

**MARUYU
MASTERING
LESSON
TEXT**

VOL.4

< お品書き >

・活動に必要な資金

考えたくないが、避けては通れない資金面についての話。

現代はバイトでも十分に生活していけるが、それと音楽をどう両立していくか。

・活動に必要な時間

楽しいとついつい忘れがちな時間、楽しからずとも費やさねばならない時間。

どちらも同じ時間だが、その価値は時々で違う。

・活動に必要な場所

現代の音楽活動において、プラットフォームの選択は重要。

どう差別化するか。

自分の楽曲ができて、さあ世界に発信しようというところだと思います。

それを生業とするにはどうしたら良いのか、どうするべきか。

それを数字的な面も踏まえて考えていきます。

・LIVEにおける出費

音楽活動の最もわかりやすい出資の例として、「バンドのステージ出演」がある。

イベント参加などであれば無料～2000円程度だが、その場合は公演料として料金を徴収することはできない。

そうすると、単独（もしくは対バンイベントなどを主催）でステージ出演しなくてはいけないということになるが、ステージも無料ではない。

基本は1日貸切になると思うが、田舎のライブハウスの相場としては「約50000円」程度。*オペレート代が別の場合もある。

これを掛けて客を呼び込み、チケット代で全てをペイした上で、上乘せされた分がアーティストの収入となる。

当然、移動費だったり広告宣伝費だったり、バンドメンバーがいれば頭割になるしで、採算をとるにはなかなか苦労する。

仮にチケット代が5000円なら10人呼べばOK、そこからは手取りとなるが、アマチュアアーティストのチケット代は500～3000円が良いところだろう。

それでも集まれば良い方で、結局会場のノルマに足りなくて、バンドメンバーがチケットを自費で買ってお客さんに無料配布することも少なくない。

音楽関係者に見つけてもらうためには、これを月にある程度の回数こなす必要が出てくる。例えば、月に2回なら年に24回＝24x50000……単純支出は1,200,000円にものぼる。

これを全てペイできるとすれば、年に120万円を音楽で稼いでいることになる。ソロであれば十分生活ができそうな金額だが、家賃や光熱費食費を忘れてはならない。

そして、ライブのリハーサルやバンド練習でのスタジオ利用でもお金はかかる。

CDを売るために新曲を書かなくてはいけないし、新曲をレコーディングするにもスタジオを利用する。スタジオは2000円/h～あたりが相場。

移動費なども含めると、毎週土曜に3時間練習するだけで月に30000円程度はかかる見込みだ。

レコーディングとなると専門のレコーディングスタジオを利用することになるが、こちらは20000円/1h～や50000円/1day～などが一般的。安価なスタジオだとオペレート代が別の場合もある。

ここまでして、収支がマイナスに傾くのであれば赤字なので、他で補うしかない。

そういうわけで、世の中のアーティストのほとんどはアルバイトをしながら生計を立てている。それが悪いことだとは思わないが、体力的なことや精神的なことを考えると限界はある。

諦めてほしくはないが、例えば5年続けて芽が出ないなら音楽的なアプローチを変えるべきではあると思う。ジャンルを変えたり、プラットフォームを変えたり。

重要なポイントとしては、「〇〇までに〇〇する」という締切をもった具体的な目標を掲げること。

そうすれば、必要な出費も逆算して計算しやすいし、それが計算できると明らかに無駄な出費（不要なエフェクター買ったり、変な接待をしたり、脇道に外れたり）を防ぐことができる。

ちなみに、締切がないと活動できないアーティストはものすごく多い。

そういう意味でも、時間的束縛は必要に応じて課してもいいものだと思う。ただし、精神的肉体的束縛（カンヅメや断食など）は無意味どころか逆効果だと思う。



・楽曲配信等における出費

現代の音楽シーンにおいて、最もポピュラーなプラットフォームとして「配信」があります。

iTunes(Apple Music),Spotify,Amazon Music,LINE Music,etc...数え切れないほどの配信ストアが存在し、そのほとんどが定額制を導入しています。

レコード・CDを買わなければ聞けなかった時代から変遷し、定額を払えば登録楽曲を聞き放題である昨今。楽曲1曲の価値はどんどん下がりつつあります。レコードやCDは「欲しい!」「聞きたい!」と思ってわざわざ買うものでしたが、配信の場合は「ついでに流れてくる」程度のもの。楽曲の価値が下がるとどうなるのか、リスナーが触れる1曲あたりの「閾値」が高くなります。要するに、キャッチがうまくいかないと聞いてもらえない、流行歌でなければ聞かれない、インパクトがないと続かない、といったことです。

配信サイトへの配信はCDのように在庫を持たなくてもよいためロスしにくく、スピーディーな拡販ができるという大きなメリットがあります。

反面、ものとして残らないため上記のようにすぐに忘れられてしまいやすいです。

ものとして残るとするのは、手放す際にも必ず「触れる」必要があり、その際に記憶を呼び起こす形で思い留めてくれたりもするわけです。

便利ではありますが、配信サイトへの配信も無料ではありません。

レコーディングに関わるものは一旦おいておくとして、まずはジャケットが必要になります。（実は、無地は配信も販売も不可。Youtubeも非対応だったりする）

これはこういった手法を取るかにもよりますが、多く、「写真」や「イラスト」をデザインすることになるかと思います。

自分たちで制作することが可能、もしくはそこも自分たちでこだわりたい表現があるのであれば自作もできます。

ある程度の知名度のあるクリエイターに依頼する場合の依頼料の相場としては、3~10万円程度となります。

知名度がないクリエイターに依頼する意味は「趣味」意外になく、基本的には知名度のある方に頭を下げてでもお願いするべきです。

ジャケットは完全に「イメージ」なので、誰の創作物かというのは意外と重要です。楽曲の宣伝もしてもらえる場合が多いので、広告宣伝費が浮いたと思ってギャラは渋らないようにしましょう。

ただ、必要以上に下手に出る必要はありません。彼ら彼女らも同じく作り手であり、基本的には我々と同じく人間社会に馴染めない連中ばかりです。調子に乗って（というか人間性だろうけど）納期延長やサボりは当たり前のようにしますし、それで値段を変えることもありません。馬が合わないと思ったら、さっさと別のクリエイターにお願いするようにしましょう。「代わり」は山ほどいます。

装丁が出来上がったらいざ配信ですが、これは配信登録業者によって登録料などが変わります。

最も一般的な登録業者「Tunecore」の場合は、アーティストあたり8000円/年程度、シングルで2000円/年程度、アルバムで5000円/年程度となります。

有料の業者の場合は、ボーカロイドが登録できたり、歌詞情報やアーティスト情報、ギャラの取り分などが自動化されていたり付加価値が多い他、単純な販売額のキャッシュバック率が高いのが特徴です。

Tunecoreでソロアーティストの場合は、基本的に販売利益*100%を受け取れます。JASRACへの申請を代行（申請ボタン押すだけ）などもしてくれます。

無料の登録業者だと60~80%が多いイメージで、これは金額が大きくなった時にかなり損することになりますし、変更しようにも権利的な問題が発生する場合がありますので注意が必要です。

Youtube配信についてですが、ちゃんとした利益を見込めるのはフォロワーが1万人を超えてから。それまでは燻る形になります。

置いておく分には無料なのでとりあえず配信してもいいですが、コンペなどに提出する予定がある場合は「未公開」という縛りがありますので気をつけましょう。



・バイトとの兼ね合い

おそらく最も人口が多いと思われる、バイト兼業のアーティスト。食い扶持を稼ぐだけではなく、時間と密接に関係している。

音楽のどこかで生かされることも少なくないため全てのバイトが無駄というわけでは決してないが、できるなら音楽的な仕事をしたい。それくらい時間を浪する。

まず、自分を20歳と仮定して「30歳までに売りたい」という目標があったとする。

LIVEをするための資金面については前項で述べた通り。

バイトの収入の平均としては、フルタイムで「150h/月 150000円」と言ったところだろうか。フルタイム、週休2日とする。

このうち、家賃を50000、光熱費15000食費15000とすると固定費は80000円。自由に使えるお金は70000円/月。

ここからLIVEのための資金を捻出する形になる。バンドであれば出演料は割り勘にできる（その分収入も頭割になる）が、月2回のLIVEでもかなり困窮していることがすぐにわかる。作曲のためにパソコンを買わなくてはいけないし、レコーディングもしなくてはいけないし、当たり前の大前提だが楽器も買わなくてはいけない。

複数人で活動する場合、予定を合わせる必要が出てくる。月に1～2回のLIVEであれば希望休が取りやすいものの、練習までとなると職場環境によっては難しい。

メンバーが揃う確率……それが人数分だけ乗算されるわけで、それを考えると一ヶ月に練習できるタイミングは1～2回が限度になる。LIVEをやらずに練習する月を作るとしても3～4回。その中で次のLIVEの準備を完璧に、レコーディングのための準備を完璧に、それも全員がこなす必要がある。作曲を担当する場合は、さらに隙間の時間を作曲に当てる必要がある。恋愛だとか遊びだとか、やっている時間は実質的に取れない（創作そのものが楽しいからOKなのだが）。そうなると、コミュニティは音楽界隈に狭まってゆき、最終的によくあるクリエイターのイメージ像に近づいていく。

ハイブリッド式のレコーディングをすればある程度は軽減できる部分だが、これはバイトをしている限りは永遠に続く問題で、これがバンド内の軋轢を生ずる最も大きなポイントでもある。音楽性の違いはそのあとの問題だ。

月1～2回のLIVE、練習は月1～2回、20歳から30歳の間に売りたいと仮定して、猶予10年。LIVEは100～200回できる。

旅行や病気など人間的な活動をとることも考えると半分、メンバーの人数率としてさらに半分、残りのLIVEは50～100回。

このうち、バイトは月15日程度なので15x12x10=1800回（日）。いかにバイトの占める割合が大きいかわかる。

• SNSの利用

昨今では、SNSでの啓蒙活動も必要不可欠になってきている。意外と結構みんなアーティストのSNSはチェックしているし、実際、イベント等にいくと「Twitter教えて」とか「Youtube ID教えて」とかはごく普通に言われる。

教えるまでは、アカウント作ればいいだけなのでOKだろう。しかし、アカウントを作って終わりでは意味がない。

SNSというプラットフォームは『運用』して初めて効果が見込めるもの。

投稿の内容やクオリティについても考える必要がある。

例えば、メンバーのちょっとした独り言など（「飯なう」とか「仕事だるー」とか）ならものの数秒数分程度でタスクが終わるだろう。

しかし、誰がそんな投稿を見るだろう。それを見て「LIVE行ってみようかな」となるだろう。生存確認にはなるかもしれないが。

そう……つまり、『有効に運用するのであれば投稿する内容もある程度は考えなければならない』

日常写真、PV動画、音楽とは関係ない制作物（イラストや文章）など。

それぞれに少なからず集客効果があるし、それそのものが活動となるものもある。

しかし、忘れてはならないのが『時間がかかっている』ということ。

写真を撮るくらいなら時間はそうかからないが、無名のアーティストの日常写真などそう集客効果もない（どころか、女性の場合はキモいおっさんからキモいDMが届く）。しかし、PV動画を作ろうものなら数日は必要。

さらに重要なのが、これを普通にやっているアーティストが大勢いるということ。無論個人でも。

つまりこれは『やったらいいよね！』という十分案件ではなく『やらなくては差がつく』必要案件になってしまっているのだ。

こんなことをしていると、他で使える時間がどんどん減っていくのがわかってもらえたと思う。場合によってはライブ回数も減らさなくてははいけないし（体力的に）、詰め込みすぎると体調不良（大幅ロス）になってしまうことだってある。

何もやらなくてはダメだし、やりすぎていけないことは（体力以外では）ないが、『やはりバランス感覚が重要なのである』

・活動プラットフォーム

【芸能事務所に所属する】

最も一般的、俗に「メジャー」という。オーディションかコンペかスカウトかでデビューする必要があるものの、**宣伝や資金面の援助、会場の設営など、面倒ごとを全て代行してくれるパフォーマーの強い味方**。ボイトレや楽器教室に補助が出たり、練習スタジオを無料で使える場合が多い。ただし、普通に「会社」なのである程度の規律があり、所属する場合は「契約」という形になる。**会社の方針には社員の一人として従わざるを得ない**。インディーズが長い場合、大抵はそれまでのファンの一部がアンチに変わる。

【個人でYoutubeなどで配信する】

SNSが普及した現代においてはポピュラーなプラットフォーム。**誰でも無料で世界に発信できる**。ただし、**競走馬が非常に多く、差別化が大きな課題**。

これだけで生活するには最低でもフォロワー数10000人は必要。会社の取り分も何もないので簡単に大金が手に入る反面、失敗できない恐怖がある。

デメリットは**資金管理面、広告宣伝等全て自分でやる必要があること**と、個人事業主にはあまり信頼がないため**大きな会場を取りづらい**。そういったことすらネタにして楽しめるような人には向いているかもしれない。会社ではないものの、**コンプライアンスや前述の失敗できない恐怖に苛まれるため完全な自由ではない**。

【LIVEハウスを拠点とする】

一昔前の鉄板で、それなりに需要があったため生活していった。現在では音楽教室を兼業する人の温床。**対抗馬が少ないためトップを取るのはそれほど難しくなく**、タイミングが良ければローカルTVやラジオなどに専用の枠があったりする。**地域に縛られる傾向**（特に東京の音楽界隈からの偏見が強いため）があり、ヒットが出ても爆発力が生まれにくい。ただし、その地域での知名度が確立されれば軌道に乗るので、ある意味では安定していると言える。

【同人イベントなどで販売する】

ファンとの対面でのコミュニケーションを主軸に置いた活動手法。いわゆる「コミケ」のようなものを想像するとよい。実は結構音楽関係者（企業系が多い印象）にも参加者が多く、やはり**コネクション形成には強い**。新人の発掘に来てる人も稀にいる。メジャーデビューなどを目標にしていない、「研究者」気質のクリエイターが多く、一般には売れないがクオリティの高い作品など、さまざまな**発見がある**。

他、【上記3つのミックス】が一般的。

・アピールポイント

場所そのもので差別化するということも考えられるが、インターネットが普及した現代においてそれは困難を極める。

そうすると、別の何かで差別化を図らなくてはならない。

実力 SKILL

定番というより、最も音楽的な正攻法。実力と一言で言ってもアプローチは多々あり、単に超絶技巧のプレイヤーとして活動するものもあるし、唯一無二の音楽性を確立するものもある。実力で売られれば簡単には飽きられない、その苦勞に見合った見返りがある。

クオリティが高ければ一定のファンを得られ、音楽レベルの高い固定ファンもつきやすい。そう言ったファンは一度ファンになるとなかなかリタイアしないので、長期安定的な活動ができる。

当人の人間性に問題があってもOKなのもメリット。デメリットは孤独（自分）との戦いになりがちなところ。

思想 SENSE

音楽そのもの、芸術性、人間性、どこかしらに絶対に曲がらない「信念」を掲げる。変わらないもの、普遍的なもの、永遠……そういうものは人々に安心感を与える。偶像崇拜、宗教的な部分があり、ファン層はどちらかというと依存傾向が強い「信者」気質。その分ファン離れはしにくいものの、「イメージ像」を崩すような行動をとると一斉に霧散する。ただ、アーティストにはある程度必要な要素でもある。

例えば、完全無欠キャラで売っているアーティストが失敗したら……。その逆で、バカキャラ→インテリ転向は承認されやすい。高尚→低俗という構図のみ承認されにくい。素の自分で……というのが理想だが、それができたら最初からリーダーシップを発揮できる仕事をしているはずで、音楽を作る方に意識が向くということは、大抵素の自分を隠している人（創作で表現している）。

音楽性（Metalやセツナ系など）、外見（Visual,Vtuberなど被り物）、言動（キャラクター）、ポリシー（特定のジャンルに特化）など、思想を演出する方法は無数にある。一方で、意識せずに思想が強まることもある（人間的に思想の強い性格）。その場合は、逆のキャラを被るかレッテルを覚悟して受け入れる（頑固じいさん戦術）必要があるかもしれない。

流行 FASHION

時代のニーズを汲み取り、柔軟に活動スタイルを変化させていく。最も成功が近いと言えるが、どんなに苦勞してできたものであっても時流の波に飲み込まれやすい諸刃の剣的な危うさもある。あとは特に説明不要。

＊服装や外見などのファッションは、どちらかという「思想」寄りのアピールポイント。

・運と力と志と

ツキとも言います。どれだけ音楽がよくても、歌がうまくても、ピアノがうまくても、時節やタイミング的なものが重なってヒットしないこともあります。

というか、半分はそれが要因と言ってもいいです。だからこそ人は、何度も挑戦する。

宝くじと違うことは、ある程度努力でカバーできる点。

- ・運（環境と人）
- ・力（才能と努力）
- ・志（好きな気持ち）

主にこの3つが、成功を支配している。

運だけ高くても成功しないし、志も才能もあっても運が悪ければ成功しない。

そして、どれか一つでもあるならチャレンジを続けることができる。



この中で、最も大事なものは……バランスだろう。そして、その黄金比は人による。

力や運も行き過ぎれば過労やストレスを増長させ自殺に追い込むことがある。神田沙也加（松田聖子の娘）やカート・コバーン（ニルヴァーナ）。

志も行き過ぎれば強い思想になり、人を遠ざけてゆくだろう。

ただ志だけは、外部からどうしようもない。

人生楽しんだもの勝ちとはよく言ったもので、やはりどれだけ楽しめるかというのは一つの指標としては大事なものの。

曲解ではあるが、あなたがそれを「成功」と思えば「成功」なのだ。

森羅万象何千何万何億のものを一挙手一投足で誰かを救うような、そんな崇高な願いも。

道端にさくアネモネの一輪を見つけて嬉しいと思えるような、そんな小さな幸せを愛せる美しさも。

同じように。

・最後の最後に

さて、ここまで履修してきたあなたなら、もう選ぶことができるはずです。

私の当てたピンスポットを至妙に繋げて、きっとあなたの行くべき道の標としてください。

ここまで、利益やモラルを度外視してテキストを作成してきました。

こういうことをすると、仏や神などさまざま呼ばれますが、私は地位も名声も欲しません。 （人生n週目とか生まれ変わりとか異世界転生とかも言われますが……勘のいいガキは嫌いだよ……）

私自身が思想系であることも助けてすぐに神格化されてしまうタチなのですが、できることなら一人の人間として、ライバルとして、同志として、隣人として、共に創造を続けられればと思うのです。

それでは最後になりますが、CASTへの登用をぜひご検討ください。

これまでの総集編のような音楽的な試験を行いまして、合格すればその日から当スタジオのCASTの一員。

CASTの方はスタジオのほとんどの機能を無料で利用できます。

テストの内容はコンペとほぼ同じで、テーマに沿った作曲をしていただいたでの評価が主となります。

有用な機材提供や資金提供などでもCASTになることは可能ですが、ここまできたあなたならきっと合格できるはずです。

入門クラスは以上となります。

発展クラスはオーラルベースです。テキストやMixやMasteringを深掘りしたテキスト制作するかは未定。

著者：うさブルー

編集：遊佐 葵

記：Lesson Text vol.1~4 2025年5月