

# アーティストの生き方、 クリエイターの生き方

株式会社ジェム・インパクト 代表取締役 日比野則彦

**GEM**  
Impact

## 自己紹介

### 日比野則彦（ひびののりひこ）

- 大阪大学人間科学部卒業。
- 在学中より、ジャズサクソプレイヤーとして、関西を中心に活動。
- アメリカ・ボストンのバークリー音楽院ジャズ作編曲家卒業。
- 卒業後、アメリカのシネマコンプレックス**AMC (American Multi Cinema)**にマネージャーとして入社。カンザスシティで**1**年間勤務した後、福岡にて同社日本**2**号店をオープンさせる。
- **99**年、(株)コナミジャパン（現コナミ（株））にサウンドクリエイターとして入社。「メタルギアソリッド」シリーズ、**Anubis**、遊戯王、僕らの太陽などのタイトルを担当。
- **2004**年**12**月、メタルギアソリッド**3**の開発完了とともに退社。
- **2005**年**2**月、(株)ジェム・インパクトを設立。  
「**Metal Gear Solid Portable Ops**」「龍が如く**2**」「エルヴァンディアストーリー」等、数々のゲーム音楽、映画音楽を手掛ける。最近ではドイツ・アメリカの開発会社の制作も行う。
- **2006**年**11**月、六本木にミュージシャン・クリエイター・プロデューサーの交流の場として、ライブカフェバー「**vanilla mood** 六本木」をオープン。
- **2007**年**7**月**7**日、国内の有名ゲームコンポージャーが集いライブを行うイベント「**EXTRA**」の音楽監督として出演者のコーディネートを行う。

# アーティストvsクリエイター

あるパーティーで出会ったA君とB君。二人が苦手なメキシカン料理がメインでした。A君は「俺はベジタリアンだから、遠慮するよ」と、いろいろな人と立ち話を続けていました。一方、B君は「これはこれで、おいしいかも？レシピもらっとこう！」と、試食とレシピ集めに奔走していました。

帰り道、結局お腹が空いた2人は、B君のバイトする格安牛丼屋に立ち寄りしました。A君は牛丼を頼み、隣でがつつがつかルビ丼を食べる客を見て「うまそうに食いますね・・・」と感心し、彼と友達になっていました。ところがなんと、Bくんは来店早々、自ら厨房に立ち、「メキシカン風ビビンバ丼」なるものを作って、店の売り上げに対してとてもシビアな店長に「これ、750円でも売れますよ！」と言うのでした。

# 1) アーティストであり続けるためには

## ポイント

- 常に自分のスタンスを確認し、それを声に出して公言すること。
- 他のアーティストから、常に刺激を受けること。
- 様々な分野の人と交流を持ち、常に五感を研ぎ澄ませること。

多くのINPUT → 独自のOUTPUT

自分というフィルター  
(メンテナンスが必要)

牛丼、  
メキシカンフード、  
ベジタリアンフード、  
...

## 2) クリエイターであり続けるためには

ポイント

- 強靱な体力、精神力があること。
- 物事のポイントを抽出する能力（分析力）があること。
- マーケットを見抜く力があること。

優れたクリエイター≠オリジナリティ

必ずしもユニークである必要はない。

時代、状況に応じて、最もふさわしいOUTPUTができるかどうか？

### 3) クリエイターとしての実績の積み方

- パフォーマンス（アピール）
- 社会性（言葉のキャッチボール、相手の話を聴く）
- 進取性（新しいものをキャッチする＝クモの巣を張る）
- オーガナイズ力（プレゼン資料の作成）

バイト→社員→チーフ→管理系  
→プロデューサー系

## 4) クリエイターに求められるもの ＝プレゼン能力

- 市場の分析（マーケットの母数、ターゲット層の行動様式）
- 技術、アートに興味のない経営者に、必然性を説明出来るか？
- 自分か面白いと思うかどうかは関係ない



いかにして、自分（達）のスキルで、会社の利益に貢献出来るか？

×いかにして、自分達のスキルの高さを業界内にアピールするか？

→独りよがりな考え方

## 5) アーティストとしての実績の積み方

人（=客、ミュージシャン、プロデューサー、パトロン、友人、スポンサー・・・）との交わりが全て！

自らのフィルターの維持のためには、精神力も必要。

才能やアイデアの勝ち負けで勝負していると、必ず燃え尽きる。

持ちネタがなくなったときは、INPUTを増やすこと！

専門分野に限らず。

↓

人に聞くのが一番早い。



## 6) アーティストに求められるもの ＝活動資金の確保

芸術で身を立てる文化が存在した中世から、  
アーティストは貴族のために存在した。

芸術を育むには資金が必要。

↓

- 1) クリエイターとしての仕事の一面を持ち、自ら資金を調達する。
- 2) マーケットを分析し、自らの芸術が市場に経済効果をもたらすことを証明するプレゼン資料を作成してVCの出資を仰ぐ。
- 3) 自らの芸術を評価するプロデューサーと出会う。
- 4) 自らを支持してくれるパトロンに出会う。

最も時間を有効に使える順＝4) > 3) > 2) > 1)

自分で何とかしようとする人ほど、アーティストとしての成功は難しい。

## 7) アーティストとクリエイターの経済格差

アーティスト

=作品の売り上げ、興行収入、著作権印税、おひねり

クリエイター

=給料

クリエイターあがり、雇われプロデューサー

=そこそこの給料

独立系プロデューサー

=リスクと引き換えに、莫大な売り上げ

小さな副業を考える前に、大きなライフプランを持つこと！  
それぞれに全力投球しなければ、成功はおぼつかない。

# 7) ライフプランニング

