オンラインイベント第1弾!

ベースキャンプ・イベントレポート

アフターコロナの
「メディア」&「エンタテインメント」

2020/7/21(火)

オンラインイベント(YouTube)

これからコンテンツを充実させていきます。応援、チャンネル登録をよろしくお願いします。
https://www.youtube.com/channel/UCTPOM3IjyNLsT3TrucUmZog

BASE CAMP

アフターコロナの「メディア」&「エンタテインメント」

リアルなイベントがcovid-19の影響で延期になってから、ベースキャンプの在り方としてオンラインイベントをやるかどうか、我々の技術でできるか、議論と準備を重ね、当日を迎えました。メディアとエンタテインメントがどう変わりつつあるか、これからどうなるか、それぞれの立場から最近の様子を紹介しながら、未来のエンタメについて語り合いました。

当日ご視聴いただいた方は1,341名でした。初めてのオンラインイベントで至らない点もあったかと思いますが、たくさんの方に参加いただきありがとうございました。

BASE CAMP

Agenda

- お知らせ
- ベースキャンプのご紹介&今回の趣旨

- アフターコロナの「メディア」&「エンタテインメント」
  Section1　ウィズコロナのメディアの現場
  Section2　アフターコロナの「メディア」&エンタティメントとは

- 次回予告

BASE CAMP

お知らせ

- ベースキャンプから生まれた活動
  「ゼロからはじめる映画研究会」ゼロ研ではメンバーを募集中です！
  https://zeroken-zer0creati0n.themedia.jp/

- オンライン演劇イベント
  劇団ノーミーツ
  第２回公演「むこうのくに」

BASE CAMP

お知らせ

ソニーネットワークコミュニケーションズと、総合PR会社ベクトルのジョイントベンチャー、SoVeC(ソベック)株式会社が、イベント当日にサービスの受付開始を発表した「そのまま展示会」のご紹介をしました。
https://www.youtube.com/watch?v=P0TUykfQxRg

BASE CAMP

本編

Section1　ウィズコロナのメディアの現場

- 登壇者

メディアテクノロジー局　未来技術設計部

TBS Tech Design Lab

長沼孝仁さん

「ひるおび!」プロデューサー

山脇伸介さん

メディア環境研究所

博報堂ＤＹメディアパートナーズ
メディア環境研究所

加藤薫さん

森永真弓さん

新型コロナ感染症で現場がどのように変わって、どのように対応してきたか。登壇者がそれぞれの立場で赤裸々に語りました。

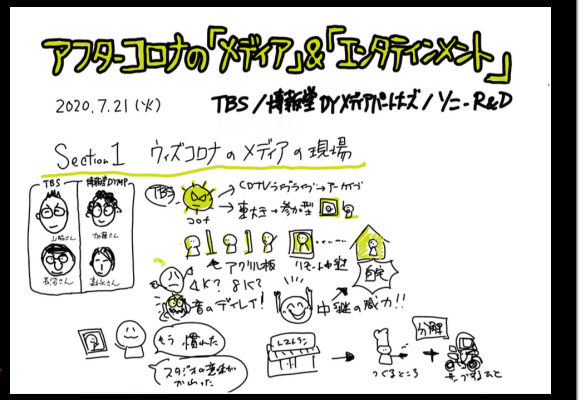
グラレコと音声自動認識表示もありました

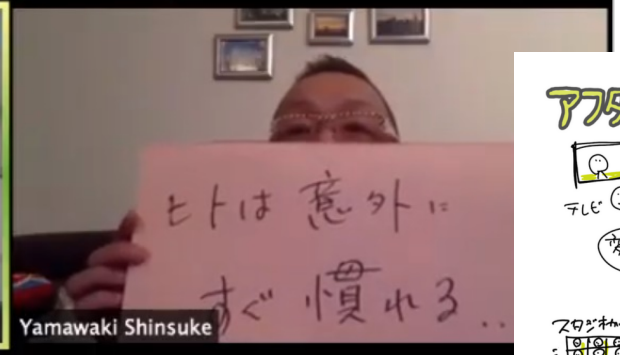
全員集合でスタート！

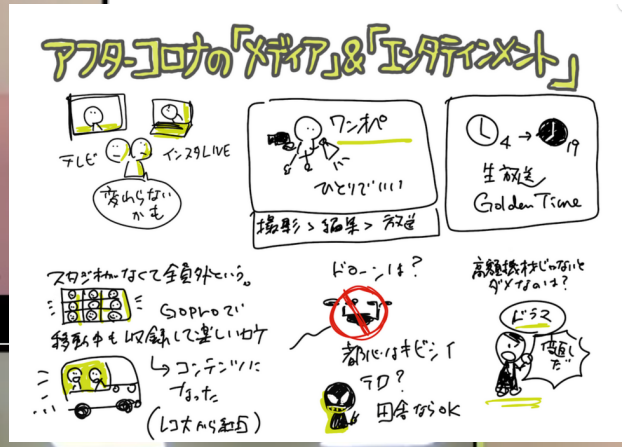
関して僕たちにすごくありましたやっぱりその画質の忠告も嫌だったし、それから

やっぱりいろんな温度か、スネアのここ一緒にスタジオでコアの醸し出す温度感みたいなものが果たしてリモート中継で、醸し出すことができるのかっていうことをすごく議論してたわけ

Kaoru 56



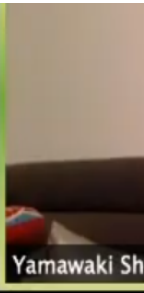




広告会社のシンクタンク
メディア環境研究所

Institute of Media Environment

メディア
環境
研究所

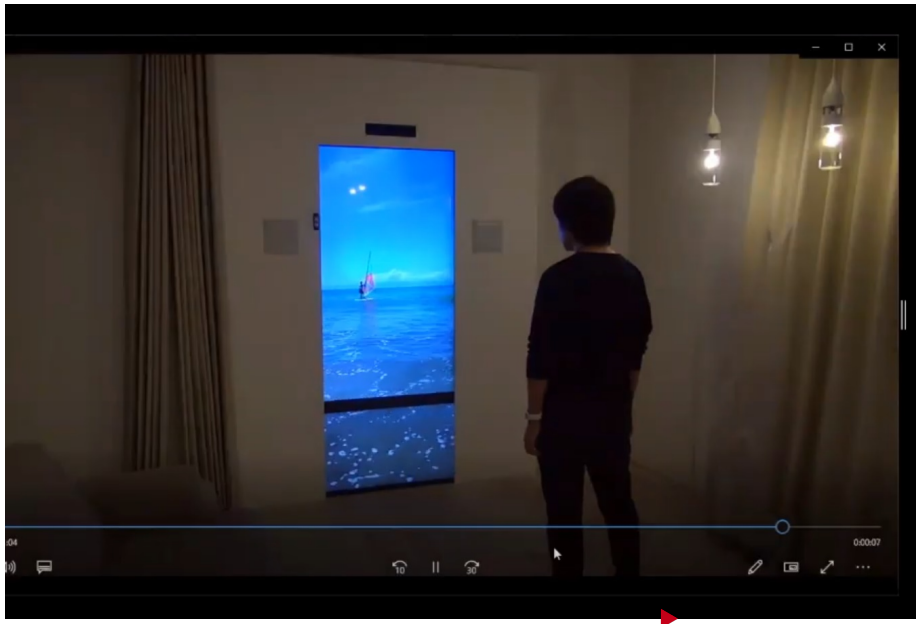


本編

Section2　アフターコロナの「メディア」＆エンタティメントとは

- Section1の登壇者に加え、ソニーR&D 所雅俊さん、阪井祐介さんが登場。まずは阪井さんの研究している「窓」の紹介があり、未来への確信に向かって議論が白熱していきました。

「窓」のイメージ。ドアみたいですね



BASE CAMP

「窓」の 導入トライアル事例

育 / 離島の1on1指導

介護 / 団欒スペース交流

地域創生 / ジオパーク学習

住宅 / 地元と二世帯生活

学び舎 / 焚き火トーク

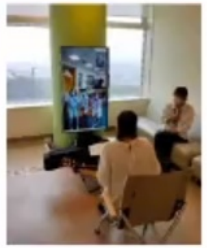
/ 遠隔ワークショップ

仕事 / 遠隔オフィス接続

音楽 / 遠隔セッション体験

子育て / 図書館と学び舎

旅館再生 / 遠隔コンサルティング



医療 / 小児と家族あそび

秘
CONFIDENTIAL

BASE CAMP

かなりびっくりするぐらいの音楽セッションで
きんじゃんとかなんかそれこそ番組作れちゃう
じゃんっていうこともあるのかなっていう、ち
ょっと思ったんです。

なるほど

Kaoru 56

グラレコ新島

TBSテレビ長沼

加藤@博報堂DYMP

森永@博報堂DYMP

masatoshi tokoro

Yamawaki Shinsuke

Yusuke Sakai

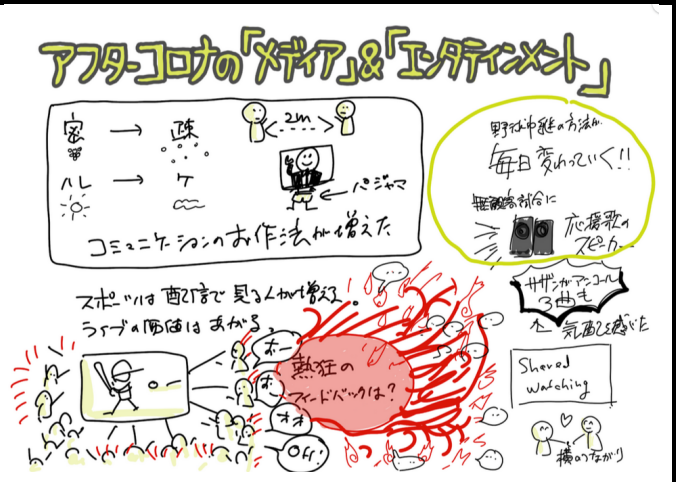
ビデオ以外の参加者の合計: 9

03:42:57

スピーカー ビュー

グラレコ新島

TBSテレビ長沼



加藤@博報堂DYMP

森永@博報堂DYMP

masatoshi tokoro

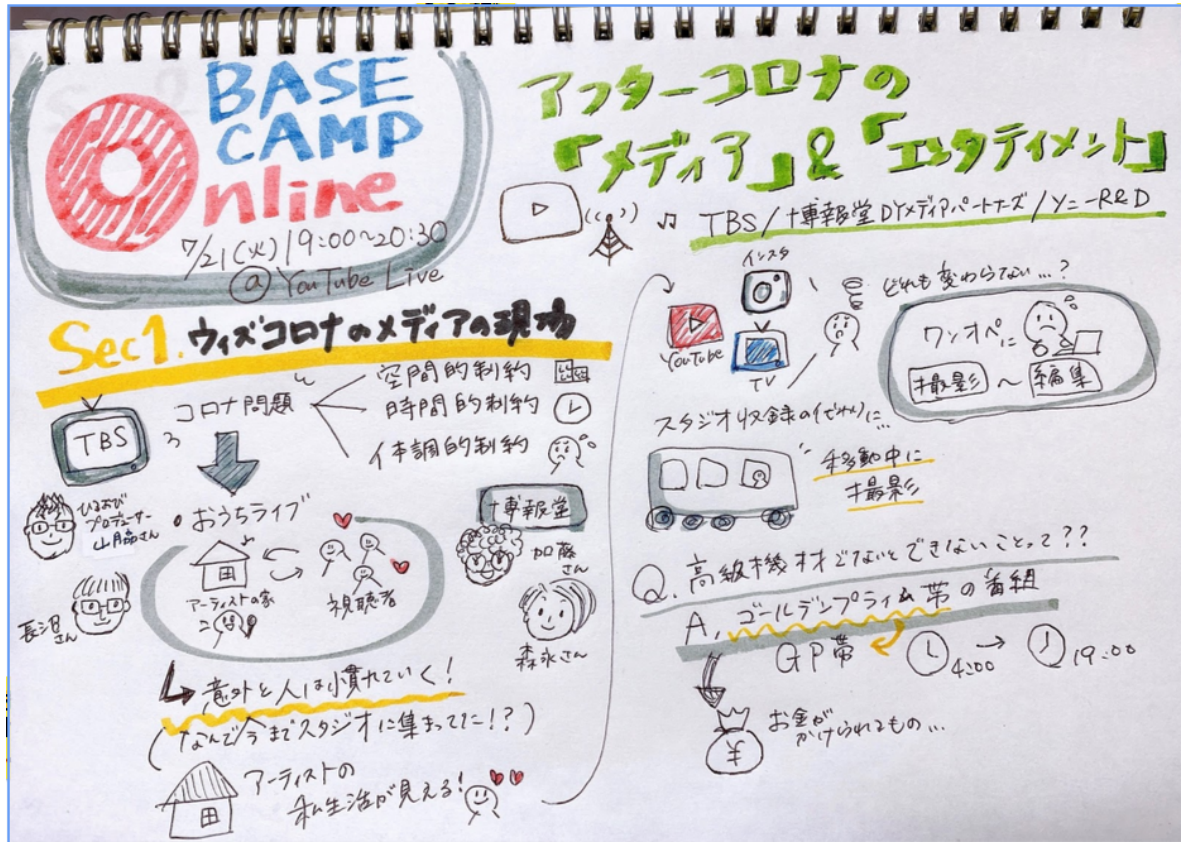
Yamawaki Shinsuke

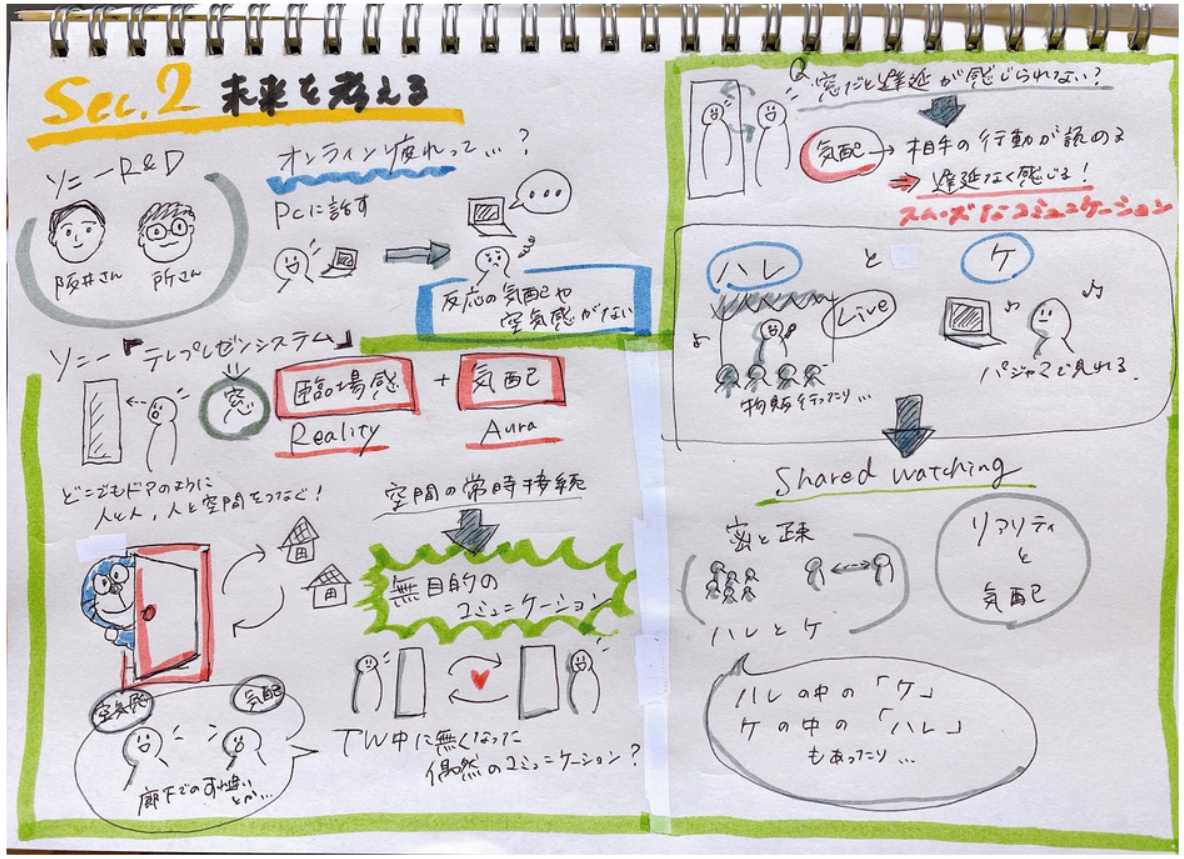
Yusuke Sakai

グラフィックレコーディングの紹介

今回のイベントでは、ソニーグループのグラコミ研の皆様にも参加いただきました。リアルタイムで内容を可視化するグラフィックレコーディング！　ライブ中継でもお見せしましたが、みなさんの力作を共有いただきましたのでご紹介させてください。

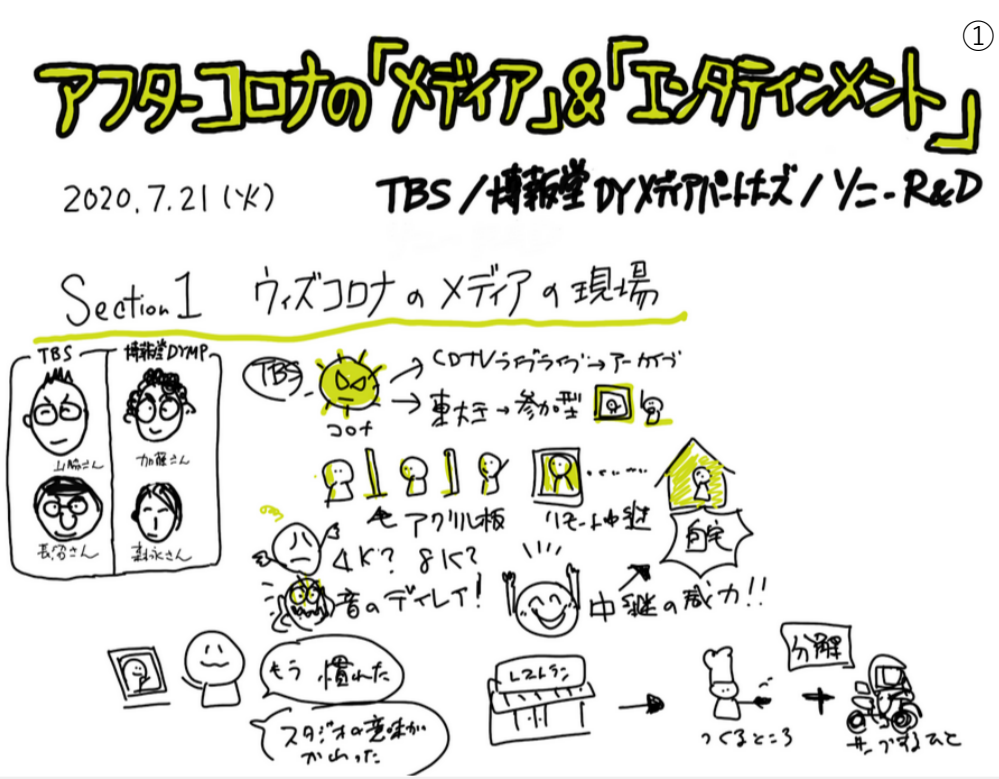
グラコミ研の紹介はこちら。(ソニーグループ内のサイトになります)
https://ws.gcp.sony.com/sites/pinno/top.html?PORT&mode=article&pid=464&aid=152
興味のある方は覗いてみてくださいね。

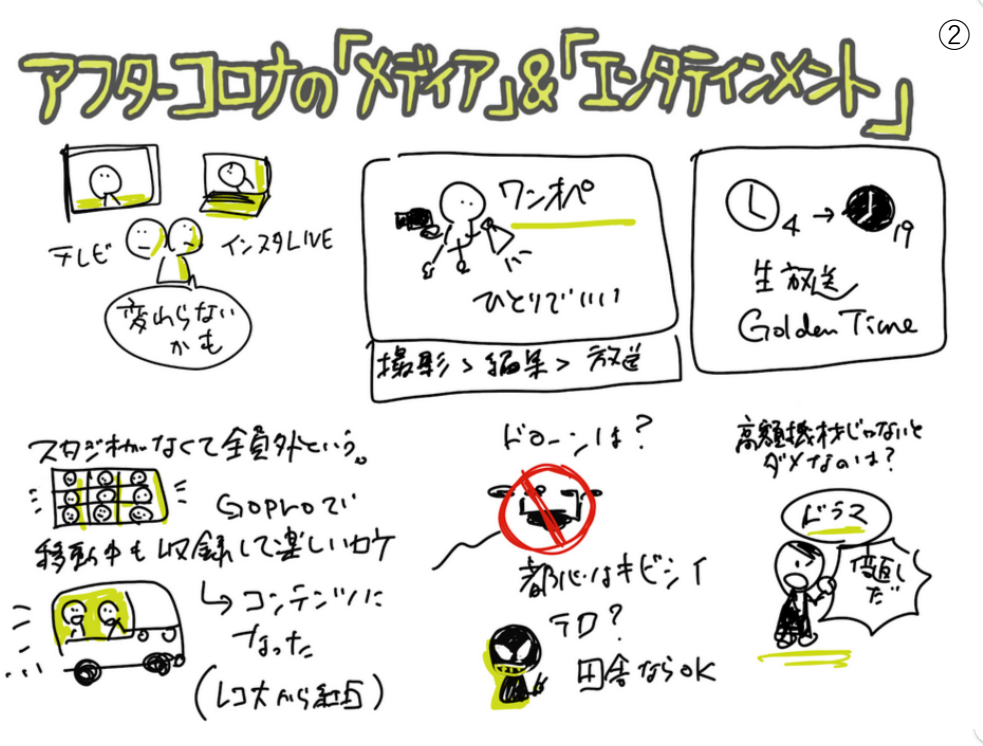


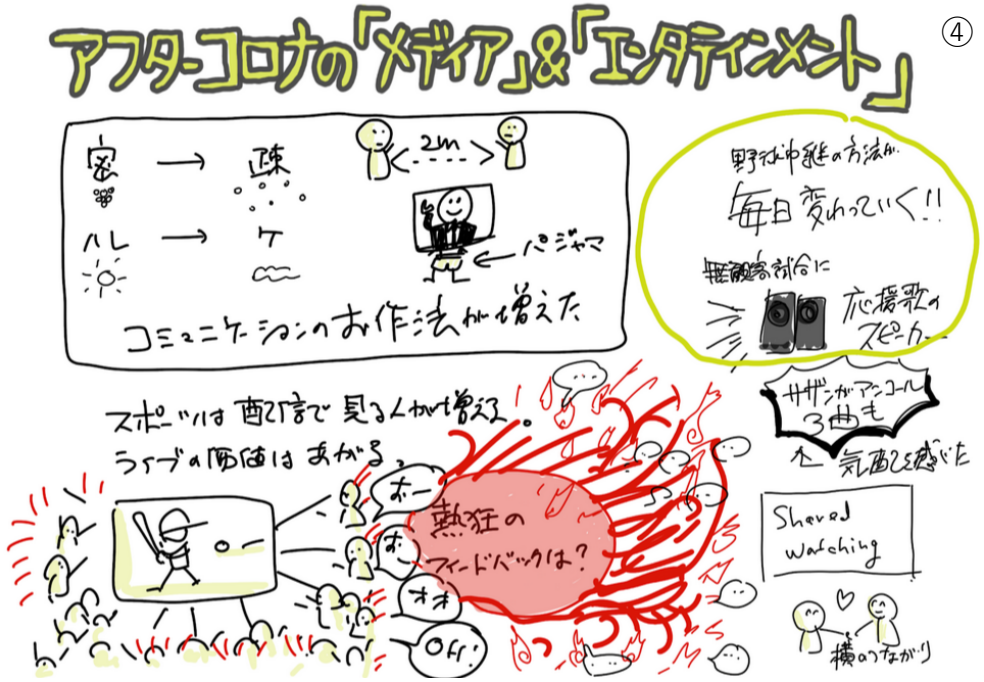


國井さん

新島さんのグラレコはLiveでも紹介させていただきました。リアルタイムで出来上がっていくのすごいね！





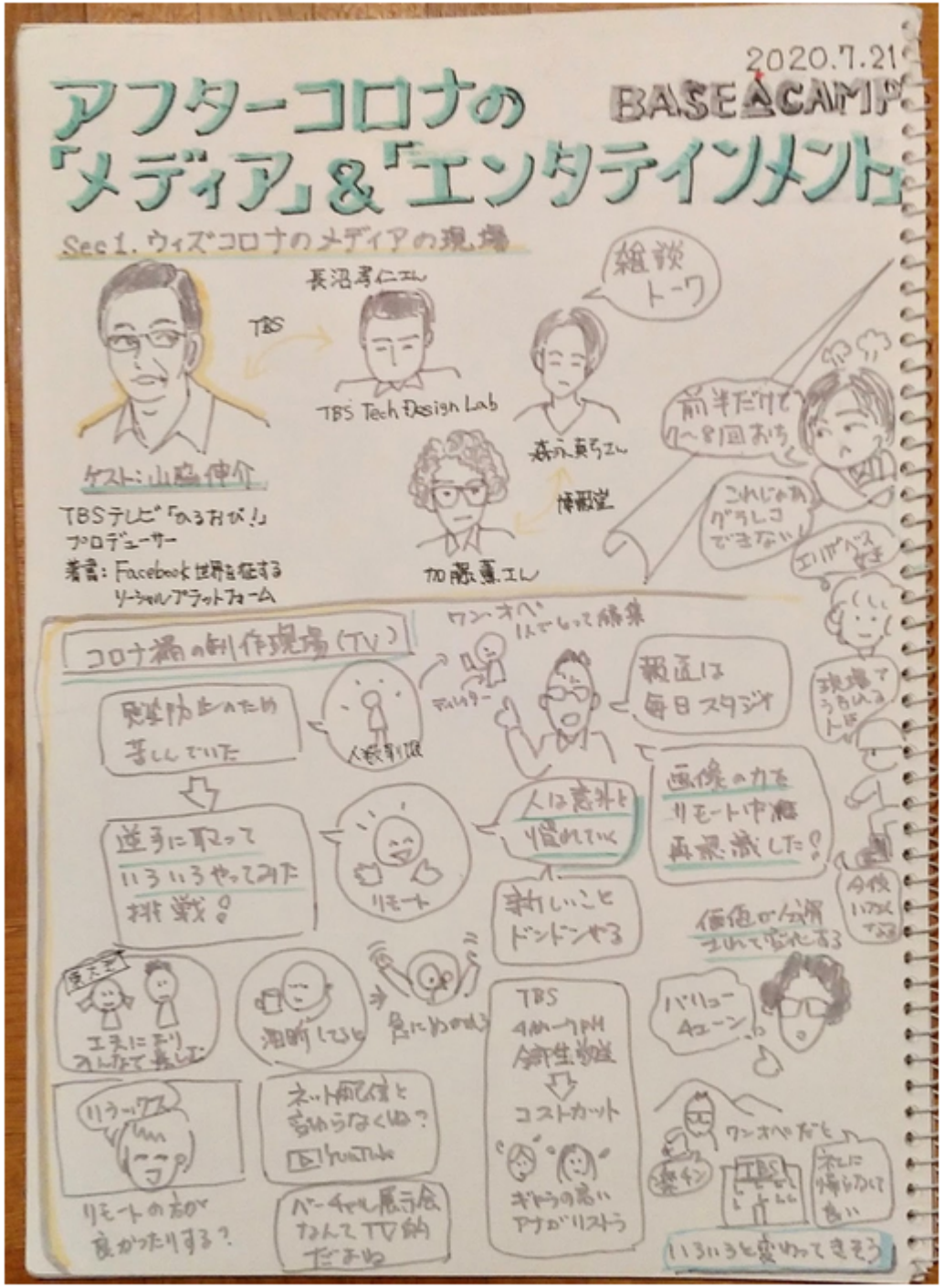


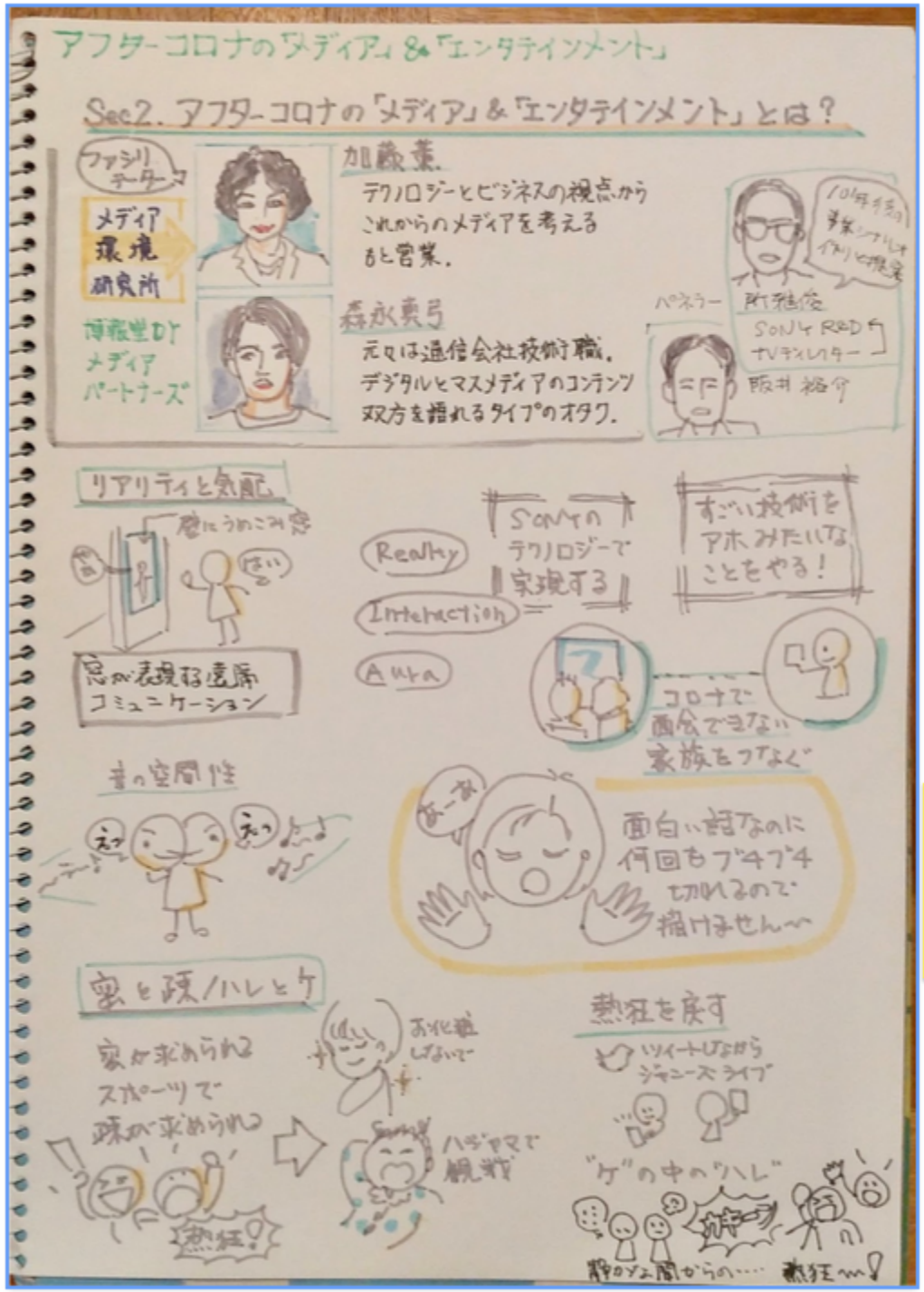
もうお一人のグラレコメンバー斎藤さんの作品です。中継は画面が多くなるのでちょっとしかお見せできなくてすみません。
可愛くてわかりやすいですね！

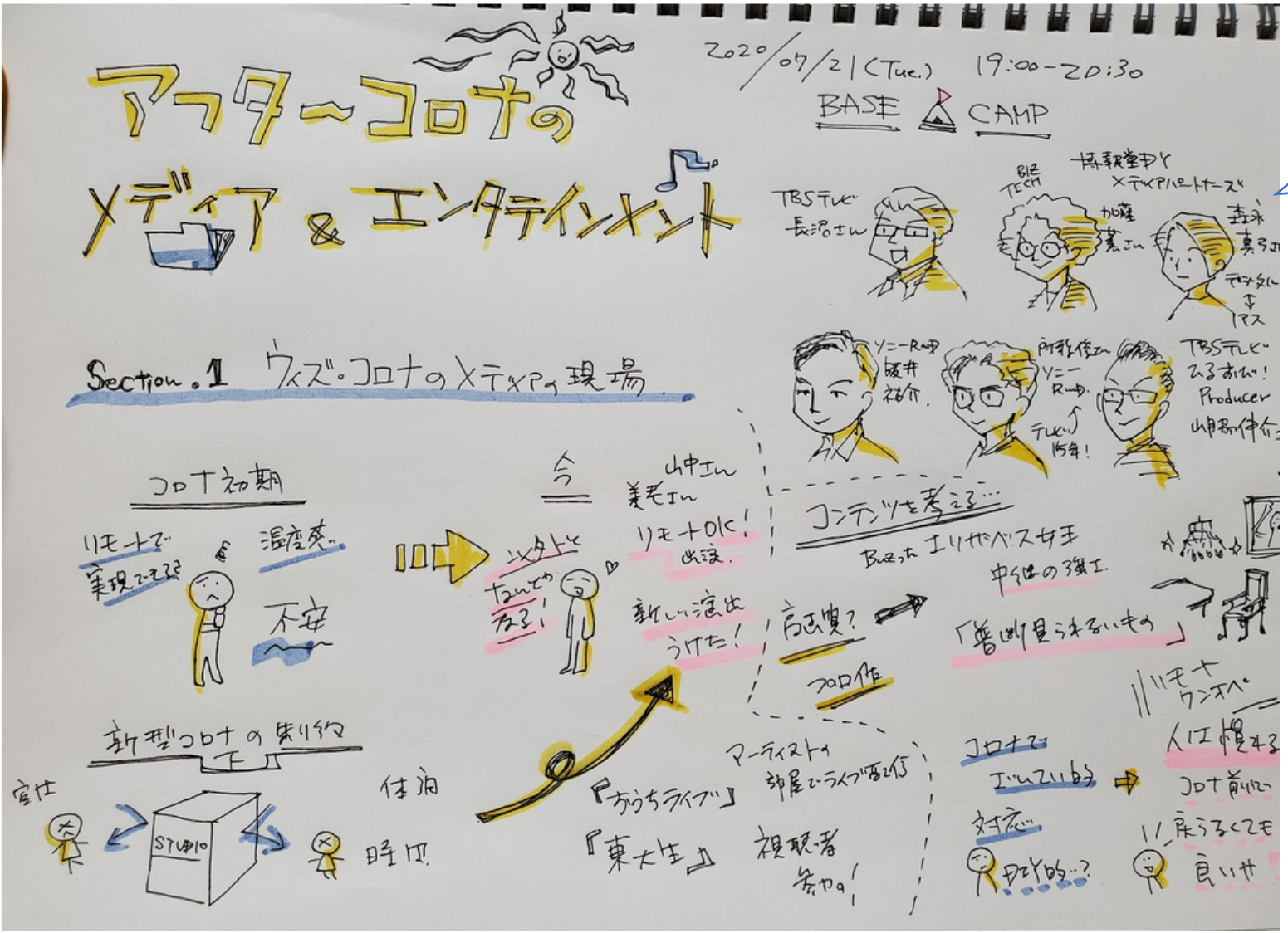
さいとーさん

長島さんのグラレコは登場人物の表情までとらえた力作でした！

登壇者がイケメンすぎると噂も

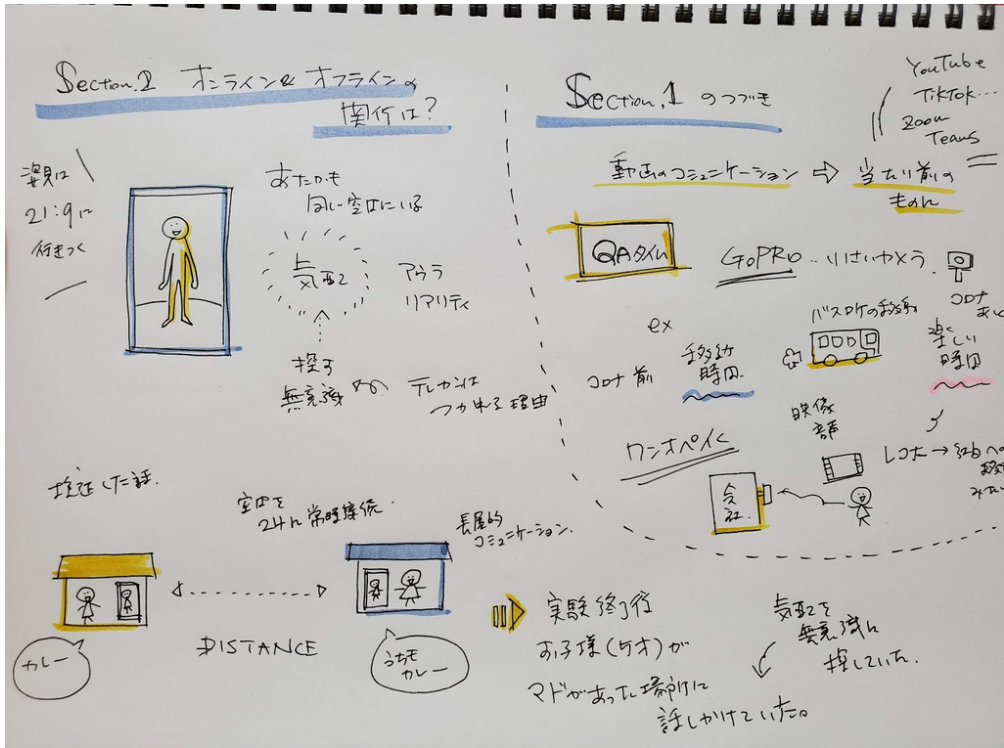






似てるー！！

エリザベス女王！？

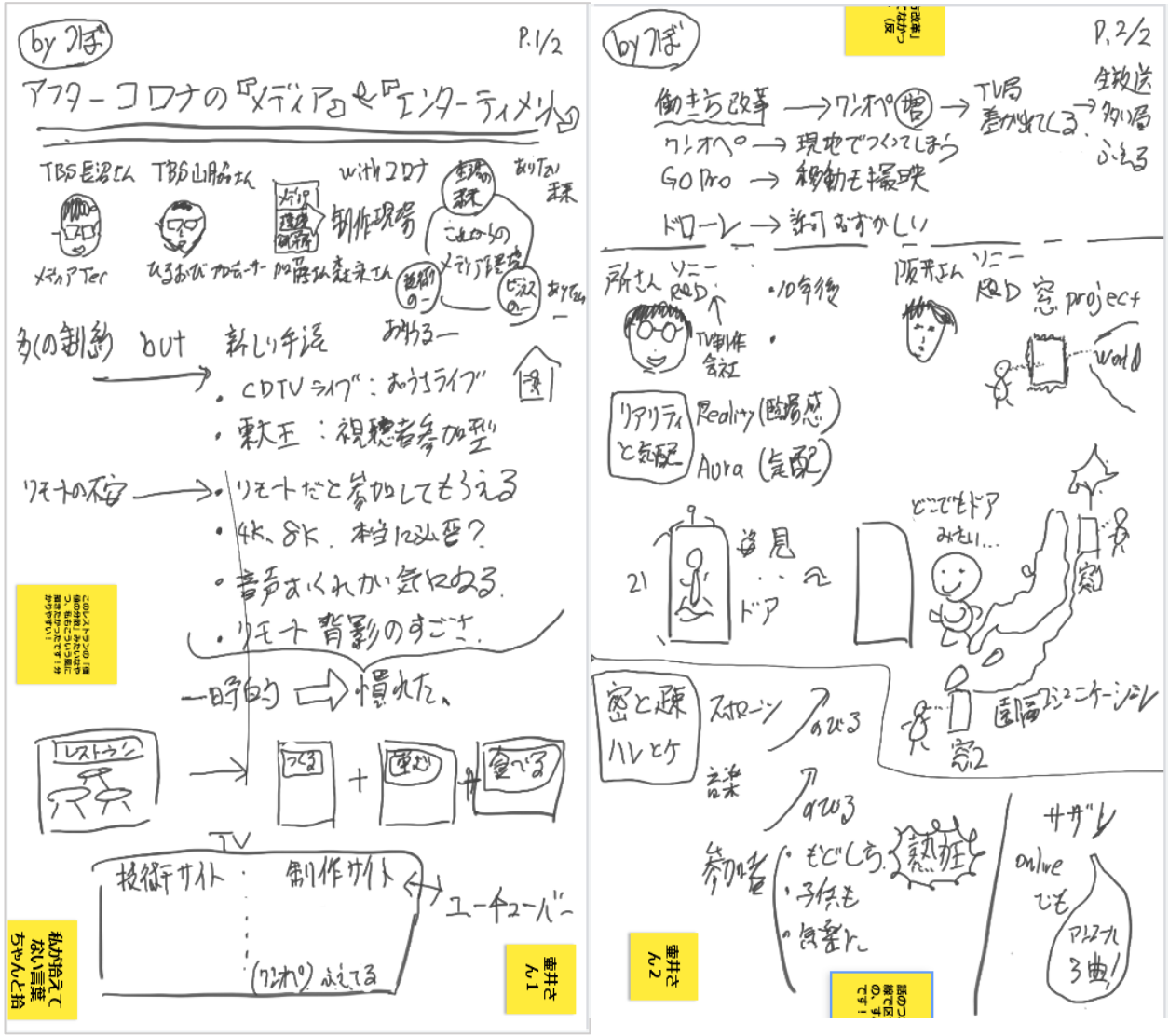


武智さん

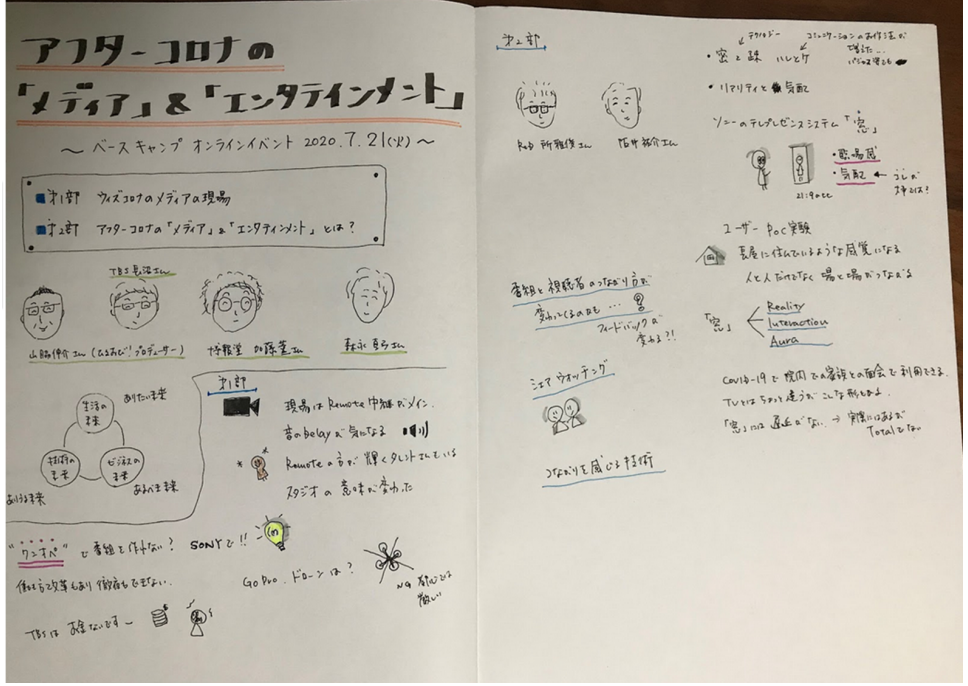
シンプルですっきり。思い出しやすいですね。

グラレコ見させていただいていると、
当日のシーンが頭に浮かぶようです。
皆様ありがとうございました！

つぼさん



上村さん

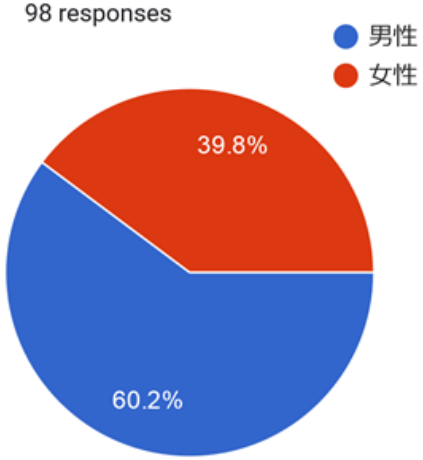


神崎さん

イベント後アンケートより

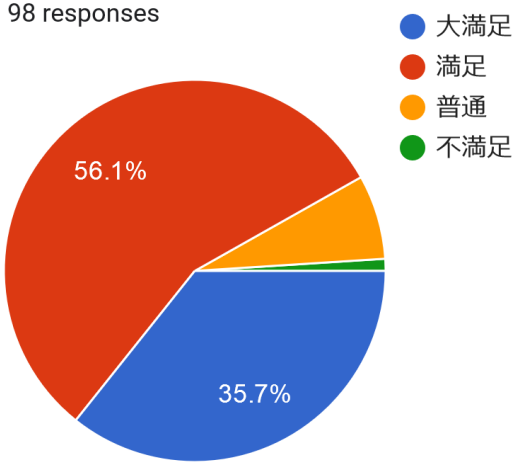
性別を教えてください。

98 responses



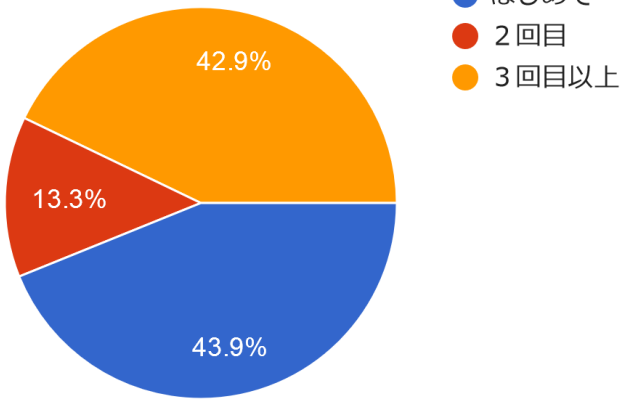
今回の会の満足度はどうでしたか？

98 responses



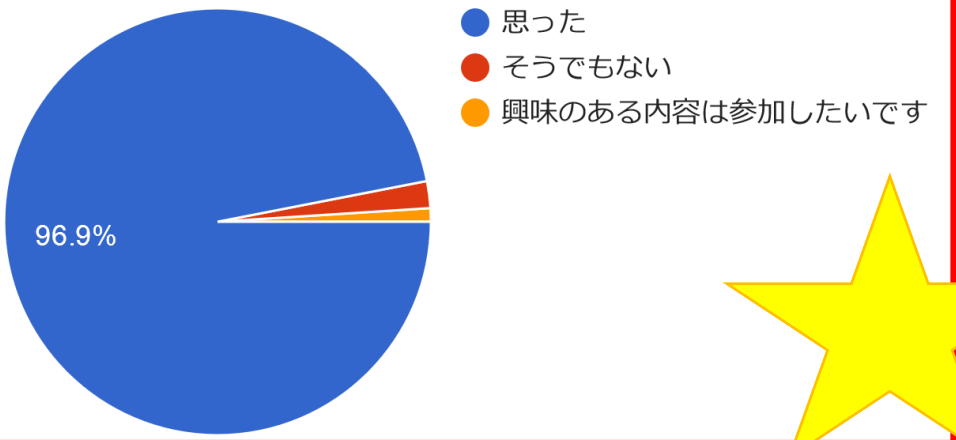
ベースキャンプへ何回目のご参加ですか？

98 responses



今後のベースキャンプにも参加したいと思いましたか？

98 responses



アンケートいただいた方の満足度も高く、今後のイベントにも期待いただいているということが分かりました。
テーマへの関心度も高く、今後の企画にも力が入ります！

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- メディア・リテラシー
- 個々の体験をどうやって伝えるかの方法
- 独自性　万人受けを目指さなくて良いと思う。良いもの面白いものは受け入れられる。人気は、知っている人が多いか少ないかの違いだけだと思う。
- 双方向性、集合知を吸い上げる仕組み
- リモートでも窓があれば、確かに面白いものができそうに思います
- "面白いものはどのチャネルで流れても面白い。
- それを作った人たちが、正しい対価を得られる仕組みを作る事。
- 例えば、作品に関わった人の情報と配分が必ず決められており、公開直後は高く、何年も経ったものは安くなっていくような、見た人が払ったお金が適正に配分されていく仕組みづくり。それをdigital上でデジタルマネーが動いていくようにする。
- 今の時代配信は誰でも出来るようになっているので、配信する人だけの人（クリエイトしていない人）は配信コスト＋対価を得られる仕組みにして、コンテンツを作った人に適正な配分が入るようにすべきである。次の良い作品を作る為にはお金が必要だし、お金が無いと新しい作品が作れないので見たい人はお金を払ってサポートすべきだという考えを普通にして行った方が良いと思います。

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- これまで有限な電波でおいしい思いをしてきたテレビ局の人間がこんな話をするのも説得力が無いですが…。）"
- リモートで失われる人の無意識に感じている情報をみんなで見つける
- バーチャルの場・バーチャル所有物・リアルの場・リアル所有物に対する付加価値や相場によって、価格設定ができるようになること
- コンテンツ/見せ方が重要だと感じた
- 誰もが安全に、かつ熱量を周りと共有、演者にフィードバックできる仕組み
- 遠隔で行われている寂しさを感じさせない臨場感。見る側も参加している感を得られる工夫。
- 演者同志、視聴者も含めたインタラクティブな体験。掛け合いとか共感とか
- スタジオ撮影の簡易化とリモート撮影の増加への対応の双方のバランス
- 家でもどこでも感じれれる臨場感の共有化
- リモートだからこそできる演出、リアルの価値の再認識
- コロナ以前に戻るのではなく、良くわからなくても前に進むこと。
- オンライン時代の没入感、参加感だと思ってましたが、気配やケなど、静の世界での居心地感や安心感も必要だなと思いました。
- 飽くなき創意工夫

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- やはり省人化は必要なんだと。メディア業界でも省人化が以前から言われていて、商品化したものがあるので、今後売れるのを期待したい。
- 基本的にはコンテンツの質が重要だと思いますが、状況に合わせた対応が必要なんだと感じました。
- 各個人からの幅広い意見やリモートや地方の活動をとりあげていくこと。
- ハレ感の向上
- 音声、画像が遅延なく生放送できること
- 専門知識が不要な簡易なシステム、一人完結システム、小さい軽い機器
- "民放テレビについては，局同士で争っている場合ではないと思います．テレビ対他の娯楽という構図だと思います（インターネットが出てきてからすでに言われている事ですが）．
- 許認可事業なのでいろいろあるのかもしれませんが，民放各局が合同でチャンネルを持ち，ニュース，バラエティー/教養，スポーツ，ドラマ/映画，アニメなどに1つずつチャンネルを割り振って，各局の各ジャンルで得意な人が集まって知見や技術を持ち寄ってより良いものを作る，ジャンル内で競いあっていく，などとしたほうが良いと思います．はっきり言って，各局がほぼ同じで代わり映えしないです（テレ東は独自性がありますが）．アイディアと表現方法が生まれてほしいです。自分も頑張らなくてはと思いました。

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- イギリスやアメリカの新聞のように，ニュースの検証や意見の発信など，「知らせること」ではなく「考えること」に特化する，といったことが差異化の1つの案です．
- また，視聴率はあやふやなのではないかと思っています．統計学的に十分な量のサンプルなのでしょうか．ラジオの聴取率調査週間のほうがよっぽどよいのではないかと思います．ただしこれも「ラジオの枠内」「テレビの枠内」での相対比較でしかありえず，対Youtubeであるとか対Netflixのような絶対比較はできないですね．全テレビをインターネットにつながせる（かつ情報取得の同意を取る）ことが1つの案でしょうか．
- ただそれだとテレビの良さの一つである「手軽さ」が無くなってしまいますね．
- ”放送”であることの意義，何のために存在している/していくのか，考え直して決めるのが必要かと思います．結果として淘汰されることは仕方ないですし，新陳代謝があったほうが消費者にとっては良いと思います．"
- オンラインでの番組・配信。取材先・出演先となる個人宅の配信環境をどう整えるか。
- 必要と言うか、コロナ禍の状況を逆手にとって新し形のエンタメが出来始めている事が喜ばしいと思いました。もっと今までになかった新しいアイディアと表現方法が生まれてほしいです。自分も頑張らなくてはと思いました。

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- マスメディアはソーシャルメディアに対してどのように差別化をはかるか。
- 移動中に編集などワンオペを支える技術。あと、雰囲気を伝える技術
- オンラインでの臨場感。音質のクオリティだけでなく、より自然なサウンドクオリティに近づけるだけでもかなり違うと思う。デジタルではなくアナログ方式の音声にかえてみるとか。
- "・環境変化によるスピーディーな対応力
- ・コミュニケーションツールも含めたさらなるメディアミックス"
- 数値では表せない人間的な動き、感情表現をいかにしてonlineで実現するか。
- 在宅時でも楽しめるもの
- 変化する生活によりそうようなもの
- 環境変化への対応力
- 双方向通信の追求
- "・HMDをつけなくても「TV以上ライブ未満」の視聴没入体験ができる事
- ・住む人の喜怒哀楽、孤独感をセンスし「寄り添う、出会う」場をつくること"
- 現実にそこにいなくても　一体感を生み出す工夫

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- リアルと遠隔の合理的組み合わせ
- 職業、地域を越えたオンラインならではの視野の広がり、考え方の落とし込み
- エンタメ（芸能、音楽、映画等）においてはリアルとリモートの折衷が今後も必然化されると思いますが、オーディエンスにおけるリーモート時の「不完全燃焼感」や「じれったさ感」「物足りなさ感」等を補う何か、「特典」「メリット」「いいよね感」「応援したいね感」の様なものを享受して貰うため、例えば芸能人とリモートで繋がる「新しい何か」を創造できればと思います。既存では秋元康氏が仕掛けた「投票制度」宜しく、好きなタレントに「投資」する感覚で、リモートで好きなタレントや選手にGoodパフォーマンス発揮時に「寄付＝おひねり」を課金するシステム等考えます。不謹慎ととらえるのではなく、これを正当化し、社会的理解が図れるようなシステムを構築できればと思います。オーディエンスはGoodパフォーマンスに対して「出費」することに満足感を得ていると思われます。
- 一歩先の世界へ導く力(牽引力)のようなものが必要だと感じました
- 限られた環境に柔軟に対応し制作すること。メディアやエンタテイメントでしかできないことを考えること。
- リモートになるのは仕方無いとしても、リモートっぽく見せない方法を考えてほしい。リモートのお笑いとクイズ、コロナ情報ばかりで飽きている。若い世代ではTVを見ていない人が多い現実をいかに打破出来るか？

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：これからのメディアやエンタテインメントに必要なことはなんだと思われましたか？

- Social Distancingをベースに　１．企画力、２．プレゼン力、３編集力　２．３はソニーの技術でサポートできるところだと思います。
- アイデアはありませんが、デジタルネイティブに向けたメディアはこれまでと違ったものになる可能性が高いので、そこを模索する期間がこの21世紀初頭なのだと思っています。
- 距離に関係なく視聴や体験が出来ること。
- 状況に合わせた変化、変化を楽しむ心の余裕
- リモートライブのカメラ、ネットワーク技法
- これまで以上のフットワークの軽さと柔軟性。従来のやり方にこだわらず、場合によっては完全に捨て去って、全く新しいやり方を恐れずに楽しいことを追求・提案していくこと。
- 現場の変化への対応力
- 出演者自らIT機器を触ることが増えるので、メーカ的にはより一層使いやすい機器の提供が必要と思いました。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- 緩い知見の共有感が押し付けがましくなくゆっくり腹に落ちていった
- オンラインでも意外と気配が伝わってくると思った。初めてお会いする登壇者が身近に感じられてよかった
- 現在の各現場の状況が聞くことができて参考になりました。
- 文字起こしのスライドがあるのは、ネット瞬断時などに便利でした。社内オンラインイベントでも活用したいと思うのですが、やり方は教えていただくことは可能でしょうか？
- リモートでも相手の気配を感じる事ができればコミュニケーションのストレスは少ない。
- 窓、ハレとケ　この状況で漠然とした不安感や少し先の予定すら立てられない、モヤっとした気持ちが、少し楽になりました。窓欲しいです。
- ウィズコロナの現場の声を聴けたことが良かったです。また、今後のコミュニケーションのあり方の示唆を得ることが出来ました！
- 山脇さんの画質よりも音の方が重要というのが印象に残りました
- 窓活動にとても興味を持ちました。
- エンタメ等の現場の生の声が聞けて良かった。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- "山脇さんのお話し、面白かったです。参加されている方の返事の間が良くて、感動しました。"
- 制作現場の現状と未来が、第一線のゲストにより詳細に判明したこと。
- アウラの存在
- ”GoProで車内撮影できるようになった。⇒ただの移動時間から、収録現場に変わった。”など、新たな気づき・解釈が知ることができて新鮮だった
- 4K/8Kが重要なのか？はディスプレイ技術者として考えさせられた
- 「窓」のことを知らなかったので、このコロナ禍で遠方の家族とつながることができるなと思いました。
- "全体的に面白かった。Youtubeだったこともあり、テレビの大画面で見られたのとても良かった。
- 異業種の方々のご意見や感じたことの共有はとても新鮮だった。また、テレビにおいて、実は画質よりも音の遅延の方が気になるという点は、自分もオンデマンドのコンテンツを観ていて感じたことだったのでとても頷けた。
- ZoomやTeams使っていて何故疲れるのか、についても、普段は無意識に感じとっている情報でも、意識を集中して画像をずっと見ていることが原因であるという説明も、なるほどと思った。
- テレビ局の制作のぶっちゃけトークが面白かったです。あとは「窓」も体感してみたい。ソニーの技術とテレビ局を繋げようとしてくれている博報堂DYメディアパートナーズさんもさすがでした。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- 非常に楽しいトークでした。皆さんお話上手（話すの大好き？）のためか、話がコロコロと展開していくところも良かったです。通信が宜しくないせいで、肝心なところを聞き逃がした箇所がありましたが、途切れ途切れながらも、テレビ局の現場や、「密と疎」の話、どこでもドア的な窓の話など、興味深く拝聴しました。
- メディア体験のあり方について、具体的な話がきけて刺激になりました。本職の商品企画に使えそう。
- 窓。ワクワクしました。
- TBSの山脇さんのお話がとてもよかった。現場の生の意見がきける貴重な機会でした。
- 貴重なテレビ関係者の話を聞けた事。
- TBSテレビのプロデューサーの方のお話が面白くて、「こういう方がバラエティをつくるから面白い番組ができるのだな」と感心した。
- リアリティと気配、密と疎、ハレとケという視点を改めて認識して、視野が広がりました。高価機材とワンオペもですね。
- その場でイラストでまとめて最後にポイントを振り返るのは、流れてしまった話題を思い出せてよかった
- 自宅で観られた点

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- 番組制作の現場の生の声が聞けたこと。 営業担当でなければこういう機会は皆無なので。
- コロナでテレビ業界、番組制作には大きな変化の波が来ている、と実感しました。
- Sec2 の窓は面白かったです。 はじめは面白いのか懐疑的だったモニターの方が、最後は欲しいと思うようになってゆく、というのがリアルなデータとして得られたのは価値があると思います。
- 「どこでもドア」という言葉が印象に残りました。リモート会議や飲み会など、モニターに向き合って話すことへの抵抗が少なくなっているので、この機会にさまざまなトライアルをして、もっと具体的な成果を聞きたいです。
- 阪井さんのお話と「窓」プロジェクトが興味深かったです。息遣いや気配を感じられるって、普段特別意識していないけれど自分自身とても重要視していることに気が付きました。
- 現場ではワンオペ需要が強い
- TBS様での実際の状況を伺い、その中で「リモートで音声の遅延は致命的」という言葉がとても印象的でした。リアルタイムの現場では、流れを阻害することが致命的なのだと改めて認識しました。
- TBSと博報堂DYメディアパートナーズの方も入ったのでソニーとは違った視点で話が聞けたことがよかった。
- 講演のような一方的ではなく、パネリストがお互いざっくばらんに話すセッション形式で話が広がって面白かった
- 21:9の窓による現実感 / 「人は慣れる」というのは印象的でした。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- GPと他の時間の差別化
- 窓プロジェクトが非常に興味深かったです． 21:9のサイズにすることで本当に地続きであるような感覚が出てくるというところが一番面白かったです．
- 窓プロジェクトで、家の中に置きっぱなしなして、他の家のお子さんが特定の時間に特定のことをするのがわかる、というのが印象的でした。未来はつながりのある人と24時間空間を共有するようになるかもしれない、と思いました。
- 「窓」は遠隔地からのオーディションにも対応できそうで非常に興味あります！
- コロナ禍でのテレビの製作現場の話は、大変興味深かった。画音質の追求よりも機動性の向上との意見には、なるほどと考えさせられた。
- コロナの影響を受けての生の声を聞くことができ、とても参考になりました
- "予算の関係で、GP以外を生放送で乗り切っている、という局があること、
- 働き方改革の圧力により、テレビ局でも徹夜の削減、など進んでいるということ（良いことだ）
- Zoomがテレビの番組になっていて、テレビ局は何ができる？組織戦！ということ
- 業務用機器担当としては放送局の今後の方向性が間近でわかり勉強になった。
- テレプレゼンス体験した姉妹の話→生活に溶け込んだ話。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- 所さんの部署の存在（元NHKのコンテンツ制作従事者が10年後を想像した上での・・・）など"
- 画質より音の遅延が問題　観客同士の盛り上がりの共有　窓　波面合成
- マスメディアとソーシャルメディアの差がますます縮まっていくのではないかと感じた。組織戦vsゲリラ戦
- "コロナがエンタメに与えた影響はとても大きいという印象。
- リアルを伝えるには映像よりも音声、音声よりも雰囲気。"
- ステージの無い雰囲気がとても良かった。会場で聞くより、親近感がわいた。
- "リモート出演をメリットに置き換える
- 阪井さんの研究されている窓 / 窓の活用”
- TBS山脇さんのテレビ業界の裏話
- 「窓」については興味深いものがあった。またグラレコによる振り返りが分かりやすくてよかったと思う。
- 登壇者の話し方が自然っぽくてよかった /現場の生の声が聞けて良かったです
- みんな立場とは別に私見を聞けてそれがとても楽しかったです。
- ほぼ全体的に良かった。聞きたかったことが聞けた。
- 中期探索で検討していた”フィードバック”の形を探ろうとしていた。我々が探索していたベクトルと世の中のベクトルが合っていた事を確認できた気がする。

BASE CAMP

皆様のコメントを紹介します

質問：今回のイベントの内容で、良かった点、印象に残った点があればお書きください

- 印象に残った点としてTBS制作山脇さんの「人は慣れていく」という話
- ワンオペが普及で画質そこそこで軽くて簡単なのがあれば良かったら会社の今売っている製品は高くて売れないのかな。絞っても絞ってもある程度の設計・開発費用、未来への投資は必要なのに。それでもほしいと思わせるような何かを生み出せる会社で会ってほしいなと　しみじみ思った。
- リアル開催と遜色ありませんでした
- "オンライン開催なのに進行がとてもスムーズに進んだこと。
- スタッフさんの万全な準備と参加者の方々のリテラシーの高さの賜物だと思います。"
- 進行が手際よく、内容も深くとても面白かったです
- 画質より音声の遅延が致命的という話
- コロナウイルス影響下での苦労など / 現場の正直な声が聞けたこと。
- テレビ局にお金が無いのがよく分かったが、それを打破出来る人材が必要なこともわかった。
- 立場の違う人の生の声が聴けたこと。
- 画質へのこだわり、関心が薄まっていくのがメーカー的には心配なところだと思いました。
- 様々なジャンル広いお話

BASE CAMP

今後の予定

○ニューノーマル時代の「新しい働き方」 9月上旬ごろ予定

企画協力

企業の枠を超えた働き方改革推進コミュニティ「MINDS(マインズ)」

(日本マイクロソフト、味の素、電通デジタル、日本航空 など13社以上)

○未来を読む力 ～世界の変化 x メガトレンド～

激動のこれからの時代を読んでいく力を身につける方法とは？

これからコンテンツを充実させていきます。応援、チャンネル登録をよろしくお願いします。
https://www.youtube.com/channel/UCTPOM3IjyNLsT3TrucUmZog

BASE CAMP