

【技術委員】

今回は、株式会社スタジオディーン新規事業部部長の宮本委員のコラムです。

2011年にスタジオディーンは新規に事業開発を行うため、新規事業部を創設した。アニメーション業務の外側に踏み出す為である。

アニメーション業界は、コンテンツのマルチ展開を行う業界というイメージがあるが、実際はマルチ展開の一部を担っている過ぎない。出版やゲームなどはこの業界外で行われているからである。

アニメーション業界で培ってきた技術を他業種に転用できるはずという考えが新規事業部が発足した当初のテーマである。これは、コンテンツのマルチメディア展開ではなく、コンテンツ技術のマルチユースという感じかと思われる。

技術をマルチユースする先として、海外事業の展開、ユーザーへの直接的なコンテンツ開発、興行に使われる映像技術などがあげられる。

今回はユーザーへの直接的なコンテンツ開発という部分に焦点をあてたい。

弊社で展開中の VOCALOID™事業はアニメとは違い、ユーザーにどれだけ創作していただけるかの商売である。(アニメーション事業は、基本ユーザーの創作活動に頼っていない)

例えば弊社で販売している CD の収録曲の大半は、ユーザーの創作活動によって生まれた曲であり弊社が制作したものは少ない。

上記の CD の様にユーザーが創作した作品を商品化していく流れは、今後のコンテンツ業界において増えていくビジネスパターンといえる。

コンテンツを創るといえるのはプロの企業や個人だけが行うものではなくなった。個人クリエイターと言われ本業は別にあるが余暇を利用して創作活動を行う人間がでてきた。

創った作品を公開する場がありその場が、広報・販売の場として拡大し新しいマーケットとして大きく成長したことが、今後も増えていくビジネスになるという理由である。

今後、個人クリエイターとのコラボレーションを商業アニメーションを長年制作してきた会社としてどう進めていくかを考える必要がある。

先日、テレビCMのアニメーションを個人クリエイターに制作を初めて依頼した。スケジュールが短いなか精一杯応えていただき作品として面白いものが出来たと思う。弊社としては今後もこういった流れにも対応していきたい。

国内・国外、必要なコンテンツ量は間違いなく増えていくはずである。人口減少でアニメーション業界に入ってくる人間が少なくなると思われるが、逆に個人で制作するクリエイターの数は増加していくのではと考える。

必要なコンテンツ量を制作していくためには、新しいアニメーション業界として企業と個人クリエイターの関係を対等に創造し、各々が発展できるようにCPO-JPでも議論していきたい。

株式会社スタジオディーン
新規事業部部長 宮本逸雄



※VOCALOID ならびにボーカロイドはヤマハ株式会社の登録商標です。

【会員紹介】

CPO-JP のメンバーをより知って頂く為に、今回は個人会員の園田哲也様と株式会社 81 プロデュース様をご紹介します。

園田哲也

2001年 日本ヒューレット・パカード株式会社 HPC/コンテンツ業界向け SE 従事

2004年 (独)産業技術総合研究所 特任研究員 GridASP プロジェクト採択 PM 従事

2013年 日本アイ・ビー・エム株式会社 HPC/コンテンツ業界向け SE 従事

2013年 日本アイ・ビー・エム株式会社退社 CPO-JP 個人会員、職員として従事

【コンテンツの視聴消費からインタラクティブ参加型への変化、クラウドソーシングへの潮流】

現在、日本国内で『コンテンツ』を正確に定義する事は困難となりつつあり、20年前とはビジネスの規模、業態、収益構造も全く変わってしまっています。

これはひとえにインターネットの発達とデバイス技術の進歩により、『雑誌』、『テレビ』、『映画』といった従来の『鉄板媒体』がユーザーニーズを満たせなくなってきた事を強く示唆しています。

ただし、これはコンテンツニーズの減退を意味するところではなく、コンテンツニーズは益々高まっており、アニメ年間放映本数でも2011年実績(220本)と20年前の1991年実績(85本)を比較すると3倍弱となっており、2次版權グッズ市場、その他関連事業に至っては業態の把握、経済規模も正確に把握、分析する事も困難な状況です。

コンテンツ関連事業はテレビ型の『片方向情報発信型』からダウンゴ『ニコニコ生放送』のような『双方向情報交流型』となっており、広告代理店が主導、形成していた『消費トレンド』もSNSを活用した『一般消費者完全レビュー型』へとシフトしています。SNS情報発信とユーザー交流を積極的に行っている企業は企業ブランド向上、タイムリーな商材提供情報発信が行えています。

反面、SNS情報発信、ユーザー交流を軽視した企業、公人は不祥事、失言等で社会的信用を失い、経済、社会のトレンドを一般大衆、消費者が独自にリードし形成しつつある事が東日本大震災後、明確になりつつあります。

継続的技術革新により情報発信のあり方が変わってしまったように、『ものづくり』も個人による『ファブレス生産』が可能となり、『3Dプリンタ』、『自動工作機器』がオンラインデータ入稿によって個人の予算、能力で運用が可能となりつつあり、事実、3Dプリ

ントサービスを行う事業体も複数現れているのが現状です。今年の東京ゲームショーでも一番目立つ真ん中のブースが『クラウドゲームコーナー』となっており、日本ではまだ馴染みが薄い新技術が目玉として先行して日本で事業を開始しています。

コンテンツ制作での収益回収は『クライアントからの制作発注費』、及び『光媒体、2次版權』含めた版權関連販売によるロイヤリティ収益配分によって得られていますが、『クライアントからの制作発注費』が伸び悩む中、『クライアント』も技術革新によって変化しており、『テレビ』、『映画』、『遊戯機器』、『インターネット事業者』と多様化しています。その中、確実に収益として右肩上がりの伸びを示しているのが『版權関連販売によるロイヤリティ収益』であり、その層の厚さ、種別を完全に把握しているスペシャリスト、企画/生産/プロモーションまでコーディネート可能な人材は国内でも極限られた人数しかいないのが現状です。これは『クラウドソーシング』で解決用としています。

現在、上記課題は各分野のスペシャリストが SNS や新興コミュニケーションを利用して企画毎にプロジェクトチームをバーチャル組成してプロトタイプ事業として運用が開始していますが、特定分野では既の実績を上げつつあります。その先導的役割を CPO-JP は担えると考え、次世代コンテンツビジネスの牽引役として CPO-JP と共に活動を推進して行きたいと考えています



園田哲也

株式会社81プロデュース

弊社は、1981年2月に設立し、まもなく33年目の活動を迎えます。81グループは外国映画の日本語版制作、アニメの音響・音声制作、ゲーム等の音声収録を担当する(株)HALF H・P STUDIO。データグローブによるリアルタイムでCGキャラを操演する(株)1981GHD、シーウィディ事業。アニメや外国映画、人形劇やドキュメンタリー、ラジオドラマに舞台活動を中心とした出演業務、映像製作、人材派遣メディア事業、等を担当する(株)81プロデュース。新人声優を育成する81アクターズスタジオ、の3法人と事業部で構成されています。

創業当時は、現在のような「ソフト隆盛時代の到来」、「アニメ業界の世界市場への展開」は、どのような未来予測にもありませんでしたが、私たちは、“お客様を楽しませる作品づくり”に向かって、クライアントや協力会社の皆様と共に力を注ぎ、その結果、映画・動画業界の発展とともに歩んでくることができました。

現在、特にアニメ業界の発展には目を見張るものが有り、クール Japan の代表選手に成長したアニメの「画と音」は車の両輪に例えられ、私たちは主にその「音」の制作の重責を担ってまいりました。人気声優は国内外でその存在が話題を集め、憧れの職業として昨今の高校生の人気職業ともなりました。外国映画における日本語版の品質の確保は声優・翻訳・効果・製作・技術・システムそれぞれの研鑽の結果、総合力を高めることで今日に至っております。

昨今では、外国映画やアニメーション、ゲーム等の作品の評価においても声優のキャスティングや日本語版の出来、不出来が作品の価値を左右するほどの注目度になるなど、音響・音声制作、音声収録に対して制作側だけでなくコンシューマーからも熱い視線が注がれています。

現在、81グループでは、「声優のマネージメント」「アニメーション、外国映画吹替え、ボイスオーバーのキャスティング及び制作」「CM、VP等のナレーションのキャスティング及び制作」「テレビ・ラジオ番組の企画制作及びキャスティング」「各種コンテンツの企画制作」「各種イベントの企画制作」「演劇・朗読公演の企画制作」「新人声優の育成」「声優講師の派遣」……等々をはじめ、音と声に関わる全てのフィールドを活動範囲として業務を行っています。

音響・音声制作分野においても、2010年12月に、7番目のスタジオとなる7.1ch対応アフレコ機能を備えた「STAGE G」を新設、2012年11月にはEDIT1 VTR編集室を「HD対応ノンリニアオンライン編集室2室」へアップデートするなど、最新の設備の導入を常に進めており、現在は、以下の設備を管理・運用しています

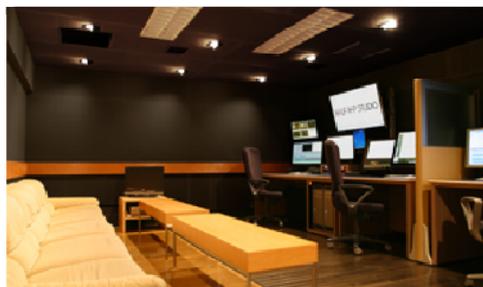
<代々木公園 BOF1>

STAGE1 : Solid State Logic C200を中核にした5.1chサラウンド対応のアフレコスタジオ。

STAGE2 : TOA ix-5000Sを中核にした5.1chサラウンド対応のアフレコスタジオ。

STAGE3 : Constellationを中核にした6.1chサラウンドシステム。スクリーンバック、ダイレクトと要求にあわせたモニタリング環境を提供。

EDIT1 : Apple Final Cut Proを使用したHD対応ノンリニアオンライン編集室。共有ストレージにはGB Labs社の映像制作用高速NAS「SPACE」を導入し、編集フロアのどのマシンからでもアクセスが可能。



EDIT1

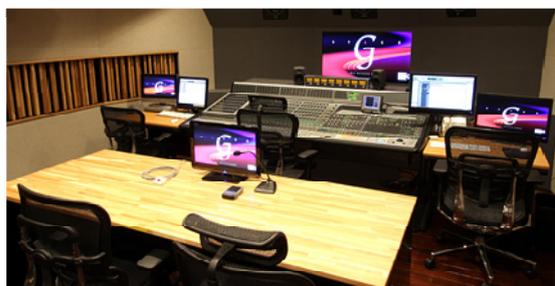
EDIT2 : EDIT1と同等の機能を、コンパクトなスタイルで実現。Apple Final Cut Pro / AVID MediaComposerを使用したノンリニアオンライン編集室。

<幡ヶ谷 BOF3>

STAGE5 : DIGIDESIGN ICONを中核にした5.1chサラウンドシステム。フォーリーの収録も可能なアナウンスブースを装備。

STAGE6 : FAIRLIGHT Constellationを中核にした5.1chサラウンド対応のアフレコスタジオ。

STAGE G : DIGIDESIGN ICONを中核にした7.1chサラウンドシステム。「AGS」を採用し澄み切ったモニタリング環境を提供。



STAGE G

一方、人材育成分野においても、将来有望な若者たちが、演技の訓練に励み自分の可能性を広げていくことを楽しんでいますし、実力を備えた新人も生まれてきています。制作業務の中で優秀なスタッフたちも育ってきています。

これからも私たちは未来に向け、自分たちの業務の範囲に縛られることなくチャレンジし続けることで、所属俳優やスタッフたちの活躍のフィールドを広げていきたいと考えています。

今後は、海外メディアグループとの提携や現地法人設立など、視線を世界に向け、所属俳優やスタッフたちの活躍の場を世界へ広げていくことを目指して、チャレンジを続けてまいります。

今後ともCPO-JP を通じて各社様と交流させていただく中で、微力ながら皆様の事業にご協力出来ればと思っております。

よろしく願いいたします。

株式会社81プロデュース
代表取締役社長：南沢道義



< 関連会社 >

株式会社 HALF H・P STUDIO

株式会社 1981 GROUP HOLDINGS

81ACTOR'S STUDIO 東京校・大阪校

< 関連・加盟団体 >

一般社団法人 国際声優育成協会

一般社団法人 日本コンテンツ振興機構

一般社団法人 日本声優事業社協議会

協同組合 日本俳優連合(所属俳優)

一般社団法人 日本ポストプロダクション協会

一般社団法人 日本音声製作者連盟

一般社団法人 日本動画教会

一般社団法人 外国映画輸入配給協会

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。