

【専務理事よりご挨拶】

先日、気仙沼から南三陸周辺を周って参りましたが、復興の目処が立たれた方、まだその半ばの方、まだまだ全く手付かずの方と、復興においても格差が生じているなあと、実感致しました。今更ながらではございますが、この暑い夏を、被災地で過ごされている方に心からのお見舞いを申し上げます。

さて、前回の CPO-JP ニュースの理事長挨拶にもございましたが、5月の総会を持ちまして、役員人事の変更がございました。また、事務所の吉祥寺移転に際し、事務局自体をスタジオディーン内に置く事が決定致しました。事務局機能の強化と安定を図り、スムーズな会の運営を目指しますので、今後ともご指導のほどよろしくお願い致します。

小職も副理事長から専務理事へと移動致しました。より、実務をやるようにという事だと認識しております。

昨年は経済産業省様よりの受託事業に協力をさせて頂きました。制作工程管理システムと、クラウドを利用したレンダリングシステムについてであります。

この二つは業界全体で取り組まなければならない案件です。また、単年度でケリのつくテーマでも無く、経年で確認していかなければなりません。

当 CPO-JP と致しましては、本年度も、我々コンテンツ業界が共通に抱える問題点を独自に検証し、コンテンツ制作の強化と一緒に考えて頂ける企業様や自治体様と連携出来れば、と考えております。

よろしくお願い致します。

専務理事 野口和紀



【技術委員会】

今回は株式会社アニマのプロダクションマネージャ/開発担当の西野技術委員のコラムです。

ライセンス管理について

■ライセンスとは

映像制作に置いて、さまざまな種類のソフトウェアを利用するかと思います。その中で必要になってくるのが「ライセンス管理業務」というお仕事です。

今回はもはや当たり前のことばかりの内容ですが、改めておさらい程度に読んで頂ければ幸いです。

ソフトウェアはハードウェアと違い、購入したら後は好きに使ってよいというわけではなく、きちんと「管理」された状態で利用していないと、最悪の場合、購入しているにも関わらず「ライセンス違反」になってしまう可能性もあります。

そもそも、ソフトウェアは著作権が存在する映像や音楽などのコンテンツと近い存在です。そのため「所有」という概念がハードウェアと異なります。ですので、「購入＝所有する権利」ではなく、「購入＝使用する権利」となります。

権利に関しては、あまりじっくりと読む機会は少ないと思いますが、どのソフトウェアにも基本的には使用許諾や利用規約といった形で事細かに記述されています。

■ライセンス方式

その「ライセンス」とは、基本的には権利といった概念を指していますが、実際に利用する際はシリアルやライセンスファイルなどを指すことがほとんどです。

この実際の「ライセンス」自体もなかなか厄介な存在で、ベンダーごとに様々な種類の方式が存在します。その中でも映像業界でよくつかわれる方式をいくつか下記に挙げてみます。

・シリアル方式

もっとも一般的なソフトウェアのライセンス認証方式です。

あらかじめソフト側に仕組まれたロジックに対して、認証可能な文字の羅列をユーザー毎、製品毎に発行する方式です。基本的には1ライセンスに対して1シリアル発行されることが多く、もっともシンプルな仕組みです。またシリアルと他の方式を組み合わせる方法もよくあります。

しかし、管理すべきライセンス数が多くなってくると管理が大変になるというデメリットがあります。

- ・シリアル方式（ボリュームライセンス）

基本的には一般的なシリアル方式と同じですが、1つのシリアルに対して複数のライセンスを認証出来る方式です。

主に企業向けの仕組みとして利用されており、複数のシリアルを管理する必要が無いため、管理が楽になります。ただし、きっちりと管理されていないと、保有ライセンス数を超えてインストールしてしまう危険があります。

- ・スタンドアロン方式、ノードロック方式

上記のシリアルだけではなく、インストールしたハードウェアの固有情報を元にライセンスを認証する方式です。（いわゆる dongle もこの方式です）

認証するためにはインターネット経由や書面などで申請という形でライセンスを発行します。この方法だと保有するライセンス数を超えて使用することは出来ないため、管理上は安全です。ただし、ハードウェアに紐づくため、PC の変更などを行う場合には再申請が必要になり、フレキシブルな運用が難しくなります。

- ・ネットワーク方式

インターネットや LAN 上にライセンス認証サーバーを設置し、ライセンスを使用する際はその都度、サーバーから発行される方式です。

この方式だと保有数を超えることもなく、またフレキシブルな運用が可能です。（A さんが使っていない場合に B さんが使う場合など）

また、サーバー側のライセンス管理ツールによっては現状の使用数や誰が使っているかなども集計できるため、今後、追加する際の手掛かりにすることもできます。

ただし、多くの場合、ネットワーク方式の方がシリアル式やスタンドアロン式よりも導入費用が割高なことが多いです。

■オートデスク製品（エンタメ系）のライセンス管理

映像制作において、ライセンス管理が特に複雑になりがちなのが数年前から登場した Autodesk の Entertainment Creation Suite 製品群（以下 ECS）です。

これは1つのライセンスに対して、複数のソフトウェアが起動できる製品で複数の Autodesk 製品を使う場合はコスト面でも有利な製品です。

ただ、導入しているライセンスが ECS のみであればシンプルなのですが、単体（3dsmax のみなど）のライセンスと ECS のライセンスが混ざってくると複雑になります。場合によっては一体、自分はどのバージョンを何本保有しているのか？ということにもなってしまいます。

（ECS にも Standard、Premium、Ultimate と3種類あり、更に Maya 版 3dsmax 版の2系統、存在します）

例えば以下のような状況の場合、どのライセンスを何本保有していて、どのソフトが何本起動するかを計算するのが大変になります。

2009 年 2 月 3dsmax 単体を 10 本ネットワークライセンスで購入
2009 年 10 月 Motionbuilder(以下 MB)単体を 3 本スタンドアロンで購入
2010 年 4 月 3dsmax 単体を 5 本スタンドアロンで購入
2010 年 8 月 Maya 単体を 7 本ネットワークで購入
2010 年 12 月 3dsmax 単体 5 本を 3dsmaxECS のスタンダードにアップグレード
2011 年 5 月 Maya 単体 3 本を MayaECS の Ultimate にアップグレード
2011 年 10 月 MayaECSStandard を 5 本スタンドアロンで購入
2012 年 1 月 MB をネットワークで 10 本購入
2012 年 10 月 ネットワークの MB、8 本を MayaECSPremium にアップグレード
2013 年 3 月 スタンドアロンの 3dsmax 単体を 2 本、子会社に移譲
2013 年 4 月 3dsmax 単体を 7 本ネットワークで購入

これを視覚的にシンプルな形にまとめ、管理しやすくする方法として以下（次ページ）のようなベン図で管理する方法があります。

ベン図上の小丸の位置が ECS のエディションを示しており、重複が多い部分ほど、ECS のエディションが高く、多数のソフトを起動することができるということになります。

この表に記入するルールを 4 つ設けるだけであとは足し算をするだけでどのエディションを何本保有しており、どのソフトが何本立ち上げることができるかが把握しやすくなります。

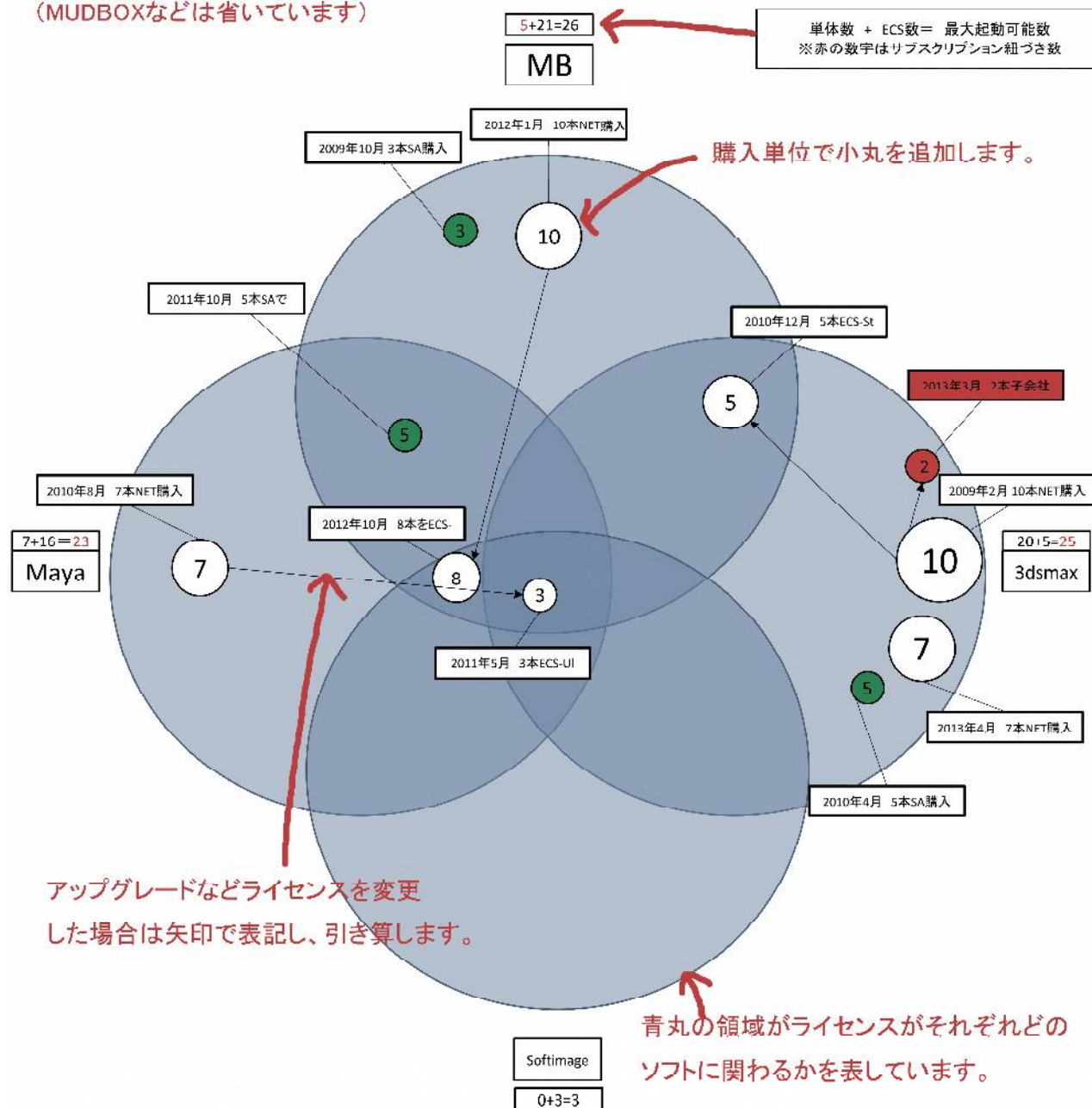
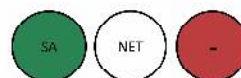
★4 つのルール

- ・スタンドアロン（SA）とネットワーク（NET）の色を明確に分ける（図だと緑と白）
- ・アップグレードや移行したものは矢印を記入
- ・ライセンスが消滅したものはマイナスを記入（図だと赤丸）
- ・追加・変更ごとにコメントを記入（いつ購入したかなどの記録）

AutodeskLicense状況図

※今回の例は便宜上、4種類のソフトで記載しています。

(MUDBOXなどは省いています)



■その他の管理方法

ネットワークライセンス方式以外のソフトの場合、一般的にはエクセルなどの台帳で記録・管理されているかと思います。この方法だと実際にどのPCにどのソフトが入っているかを知るには台帳の記入漏れが無いことが前提になるため、台数が多くなってくるとヒューマンエラーが発生する可能性が高くなります。

こういったソフトを管理する方法の一つとして、資産管理ソフトウェアなどのエージェント機能を持ったソリューションを導入する方法があります。あらかじめ各PCにエージェントソフトを

インストールすることにより、こういったソフトウェアがインストールされているかなどを一元管理することができるようになります。ただし、こういったソリューションは1クライアント当たり数千～数万円といったライセンス形態が多く、管理するクライアント数が多くなってくると今度はこちらが重荷になってきてしまいます。(その分、資産管理以外の機能も充実しています)

管理は楽にしたいけど、そこまで予算をかけれないといった場合にある程度有効な方法としてレジストリをチェック・集計するスクリプトを作成する方法もあります。この場合、スクリプトを各PCのスタートアップやタスクに登録しておき、定期的にレジストリ内からソフトウェアのインストール・ライセンス情報を収集するようにしておけばほぼリアルタイムにどのソフトを何台にインストールしているかを確認することができます。

(ただし、レジストリ内に表記されないソフトもあるため、すべてを網羅できるわけではありませんが)

■Windowsのライセンスについて、OEMについて

Windowsのライセンスについてはシンプルですが、長期的な運用の視点でみると悩ましい点があります。それはOEMライセンスです。WindowsのOEMライセンスとはあらかじめハードウェア自体にインストール・紐づけされているライセンスの形態で、一般的にはメーカー製PCなどにプリインストールされており、PCの価格に組み込まれています。この場合、通常のパッケージ版のWindowsを購入するよりも安くOSを手に入れるメリットがあります。

また、多くのメーカーではOEM版のWindowsを搭載したほうがハードの最終的な金額が安くなったりするため、普通はWindows入りで購入することが多いと思います。

ここで問題なのはOEM版のライセンスはインストールされているハードウェアに紐づいているため、ハードが故障・廃棄する場合にWindowsのライセンスごと廃棄しなければならない、Windows代分がもったいないというPC入替え時などの悩みの一つになります。

大手ベンダー製PC以外でハードを購入する場合(OEM搭載による価格の優位性がない場合)、Windows自体もボリュームライセンスなどの形で別に購入した方が長期的に見た場合に得をすることもあるため、レンダリングファームなどある程度、長期で且つ、定期的な導入を計画出来る場合はこの点も考慮してみるとよいと思います。

■最後に

ソフトウェアは購入しているので”使えて当たり前”だとは思いますが、管理をせずに使用していると、保有数以上にインストールしてしまった場合の訴訟リスクや逆に管理自体にコストがかかりすぎるといった問題が出てくるため、手軽に適切に運用出来る仕組みを検討していくことが、今後しばらくは無くならないであろう「ライセンス管理業務」と仲良くやっていく秘訣ではないでしょうか。

【会員紹介】

CPO-JP のメンバーをより知って頂く為に、会社紹介として今回は「株式会社ダックスプロダクション」をご紹介します。

株式会社ダックスプロダクション

ダックスは、株式会社ダックスインターナショナルとして、1971 年、映画監督・丹野雄二が設立した制作会社です。2003 年からは、制作部門を(株)ダックスプロダクション、版權管理部門を(株)ダックスインターナショナルとして、活動しています。

私、平田は(株)ダックスインターナショナルの取締役と共に、(株)ダックスプロダクションの代表取締役を務めさせていただいています。

現在、ダックスプロダクションは、TVアニメーションの音響制作を中心に、制作業務を行っています。今までに手掛けた、主な音響作品をご紹介します。

- ・TVアニメーション「八犬伝 - 東方八犬異聞 - 」
- ・TVアニメーション「ダンガンロンパ」
- ・TVアニメーション「ソードアート・オンライン」
- ・TVアニメーション「うたの☆プリンスさまっ♪マジLOVE2000%」
- ・劇場版アニメーション「劇場版 薄桜鬼」
- ・劇場版アニメーション「おおかみこどもの雨と雪」

また、音響制作とは別に、ショート・アニメーションの制作も手掛けています。今までに、手がけた主なアニメーション作品をご紹介します。

- ・「増田こうすけ劇場 ギャグマンガ日和」(5分作品、全4クール)
- ・「くるねこ」(5分作品、全8クール)
- ・「ていきゅう」(2分作品、全3クール)
- ・「血液型くん！」(2分作品、全1クール)

現在のアニメーション制作及び、音響制作の状況は、大変厳しい状況です。とくに、TVアニメーションについては、制作委員会を募って制作費を集めるのですが、この制作委員会に資金が集まりにくい状況にあります。結局のところ、業界全体で考えると、資金の不足から、制作タイトルを減らすか、1タイトルあたりの制作費を下げるしかないからです。

一方、音響制作に隣接する、声優業界の方は意外と活況です。スター性のある人気声優がアニ

メ作品以外に、イベントや歌唱で幅広く活躍していて、そうした資金が声優業界に入ってくるからです。

それをそっくりまねることは難しいと思いますが、制作業界からもスター性のある人気スタッフが出てくれば良いのにな、と思います。例えば、若くて、イケメンで、口説き上手で、腐女子に刺さる美青年が描けるアニメ監督さんとか何処かに居ませんか？そういう人が、イベントやセミナー、タレント活動できるとそこから新しい資金源が生まれてくるのではないかと考えます。

CP0 - JP に加入しておきながら、提案がアナログで申し訳ありません。

CP0 - JP 各社様と、ご一緒出来ることがありましたら、ぜひともよろしく願いいたします。



(株)ダックスプロダクション

代表取締役 平田 哲

【事務局より】

平成25年12月までの運営委員会、理事会の開催予定日をお伝えします。

8月2日（金）・・・第二回運営委員会

8月23日（金）・・・第二回理事会

9月27日（金）・・・第三回運営委員会

10月25日（金）・・・第四回運営委員会

11月22日（金）・・・第三回運営委員会

*12月の開催はありません。

開始時間はいつでも16：00から。場所は追ってご連絡いたします。

暑さ厳しき折、皆様のご健康をお祈り申し上げます。

日本コンテンツ振興機構事務局

日本コンテンツ振興機構

〒180-0003 東京都 武蔵野市 吉祥寺南町 4-4-13 TEL:0422-35-3305 FAX:0422-70-3073

ご意見・ご感想は下記の事務所までご連絡ください。