

新型コロナを前提としたライブイベント

令和2年度著作権委員会第2部会

松田 真, 高橋 信吾

要 約

新型コロナによる影響が甚大な中、ライブイベントの関係者は以下の数々の対応を行った。まず、イベント自体を中止または延期するものがあった。感染対策を徹底して開催するものがあった。オンライン開催があった。車内など3密が回避できる場で開催するものがあった。仮想空間上で開催するものもあった。過去のライブ映像を収益化する試みもあった。動画は編集可能であるがあえて一発撮りを行って臨場感・没入感を体験できるようにするものもあった。これまで著作物の利用形態として上演が主流であったところ、With コロナでは上記のように種々の形態のイベントが生まれることとなった。しかし法上の上演（2条7項）は、参加者が会場に出向く形態に留まらない、より広い概念として定義されている。また、公衆送信権（23条）や上映権（22条の2）などの支分権も規定されており、法上、種々の形態のイベントに対して一定の保護が与えられている。

目次

1. はじめに
2. ライブイベント関係者の試み
 2. 1 ライブイベントの中止または延期
 2. 2 感染対策を徹底した上での開催
 2. 3 オンライン開催
 2. 4 場そのものを工夫したもの
 2. 5 仮想空間を活用したもの
 2. 6 開催形態に応じたユーザ体験の調整
 2. 7 技術的な工夫
 2. 8 デジタルアーカイブの活用
 2. 9 体験型コンテンツの提供
3. 著作権法における扱い
4. インタビュー

は、無観客開催を余儀なくされた。また、新型コロナによる影響は、公演の開催そのものだけではなく、来場者の交通、飲食、宿泊、観光等へも及ぶものである。かかる状況においても、ライブイベントの関係者は数々の工夫を行い、ライブイベントという文化を守り、そして進化させていた。本稿は、そのような新型コロナの存在を前提としたライブイベントのありかたを、一般に入手可能な情報に基づいて1年間ウォッチし、検討したものである。

2. ライブイベント関係者の試み

下記の通り、新型コロナを前提としたライブイベント関係者の活動には種々のものがあった。

2. 1 ライブイベントの中止または延期

イベント関係者の安全を最優先する観点から、イベント自体を中止または延期する事例が数多く見られた。この場合の、本来得られたはずであるチケット代の多くは、払い戻しによりイベント主催者にとって大きな負担となった。

2. 2 感染対策を徹底した上での開催

動員数の削減、他者との接触を極力減らすなどの新

1. はじめに

本稿は令和2年度の日本弁理士会著作権委員会第2部会における、2021年3月までの検討事項に基づいたものである。2019年末から流行し始めた新型コロナウイルス感染症（以下、新型コロナ）により、日本に限られない全世界の人間が影響を受けた。ライブイベントにおいても新型コロナの影響は甚大であり、ライブイベントを開催できないか、開催できたとしても動員規模を大きく縮小せざるを得なかった。あるいは

型コロナ対策を徹底した上でライブイベントが開催された。例えば2020年7月11日に東京文化会館で開催されたスペシャル・オペラ・ガラ・コンサート「希望よ、来たれ！」⁽¹⁾は、アルコール消毒、スタッフと参加者の接触を減らす工夫、ソーシャルディスタンスをとる等、万全の準備の元で開催された。

マラソンやサイクリングなどのスポーツイベントは、定員を縮小し、受付、手荷物預かり、表彰式、応援バスなどの、他者との接触を極力排した上で開催されているものが多かった。会場の50%以下に動員を制限した上で2020年8月に2日間行われた和楽器バンドの横浜アリーナ公演⁽²⁾では、新型コロナの新規感染者がゼロであった。

それ以後も、感染対策を行って開催された各種のイベントに起因して新型コロナの感染が拡大したとする報道等は、ウォッチした限りにおいて見受けられなかった。

2.3 オンライン開催

ライブイベントのオンライン開催は、本稿執筆時である2021年3月時点で、枚挙に暇がない程に実施されていた。ユーザによる視聴手段として、有料配信が可能なプラットフォームが利用されているものが多かった。オンライン開催には、(A)ライブを動画配信サイトで生中継するものと、(B)記録済みのアーカイブデータを再生(ストリーミングまたはダウンロード)して行うものとが存在する。(A)の例では、TOKYO JAZZ FESTIVAL 2020⁽³⁾、劇団ノーミーツのオンライン演劇⁽⁴⁾などがある。(B)の例では、FMラジオ番組で毎日1組ずつのアーティストが、自宅やスタジオで収録した楽曲や未発表のライブのアーカイブを披露するものがあつた⁽⁵⁾。フィットネスやヨガなどのスポーツをオンラインで行うものもある。歌舞伎の生配信⁽⁶⁾などように、(A)と(B)との双方を行うものも多い。

オンライン開催の場合、参加者の反応を演者へとフィードバックするものがある。例えば全米オープン⁽⁷⁾は無観客で開催されたが、スタンド配置された大型スクリーンに、ファンが応援する姿等が映されている。

主催者がライブイベントをオンライン化するだけでなく、そのイベントをサポートする試みも既に行われており、例えば吉本興業は、オンラインイベントに芸

人・タレントを派遣するサービスを開始している⁽⁸⁾。ライブイベントの収益アップの為の方策として、投げ銭をオンラインで行えるものがあった。例えばBillboard live⁽⁹⁾では、オンライン視聴券の他、投げ銭代(サポート1000やサポート2000など)を上乗せした額のチケットが販売されている。また、TVアニメ「アイドルタイムプリパラ」と「キラッとプリ☆チャン」の声優が出演するコンサート「★プリパラ&キラッとプリ☆チャン Winter Live 2020 ★」⁽¹⁰⁾では、エンドロールに自身が応援するアイドルの名前を載せることができる権利が付加された応援チケットが、通常の配信チケットよりも高額で販売されている。その他、過去の公演映像(アーカイブデータ)を有料配信することで収益化を行うものもある。

2.4 場そのものを工夫したもの

演者がパフォーマンスを行う場、または参加者がパフォーマンスを鑑賞する場を工夫したイベントが開催されている。例えば、参加者が車に乗ったままライブに参加することで、他の参加者との接触を回避する、ドライブインフェス⁽¹¹⁾⁽¹²⁾⁽¹³⁾が開催されている。従前から海外などで行われていたドライブインシアターのライブイベント版と評価できる。また、閉館後の美術館で行ったピアノ演奏をライブ配信する⁽¹⁴⁾など、人の居ない特別な場所を使ってパフォーマンスを行う例がある。第124回ポストンマラソンでは、約1週間の開催期間中に各自が42.195Kmを自由なコースで走り、タイムを申告する形式で実施された。一般的に、ライブイベントは参加者が同じ時間に同じ場所に集まって開催されていたところ、上記の例のように「時間」や「場所」を分散させることによって、接触を回避しつつイベントを成立させている。

2.5 仮想空間を活用したもの

IT技術の活用により、イベントが行われる場は、現実空間には限定されないものになってきている。例えば、Zwift⁽¹⁵⁾は、スポーツバイク等と連携して、3DCGで描かれたコースを仮想的に走ることができる。ニセコクラシック⁽¹⁶⁾では、Zwift⁽¹⁵⁾を用いたグループライドイベントが開催されている。また、Zwift⁽¹⁵⁾を用いた「バーチャル ツール・ド・フランス」なども行われている。cluster⁽¹⁷⁾は、仮想空間のイベントを楽しめるバーチャルSNSサービスである。この

サービスを活用して、バーチャル渋谷⁽¹⁸⁾やバーチャルハマスタ⁽¹⁹⁾等のように、CGで再現されたイベント会場を、参加者に対応するアバターを用いて回遊できるものがある。バーチャル秋葉原で開催されたコミック即売会「ComicVket1」⁽²⁰⁾は、プラットフォームとして上述の「cluster[®]」の他に、「VRCHAT」「STYLY[®]」などを選択できるようになっている。また、オンラインゲーム「フォートナイト」の中で米津玄師氏の無料ライブが実施されており⁽²¹⁾、参加者はゲーム内のアバターによって、移動する、踊るなどのアクションを行うことが可能である。ジャンプフェスタ2021⁽²²⁾は、スマートフォン用の公式アプリをダウンロードすることにより、バーチャル会場「ジャンプフェスタ島」でのイベントに参加できるバーチャルイベントであり、成功裡に開催された。

2. 6 開催形態に応じたユーザ体験の調整

ライブイベントの開催形態には、参加者が会場に足を運んで参加するものや、オンライン配信等によって参加者が遠隔から視聴するものなどがあるが、それぞれの開催形態に応じて参加者の楽しませ方を工夫しているものがあつた。例えば、落合陽一氏と日本フィルハーモニー交響楽団のコラボ開催となった「____する音楽会」⁽²³⁾では、会場（東京芸術劇場）に足を運んだ参加者は交響楽の「生の響き」を楽しむことができる一方、オンライン視聴を行う参加者は、現地でのライブとは異なるビジュアル演出を楽しめるものであつた。劇団ノーミーツの2020年12月の第3回公演「それでも笑えれば」では、生配信される演劇の中で、視聴者に対して選択肢が提示され、視聴者が選んだ選択肢に応じてストーリーが分岐する「選択式演劇」というシステムが導入されていた。これらのように、コロナ禍を経て、開催形態に応じてユーザ体験のバランスを考慮して表現を工夫する事例が生まれてきている。

2. 7 技術的な工夫

新たな形態でライブイベントを開催するためには、それを実装するためのIT技術的な工夫も必要になることがある。例えば、オンライン配信や仮想空間等を用いてイベントを開催するには、ネットワーク関連の技術やVR関連の技術等が必要となる。生演奏等から得られる体験とは異なる体験をユーザに与えるためには、AR等によって情報を足す技術が必要となる。複

数の演者が遠隔地に分かれている場合には、照明や各演者の行動を遠隔地からコントロールする技術が必要となる。例えばZoom[®]とLINE[®]とを活用した「人狼村からの脱出 リモート Ver.」⁽²⁴⁾のように、複数のITサービスを連携して用いる技術なども必要となる。これらのIT技術による下支えを前提として、ライブイベントが種々の著作物を用いて行われるとするならば、我々は著作権法上の扱いを検討するための前段階として、これらのIT技術についてもその内容を理解することが必要になってくるだろう。

2. 8 デジタルアーカイブの活用

生で行われるライブイベントの他に、過去に開催されたイベントのアーカイブデータを活用する事が考えられる。例えば過去のライブ映像を配信するなどである。緊急舞台芸術アーカイブ+デジタルシアター化支援事業（EPAD）⁽²⁵⁾は、消えゆく舞台映像や戯曲・舞台美術を、上演主体に対価を支払った上で集め、舞台映像およそ1300本を早稲田大学演劇博物館の特設サイト⁽²⁶⁾にて所在データ等を公開している。また、一部の動画を有料配信する予定となっている。

2. 9 体験型コンテンツの提供

コロナ以前より注目されていたYouTube[®]コンテンツ「THE FIRST TAKE」⁽²⁷⁾では、緊急事態宣言下において、演奏する場だけでなく収録する場をも失ったアーティストが、「いま、家の中から届けられる音楽を。」をコンセプトに、自宅やプライベートスタジオにおいてやり直しの効かない「一発撮り」した楽曲を配信し、ライブイベントの臨場感・没入感を体験できるコンテンツを提供して新たなファンをも獲得している。

3. 著作権法における扱い

ライブイベントにおける著作物の利用形態として、従前は、参加者が会場に足を運んで演者によるパフォーマンスを鑑賞する「上演」が主流であったところ、新型コロナの影響により、上述のような様々な形態の公演が行われることとなった。著作権法としてはどのように整理されるだろうか。

著作権法2条7項には、『この法律において、「上演」、「演奏」又は「口述」には、著作物の上演、演奏又は口述で録音され、又は録画されたものを再生する

こと（公衆送信又は上映に該当するものを除く。）及び著作物の上演、演奏又は口述を電気通信設備を用いて伝達すること（公衆送信に該当するものを除く。）を含むものとする。』と記載されている。すなわち、法上の上演は、参加者が会場に足を運んで演者によるパフォーマンスを鑑賞するという形態に留まらない、より広い概念として定義されている。

また、上述のように様々な形態で開催されるライブイベントにおいて行われる種々の行為が、法上の上演には該当しない場合であっても、公衆送信に該当するものは公衆送信権（23条）で処理され、上映に該当するものは上映権（22条の2）で処理されることとなる。

いずれにしても、ライブイベントにおいて行われる種々の行為は、財産権としての著作権によって上述のようにカバーされている。また、同一性保持権（20条）等の著作人格権も存在する。そのため、ライブイベントを開催する際に著作権の処理が適切になされるべき事は、コロナ禍が発生する前と後では変わらない。ただし、コロナ禍をきっかけとして、ライブイベントの開催形態が上述のように多様化してきている現状がある。我々弁理士のように顧客に対して法的なサポートを行う立場にある者にとっては、多様な開催形態における各行為がそれぞれの権利に対応するものであるかの切り分け、および助言を適切に行うことが求められるだろう。なお、例えばライブイベントにおいてレコード音源が用いられるような場合、レコード製作者は複製権（96条）や送信可能化権（96条の2）等を有している点にも注意が必要である。

その他、xRを活用したライブイベントの増加が見込まれるため、例えば仮想空間上で行われる行為や仮想空間内のオブジェクト等についての法的な扱いを、今後検討することが必要になってくる可能性がある。コンテンツ内オブジェクトの法的諸問題については、平成27年度著作権委員会第4部会の『コンテンツ内オブジェクトによるビジネスについての法的諸問題』にて先行研究があるので適宜参照されたい。

4. インタビュー

Zoom[®]等を利用して役者同士も観客も直接会わない演劇公演を開催し、24回文化庁メディア芸術祭にてエンターテイメント部門『優秀賞』を受賞した⁽²⁸⁾、「劇団ノーミーツ」様へのインタビューを以下の通り

行った。

記

日時：2020年10月25日

於：Zoom[®]ミーティング

参加者：劇団ノーミーツ 主宰・企画・プロデュース
広屋佑規様

劇団ノーミーツ プロデューサー・舞台監督
梅田ゆりか様

令和2年度著作権委員会第2部会 委員
松田真

平成28年度著作権委員会第4部会 委員
福永正也

Q1：劇団ノーミーツを立ち上げたきっかけは？

A1：コロナの前はライブエンタメをやっていた。3密が売りの新しい形のエンタメ（公共空間でショーを行う）をやっていた。イマーシブ（没入型の）シアターというジャンルである。このジャンルのエンタメは外国でも増えていて、日本でも取り入れられてきた所だった。しかし、コロナの影響があって、上記のライブエンタメが中止や延期になってしまった。ただ自粛するだけではなく、行動しなければ先に進めないの、出来る事を色々模索した。いくつかアイデアを出して実験をしていた。これが2020年2月～3月ぐらいのことである。出てきたアイデアの中で、「Zoom[®]で会話ができるのであれば、お芝居もできるのでは」と考え、2人目の主宰である林さんと2人で立ち上げた。3人目の主宰（小御門さん）も加えて、思いが一致したのでZoom[®]演劇を短編で発表してみた。

4/5に主宰者3人で声かけを行った。4/7に緊急事態宣言が発令された。4/9に1本目の短編を作成した。つまり、発起から4日で短編公開まで到達した。

Q2：YouTube[®]に沢山作品があがっておりますね？

A2：アーカイブとしてYouTube[®]に上げている。Twitterベースで公開していたが、「ダルい上司の打合せ回避方法考えた」の短編がバズった（バズる：SNSを通じて多人数がうわさをしたり、意見や感想を述べ合ったりして、一挙に話題が広まること）。再生回数1000万回（注：海外メジャーアーティストでも難しい再生回数）を達成した。続けてみようと思った。

4月は3日で1サイクル（考えて撮って公開して）

をやっていた。合計 3000 万回再生。仲間も増えてきたので、「緊急事態宣言下でも出来る事があるんだよ」というのを発信したくてやってきた。

Q3：集まった仲間もノーミーツで組織したのですか？

A3：そうです。1度も合わずに Zoom[®] で集めて Zoom[®] で相談して作っていった。それをルールとして取り組んでいた。

Q4：（長編のオンライン公演化は）短編のバズがきっかけですか？

A4：それを期に仲間も集まり、メディアの取材も増えた。その後考えたのが、「劇団というからには長編を作りたい」という事だった。また、短編では無料で視聴できるので継続性が担保できないから、マネタイズの仕組みを作りたくて、長編演劇（注：第1回公演『門外不出モントリアム』、第2回公演『むこうのくに』等、続々と公開中）を始めた。4月下旬に発起、5月下旬に第1回公演なので、1カ月ぐらいで公演まで試行錯誤して実現させた。第1回公演は5000名に有料公演を観て頂けた。すると、世間からのイメージも変わってきた。「動画バズ集団」から「オンライン上で演劇を作品として作っている人たち」というイメージの変化があった。オンラインでの有料チケットは、通常の演劇やライブよりも収益が良い、というのは自分たちも感じたし、周りの人もそう言及するようになってきた。

Q5：ネット演劇だと、同時に沢山の人が視聴できますし、遠くの人でも視聴できるから良いですね。

A5：そこはオンラインの良い所だと思っている。作品が面白ければ、「観たい」という欲求に対して「席数の関係上お断りせざるを得ない」ということをしなくてよい。観たい方には、直前までチケットを購入して頂けるとするのは通常の（劇場に足を運んで頂いて行われる）演劇では無いことだ。また、通常の演劇だと席の淘汰がある。SS席がすぐ売れてしまう。「早く買わなきゃいい席が無くなる！」みたいなものがある。一方、オンライン演劇ではそういうものは無く、直前までチケットを購入できる。

なお、キャンセルのリスクを避けたいから、みんな直前（当日）に買う形になる。興行主としてはこわい部分ではある。しかし、当日に（まとまって）コメン

トをもらえたりすると、それが口コミとなって醸成されていって、期間中に一番売れる。

Q6：第1回公演当日の様子は Twitter でもウォッチしていましたが、コメントがその場でタイムラインに出るし、Zoom[®] のコメント欄（注：チャット欄のこと）にもお客さんのコメントが出るので、みんなでやっている感が出ていてよかったです。

A6：そこは、「違った視点で演劇を見る」という体験づくりを狙った工夫のあらわれです。生で上演している感じはネットでは伝わりづらい。「録画でもいいじゃん」と思われてしまう。なので、演劇性をどう担保するかを議論していた。

演劇は同じ時間と場所の共有（芝居をする、見る）というコミュニケーションだから、これをオンラインに置き換えた時に、(1) 同じ時間で観る。だから上演時間を決めて、生でやることにした。また、(2) 同じ場所で観る。だから実際には自宅から観ている、なり得ないけれど、まるで同じ場所で観ているかのような雰囲気を出すために、チャット機能を入れた。チャット機能でコメントを投稿するとリアルタイムで反映される。第1回公演だと最大1800名ぐらいが同時にオンライン演劇を観ていたから、1800という数字が表示されて、コメントがタイムラインに流れると、同じ場所にいる感覚を得ることができる。

あとは、自宅で演劇を観る体験として、通常の舞台と同じように、開演前や幕間のアナウンスをする、等の工夫も丁寧に再現した。頂いた感想でも「開場から開演までの待ち時間の感じが、リアル演劇みたいでワクワクした」と多くの方に言って頂けて、狙った部分ではあるけれど想像以上に楽しんで頂けた。細かな工夫は必要。もっと工夫したいと思っている。

Q7：技術もすごかったです。画面の中で役者の枠が動いたり、照明とかも。Note で公開されていたらしゃいましたけど。

A7：技術の部分は、同時代性を伝えたいという挑戦の他に、第二回長編公演「むこうのくに」では「Zoom[®] を超える」という目標があった。Zoom[®] のUIは視聴者のみんなは慣れてしまっているだろうから、このままやると飽きられそうだなと感じた。だから、より、Zoom[®] と想定できないような表現ができないかと話していた。その結果として、舞台美術がそ

こにあるような作りこみ、Zoom®のUIを感じさせない表現とかをやった。その他の工夫としては、カメラの画角はZoom®では前から1視点しかないけれど、もっとバリエーションを付けたいと考えた。カメラを主人公の部屋に複数置いて、遠隔で、ノーミーツでスイッチングしてみたりした。我々自身はやってみたことをあまり独占したい気持ちも無くて、可能性は感じているけど、他の劇団さんが同様のことをやっているわけではないから、少しでも共有できたらいいなあと思って、ノウハウを公開している。真似してもらえればいいなあと思う。

Q8：学生の件⁽²⁹⁾もそれに近いですね。

A8：全国学生オンライン演劇祭も、真似しやすいように、平易にやり方を整えて、学生でも作れちゃうようにした。11月から作品募集。だからほんとに、技術独占の発想はなくて。著作権とか（特許とか）で考えた場合にもっといい使い方があるかもなあ。とも思っています。

Q9：HKT48の件⁽³⁰⁾は？

A9：第1回公演で出演して下さったHKT48のメンバーの方がきっかけで、次の手として濃密に何かできないか、という話は実は夏前から話していて、お互いに議論しながら企画していた。これは学生演劇祭に近いと思う。

ノーミーツが熱量高くやってきた半年間があって、むしろ会わない方が仲良くなれるんじゃないか、コミュニケーションを丁寧にとるから、ここまで仲良くなれて、ここまで作品作れるんだ！という経験をした。だから、他の人達にもそれを体験してもらって、広がっていったければいいなあと思っている。HKT48さんは、企画、プロデュース、宣伝、など、全てをHKT48さんに実際にやっていただく。どういう結末になるかは自分達も想像できてなくて。今は脚本とはこういうもので、宣伝とはこういうもので、等の講座を開いていて、それぞれどの部門をやるかHKT48のメンバーの皆さんに手を挙げてもらっているところ。

Q10：こういう作ることができるようになったのは、技術の進歩もありますか？今はユーザが動画を上げたりもできますし。

A10：確かに、会わずに作るのは、そもそもZoom®がなければできないですし、これまでの（ネット配信関連の）技術の蓄積があるからこそできること。劇団ノーミーツはメンバーが22人（注：インタビュー当時）いるけれど、もともと演劇業界の人は3人しかいない。残りはエンタメ業界の会社の社員とか、エンジニア系の人材とか。だからこそ今みたいなことが出来ていると思う。他の劇団さんでもやっている所はあるけど、フルリモートで上演までできる所は多くはない。技術についての感度みたいなのがあると、出来やすい。音楽業界は進んでいると思う。デジタル化しやすい分野だから。

Q11：音楽業界なんかですとそこは進んでいて、生の良さを出しつつ、配信ではARでリッチな映像表現にするとか、リアルと配信の「両取り」みたいなのが出てきていますよね。ある意味、面白い時期なのかなあと思いますがいかがですか？

A11：表現が適切かはわからないが、コロナになったからこそ推進するものもあるなあと思う。演劇だけで興行を回せるところは少ない。そんな中で、独立に旗上げたノーミーツみたいな集団が、オンライン演劇に軸足をおきつつも、リアルでの演劇とかもできると、劇団の持続的な在り方の可能性に繋がる。そういうリアルとネットの共存の筋を見つけるのが大事なと思います。

Q12：1年前は、渋谷のライブ（注：Q1参照）とかがあったけれど、コロナが収まったらそのようなリアル開催のものもやりたいですか？

A12：もともとそっちが好きでやっていましたし。今も上野公園に行ったら大道芸人とかが出てきて、もしかしたらやれるかも、という感触もある。空気感でも「やっちゃだめ」は減ってきている。とは言いつつ、冬のコロナ第3波もあり得るし、クラスターの可能性も0とは言えない。だから今はオンラインに挑戦したいなと時間をそちらに優先している。が、街中で体験を作るのはやりたいなと思っているし、イマーシブシアターもやりたい。

オンライン演劇でこれだけ蓄積できてきたから、リアルとオンラインの融合が出来ないかと考えている。リアルもオンラインも「同じぐらい」面白くするのは結構難しい。その実験で今のアンドロイドクリニッ

ク⁽³¹⁾をやっている。

以上

(注)

- (1) <http://www.nikikai.net/concert/20200711.html>
- (2) <https://www.barks.jp/news/?id=1000188366>
- (3) <https://tokyo-jazz.com/>
- (4) <https://nomeets2020.studio.site/>
- (5) <https://www.wwdjapan.com/articles/1092853>
- (6) <https://t.pia.jp/pia/event/event.do?eventBundleCd=b2065142>
- (7) <https://www.jiji.com/jc/article?k=2020090300826&g=spo>
- (8) <http://www.yoshimoto.co.jp/kogyo-eigyoo/online.html>
- (9) <http://www.billboard-japan.com/special/detail/2949>
- (10) https://avex.jp/prichan/news/detail.php?id=1087024&artist_cd=KIRAP
- (11) https://web.goout.jp/fes_music/151654/
- (12) <https://www.jalan.net/news/article/478861/>
- (13) https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_5ead0a3cc5b639d6e57686d6
- (14) <https://ontomo-mag.com/article/event/nightatthemuseum-20200708/>
- (15) https://www.bcnretail.com/market/detail/20200723_183025.html

- (16) <https://nisekoclassic.com/news/niseko-classic-meetup-ride>
- (17) <https://cluster.mu/>
- (18) <https://www.moguravr.com/virtual-shibuya-8/>
- (19) <https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/review/1270738.html>
- (20) <https://www.comic.v-market.work/>
- (21) <https://news.yahoo.co.jp/byline/tokurikimotohi-ko/20200810-00192594/>
- (22) <https://www.jumpfesta.com/>
- (23) <https://spice.eplus.jp/articles/273768>
- (24) https://realgame.jp/event/jinro_remote.html
- (25) <https://epad.terrada.co.jp/>
- (26) <https://www.enpaku-jdta.jp/>
- (27) https://www.youtube.com/channel/UC9zY_E8mcAo_Oq772LEZq8Q
- (28) <https://spice.eplus.jp/articles/284237>
- (29) <https://meets.ltd/online-theater-contest/>
- (30) <https://news.dwango.jp/idol/55293-2010>
- (31) <https://natalie.mu/stage/news/401454>

(原稿受領 2021.7.30)