまり使用しない移動しながらのモバイル配信では、イーモバイルよりもこれらのほうが安定して配信できることがあるようです。



図 6. Pocket WiFi(イーモバイル)と WiMAX USB TYPE BDSS02(UQ WiMAX)

### 3. Web カメラ 必須

ややお高めですが解像度の高さや安定性の面などから、Logicool Webcam Pro 9000 などがおすすめです(図 7)(6000 円くらい)。ただし映像にこだわりがなければもっと安価で解像度の低いカメラでも問題ありません。また、著者のように2カメラの映像を合成配信したい場合は、もう1台、用意する必要があります。



図 7. Logicool Webcam Pro 9000 と Microsoft LifeCam Show

### 4. マイク オプション

USB ミキサを導入せず、空間録音の音声を直接配信する場合は、大音量による音割れを防ぐ対策として、なるべく良質のマイクを使用されることをおすすめします。著者は当初、500 円程度のマイク(図 8)を使用していましたが、場合によってはどうしても音割れがするとの指摘を受け、最終的には USB ミキサ(後述)へのライン入力を使用し、歌パートはカラオケ屋のマイク、しゃべりのパートは SHURE PG58(図 9)を使用するようになりました(5000 円くらい)。

USB ミキサを使用しない場合、可能であれば IC レコーダ(後述)をマイクとして使用されることをおすすめします。IC レコーダはたいてい、優れた音割れ防止対策がなされています。



図 8. 500 円くらいの安マイク（実はかなりスグレモノのコンデンサマイク）



図 9. SHURE PG58 と携帯スタンド

## 5. IC レコーダ オプション

著者は自分が歌った曲を録音する目的で IC レコーダを使用しています(図 10)(3 万くらい)。それが歌を上達させるのに非常に有効な手段だからで、実際、自分の歌声を聞き続けているうちに自分の歌の悪いクセに気づき、それを修正していくことで少しだけうまくなったような気もします。が、聞いているとだんだん、こんなものをインターネットに流して良いのダロウカと別の疑問が湧いてくるので注意が必要です…

IC レコーダを高品質のマイクとして使用方法もあります。ステレオミニジャックで PC に直接入力しても良いですが、雑音回避のため、USB 接続でマイクデバイスとして認識出来る OLYMPUS の機種がおすすめです。



図 10. OLYMPUS LS-11

## 6. USB ミキサ オプション

著者は USB ミキサを使用して合成・調整した音声を配信しています(図 11)。空間録音マイクを USB ミキサに入力することで即席の音割れ対策とすることもできますが、カラオケ装置から直接 USB ミキサに音声信号を入力することで、より高音質な配信が可能となります。マイク以外にアナログ 2 入力を入れたい場合は写真の YAMAHA AUDIOGRAM6、1 入力であればより高音質でコンパクトな Roland EDIROL UA-4FX などがおすすめです(いずれも 2 万円弱)。



図 11. YAMAHA AUDIOGRAM6

## 2.3 カラオケ屋での接続方法

カラオケ屋で機材を接続しましょう。ここでは典型的な接続方法を 2 パターン紹介します。

### a. 空間録音方式

図 12 参照。通常のモバイル配信と同じです。カラオケ配信をするなら大音量に耐えられる良いマイクを使用するなど、何らかの音割れ対策が必要かもしれません。

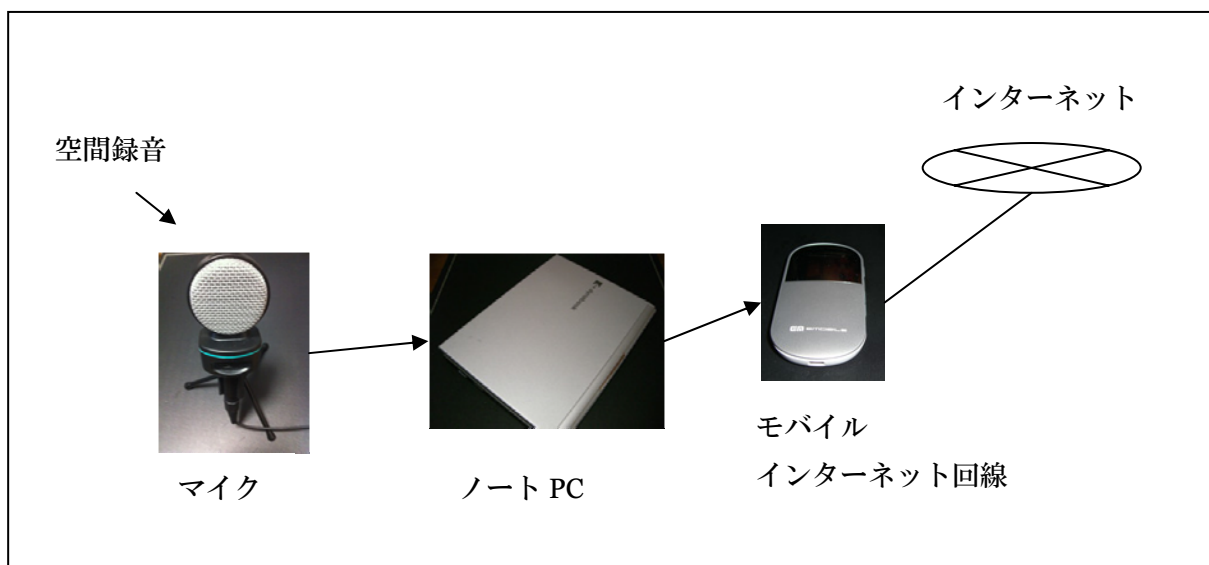


図 12. 空間録音方式の機器接続図

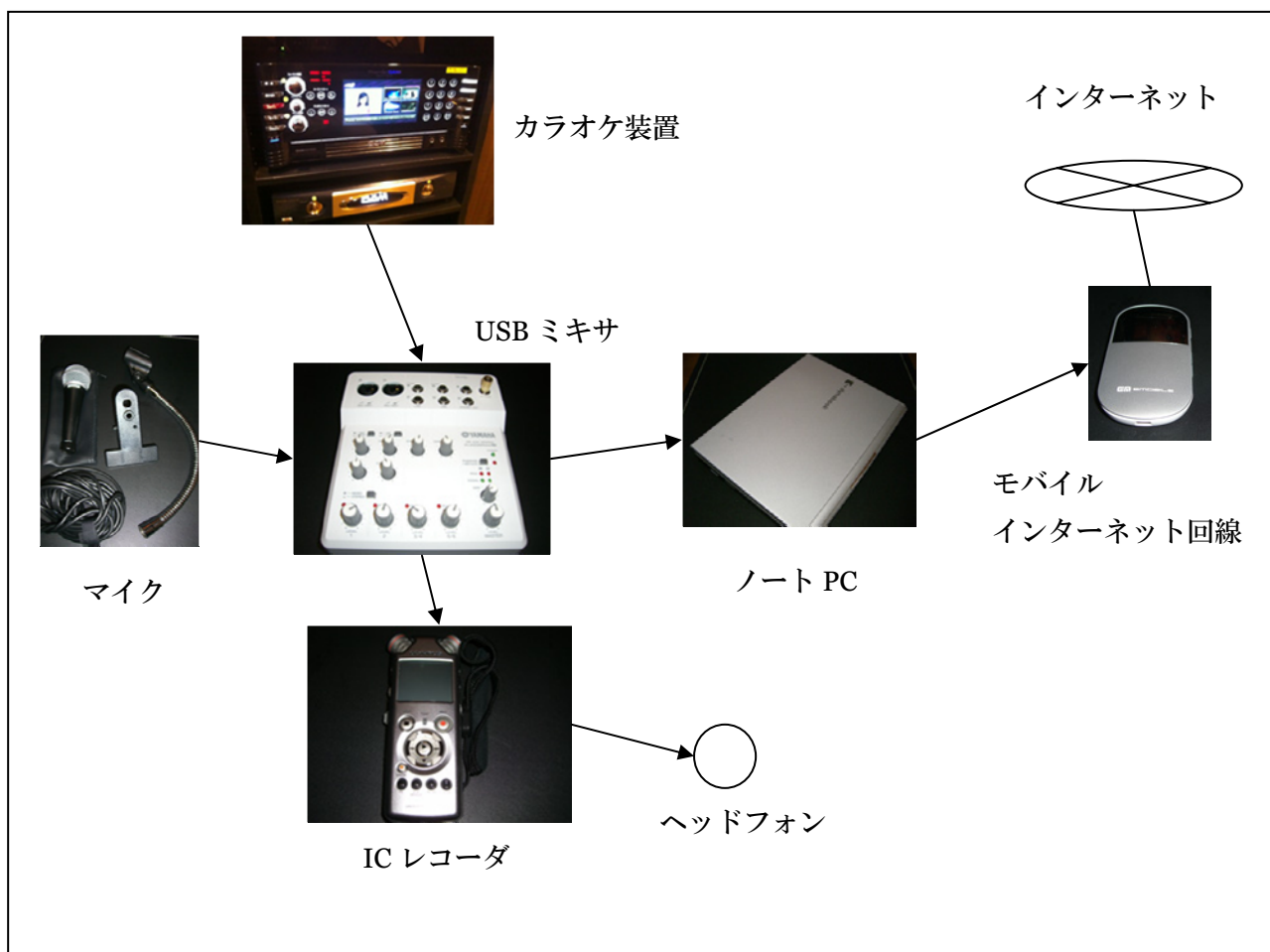


図 13. ライン録音方式の機器接続図

## b. ライン録音方式

図 13 参照。カラオケ装置からのアナログ出力(赤白)を USB ミキサに入れ、さらにマイク音声をミックスして配信音声とすることで、音割れのない高音質の配信が可能。図中のヘッドフォンはオプションですが、ヘッドフォンで自分の声のフィードバックを受けると歌いやすいことがあります。

### TIPS カラオケ機種ごとのライン録音の方法について

一般的にどのカラオケ機種にも録音出力、またはテープ出力があり、それを USB ミキサへの入力とします(図 14,図 15)。ただし、Joysound の機種はミュージック音声とマイク音声のミックス出力が 1 系統しかないため、信号を分配できるケーブルを使って USB ミキサへのラインを確保します(図 16,図 17)。



図 14. Premier DAM の録音出力



図 15. パセラのテープ出力



図 16. Joysound CROSSO のミキシング/ミュージック出力



図 17. Joysound 機種でのライン信号分配

## 2.4 配信に使用するソフトウェア

接続が完了したらいよいよ配信です。

配信時、音声機器にマイクを接続した PC の音声入力デバイス（空間録音の場合）、または USB ミキサ（ライン録音の場合）を指定して配信を開始しましょう。視聴者からのフィードバックを元にして音量調整することを忘れずに！

配信は通常のフラッシュプレイヤーから実施しても問題ありませんが、以下に著者がニコニコ生放送で配信する際に使用している便利なソフトウェアをいくつかご紹介しておきます。

### 1. FME(Adobe Flash Media Live Encoder)

<http://www.adobe.ca/jp/products/flashmediaserver/flashmediaencoder/>

外部エンコーディングにより高画質、高音質なユーザーストリーミング配信を可能とするソフトウェア。フリーウェア(ID 作成必要)。

ニコニコ生放送でも 2010 年 5 月 14 日より対応が開始されました。ステレオ音声配信に必須。また、FME を使用すると帯域が狭い通信環境でも比較的滑らかなライブ配信ができるようです。参考までに著者の設定を紹介します：フォーマット VP6、フレームレート 15fps、インプットサイズ 320\*240、ビットレート 200kbps、アウトプットサイズ 320\*240、サウンド：mp3 ステレオ、サンプルレート 44100Hz、ビットレート 128kbps。

### 2. 豆ライブ(NicoLive)

<http://nicolive.sourceforge.jp/>

モバイル配信向けのニコニコ生放送配信ツール。フリーウェア。

サーバから配信映像のフィードバックを受けないため、下りの帯域を節約できます。コメントビューア（コメントのハンドル表示）機能も備えています。

個人的にこのツールを利用する理由は、自動無料延長機能があること（長時間カラオケ配信に必須）、および、棒読みちゃんと連携したコメント読み上げ機能があるためです。FME での配信にも対応しています。

### 3. 棒読みちゃん

<http://chi.usamimi.info/Program/Application/BouyomiChan/>

日本語文章読み上げツール。フリーウェア。

豆ライブと連携してニコニコ生放送のコメント読み上げが可能です。

### 4. 電子かたりペプレーヤー

<http://www.e-kataribe.com/portal/index.jsp>

PC にインストールし、棒読みちゃんの声質オプションに VM Misaki を指定するだけで、棒読みちゃんとは最早呼べないほどの、なめらかなコメント読み上げができてしまうスグレモノ。シェアウェア(60 日無料、3150 円/1 年)。

#### **TIPS** コメント読み上げ(棒読みちゃん)の音声を放送に乗せたい

USB ミキサを音声機器として選択した場合、PC から発生した音声はミックスされないため、棒読みちゃんなどの読み上げソフトの音声も放送に乗りません。

著者は、歌っている最中にコメントを見られないことに対応するため、また、コメント読み上げにより視聴者と対話している感を出したいため、読み上げ音声が入った USB ミキサのアナログ出力を、もう一度 PC の音声入力端子に戻し、PC の音声入力デバイスを配信画面で音声機器に指定することで、読み上げ音声を放送に乗せるようにしています。

なお、この方法によって USB ミキサ(とくに AUDIOGRAM6)を音声機器に指定した場合に配信音量が小さくなる現象にも対応可能です。

#### **TIPS** 2つの Web カメラの映像を合成して配信したい

著者は2つの Web カメラの映像を合成して配信することがありますが、その方法をご紹介します。まず、Doracast Visual Mixer(フリーウェア)で2つの Web カメラの映像を合成します。次に、合成された画像の領域を SCFH DSF(フリーウェア)でキャプチャします。さらに配信時、SCFH DSF を映像機器に指定します。以上で、合成された映像の配信が可能となります。

#### **Doracast Visual Mixer**

<http://dorayuki.com/doracast/wiki/index.php?Doracast%20Visual%20Mixer>

#### **SCFH DSF**

<http://mosax.sakura.ne.jp/fswiki.cgi?page=SCFH+DSF>

<http://www18.atwiki.jp/live2ch/pages/132.html>

この方法の欠点は、常に Doracast Visual Mixer のウィンドウをアクティブにしておく必要があること、また、放送中キャプチャしている領域を別ウィンドウと重ねることができないことです。実際著者も、合成領域確保のために USB サブモニターを持ち込んでいたりしています。

他に良い方法があれば良いのですが、アクティブ化不要で定評のあった VH multicam は最近、手に入らなくなりました。

以上になります。さあ、あなたの美声を世界のみんなに知らしめてやろうぜ！

# 第3章

## ユーザー放送の心得

本章にはニコニコ生放送でカラオケ放送を1年と4ヶ月続けてきた著者が、実体験に基づき感じていることを記述します。

### 3.1 ユーザー放送の魅力

直接的な利益を得られるわけでもないのに、人々（著者含む）はなぜ、多大な時間的、金銭的コストを犠牲にしてまで、ユーザー放送をしようなどと思うのでしょうか？単なるカラオケ好きの目立ちたがり？それもあるでしょうがしかし—

ユーザー放送をする理由、それは間違いなく、他者とのコミュニケーションを求めてのことです。

もう少し踏み込むなら、放送内容に表現された自分の在り様に対して、他者からの評価・共感を得るためです。

その背景にある「価値への共感で人と繋がりたい」という、人間本来が持つ欲求については、昔から変わるところはありません。ただし、その共感を得るための手段が、時代の要請に沿って「ダダ漏れコミュニケーション」という新しい方法論に変容しつつある、という言い方ができるのではないかと思います。

ここで「ダダ漏れコミュニケーション」とは、コミュニケーション主体の個人情報をも不特定多数の人々に対して無分別に公開することにより、他者とのコミュニケーションのきっかけを作ろうとするコミュニケーション手法です。四六時中今していることを深く意味を考えることなくつぶやく twitter や、常時自分の位置情報を晒すサービス、自分のクレジットカード履歴を晒すサービスなんてものでありますが、自分の姿を不特定多数の視聴者に晒すユーザー放送も「ダダ漏れコミュニケーション」の一形態と言えるでしょう。

ではなぜ「ダダ漏れコミュニケーション」の時代になったかという点、それが可能となるインフラが整備されたこと（生活基盤としてのネットワークの存在感の増大と、それに基づく個人情報のネットワークへの集約、いつでもどこでも個人で高速インターネット回線に接続可能な通信環境、など）と、それらを活用しながら、ありのままの自分を垂れ流すことによって、以前よりもお手軽に他者とのコミュニケーションを図ることができるようになったためだと考えられます。

さらに「ダダ漏れコミュニケーション」は、これまではできなかった共感の獲得が可能な枠組みでもあります。

例えば著者の生放送番組を見て、実際の著者の生放送にオフ参加して下さった視聴者がこれまでに何人かいらっしゃいましたが、そういった方々のお話を伺って感じるのは、おそらくこの方々と生放送以外で知り合えるきっかけはまずなかつただろう、ということです。年齢的にも、職業的にも。それでも生放送を通じて共有できる価値観があり、コミュニケーションが成立した。

直接対話などに比べて匿名性が高く、年齢や地位の垣根が極端に低いネットワーク社会に適合した、人と人との新しい関係性を紡ぐ可能性を秘めたコミュニケーション手段としてのユーザー放送—著者を含むコミュニケーションに飢えた人々がユーザー放送に情熱を傾ける理由は、このあたりにあるのではないかと思います。

## 3.2 ユーザー放送の限界

通常、放送番組の制作は、放送作家がスポンサーの意図に沿ったコンセプトを企画立案し脚本を作成、ディレクターが全体のディレクションを管理しながら、プロデューサーが脚本・ディレクションに従った演出を多くの人々の能力を統合して遂行する、という役割分担で実行されます。

ところがユーザー放送においては、基本的に、これらの役割をすべて放送者 1 人が担うこととなります。

当然、これらの番組制作のプロトコルを意識して番組を作成するユーザー放送者はほとんど皆無であり、実際のところ、ただの思いつきを垂れ流す場合がほとんどです。例えば雑談放送—これは特段トークスキルのない個人が、友達と深夜のファミレスで繰り広げようなくだらないおしゃべりを垂れ流す番組—や、著者がよくするカラオケ放送も、特定の理念や目標があるわけではなく、友達とカラオケをしているような感覚で放送しています。番組品質は推して知るべし。従来の意味での番組として成立しているかと言われれば、甚だ疑問です。

ユーザー放送がそのような内容となること自体は、3.1 節で考察したように、ごく自然なことであり、むしろメディアとしての特徴と言えるでしょう。しかしこのような状況下では「悪貨が良貨を駆逐する」現象が必然的に発生します。つまり、ユーザー放送者が増えれば増えるほど、ユーザー放送がつまらないという評価を下されることになる。今はまさに、そのような状況ではないかと感じます。

実例を挙げます。最近生放送をしていて感じるのは、以前よりも明らかに視聴者を集めにくくなったということです。私がコミュニティを作って生放送をはじめた当時、ニコニコ生放送の放送枠は 300 枠程度で、放送枠を確保するのに大変苦労した記憶がありますが、一旦放送を始めればすぐに視聴者が集まりましたし、コメントで盛り上がりもしました。しかし最近ではユーザ

一放送者の増加に対応するため放送枠は3200枠にまで拡張されており(2010/7/29時点)、放送枠の確保は格段に楽になったものの、放送を初めてもなかなか視聴者やコメントが集まらなくなりました。今は当初からコミュニティに参加いただいている数人の常連さんたちのコメントによって、かろうじて放送が成り立っている状況です。

ならば視聴者やコメントを集めるために、他人がやっているよりももっと面白い内容を放送すれば良いではないか、という意見があると思います。それはまったくそのとおりですが、それほどの手間暇も時間もタレントもない(むしろそれを理由に垂れ流し生放送をする)アマチュアに、多くの人にとって飽きの来ない番組を継続的に提供しろというのが無理な話であり、また仮にちょっと面白い内容を放送できたとしても、気づいてもらえないのでは意味がありません。

さらに別の問題として、番組を充実したものにしようとすればするほど、放送者1人の独創で成立させることは困難となり、他人の著作物を組み合わせて番組を成立させる場面が多くなります。結果として現在のユーザー放送は、コミケの同人誌同様、著作権者のお目こぼしによって成立している側面があります。

上記のような状況から、拡大路線を続けてきたユーザー放送も今後、いろいろな可能性の目を摘み取りながら、淘汰が発生するフェースに入ってくると思われます。それは必ずしもネガティブに受け止めるべきことではないと著者は思うのですが、人と人とを繋ぐ新しいコミュニケーション手法としての可能性まで摘み取らないよう、サービス提供者側もサービス利用者側も一緒になって可能性を模索しながら、制度や仕組みを成熟させていく必要があるのではないかと思います。

# 第4章

## おわりに

本書は、著者が1年と4ヶ月にわたりニコニコ生放送に熱中する中で得た知見をまとめ、これを自己表現として本にまとめたものです。

第2章では、著者がカラオケ放送を続けるうちに得た実用的なノウハウをまとめました。いささか駆け足で丁寧さに欠ける解説となったことが心残りですが、他ではあまりカバーされていない内容を、著者の観点でまとめることができたと思います。どのような形であれ、これからカラオケ放送をしようと思われている方々にお役立ていただけたなら幸いです。

第3章では、ユーザー放送にハマる理由などを考察しました。それは他人と価値観を共有して繋がりたいという人間本来の欲求から来るものであること、ただし、生活の基盤がネットに移行していく中で、それを確かめるためのコミュニケーション様式は変化しつつあり、ユーザー放送もその変化の過程で生まれた新しい方法論のひとつであること、といった著者の認識を述べました。

さて、最後にこの本の目的の目的を明らかにしましょう。それは

「いい加減、カラオケ放送、卒業したら？」

第1章でも述べましたが、この趣味はあまりにも時間的コストがかかりすぎるために、その意味をレビューしてパフォーマンスを評価する必要があると感じており、それがこの本をまとめようと思うに至った大きな動機です。

第3章でも述べたとおり、著者が放送をする目的は著者の在り方への他者からの共感を得るためです。そして今回、ユーザー放送が持つ意味を自分なりに整理して思ったこと、それは、人一倍自己顕示欲が強く、その欲求を抑制することが難しい著者としては、自分のあるべき姿について改めて見つめ直し、それを表現する別の手段を見つけていく必要があるのではないか、ということでした。

というのは、やはり生放送は自己表現としてあまりに安直な手段であるように思われるからです。つまり生放送は、ありのままの自分を苦勞せずに表現できる手段ではあるものの、それによって表現されるものはやはり表面的な今の自分の在り様であり、得られる共感もその範囲に限定されるのだと思います。こうありたいと望む姿や理想、そこに向かっていく姿勢についてまでは

共感を得ることまではできないということです。

もちろん、「ダダ漏れコミュニケーション」自体があえて人と深く関わらずともコミュニケーションを成立させるための方法論であるため、それは当たり前のことである、ということもできます。生放送で面白いことをして人気者に祭り上げられるのも結構。それはこれまで評価されることのなかったあなたのタレントに対する、人々の正当な評価です。

ただし、安直な表現によって他者の共感を得て満足してしまうようでは、その先にあるべき自分に向かって進んでいくことができなくなる可能性がある—それを認識すべきです。そしてそれを認識した著者としては今一度、自分が本当に表現したいもの、表現すべきものを見つめ直したいと思うのでした。…？

以上で本書の主張は終了ですが、最後のページを借りて、著者がオーナーのニコニコ生放送コミュニティをご紹介します(図 18)。この本をきっかけに当コミュニティの生放送中をご覧ください、この本に関するコメントなどいただけましたら大変嬉しく思います。定例放送は毎週日曜日の 18:00-20:00 頃となっております…ってまあ、この本の目的の目的を果たせなければまた続けているはず、ということなのですが(汗)。

The image shows a screenshot of a Nico Nico Live Broadcast Community page. The page has a dark green header with the 'open community' logo on the left and the opening date '2009年04月25日' and owner 'oneprivate' on the right. The main title is '地域密着型感動系英語学習コミュニティ'. Below the title, there are several sections: 'レベル: 18 ... ★★' with a note about premium members; '参加メンバー: 208人 (最大: 817人)'; '設定:' with options for auto-approval and privacy; '登録タグ: アニソン カラオケ ヒトカラ'; and '生放送関連情報' showing 27245 attendees and '動画関連情報' showing 0 uploads. A 'コミュニティプロフィール' section follows, containing a description, a blog link, a Twitter link, and contact information. At the bottom, there is a code for an iframe and a link to the community page.

図 18. 地域密着型感動系英語学習コミュニティ

<http://com.nicovideo.jp/community/co25147>

# 奥付

## ニコニコ生放送で カラオケ放送する ノウハウとかを まとめた本

---

発行日 2010年8月15日 第1版(2010年夏コミ ver.)

発行者 地域密着型感動系英語学習コミュニティ  
<http://com.nicovideo.jp/community/co25147>

連絡先 oneprivate at twitter.com

---