

# 映像制作ビジネスと著作権

～ テレビ・映画・動画配信等における著作権と実演家の権利の取扱いは ～

2018年3月8日(木) 14:00～17:30 (受付開始 13:20～)

**会場** 富士フイルム 西麻布ホール 東京都港区西麻布 2-26-30 1F  
(東京銀座線 表参道 徒歩 15分 日比谷線六本木 徒歩 15分)

**地図** [http://ticket-search.pia.jp/pia/venue/venue\\_access\\_map.do?venueCd=FJFH](http://ticket-search.pia.jp/pia/venue/venue_access_map.do?venueCd=FJFH)

**参加費** 一般参加者 8,000 円 / JAVCOM 会員社 5,000 円 / 後援団体会員社 5,000 円

テレビ、映画、動画配信、出版、音楽やゲーム等のコンテンツビジネスが拡大するなか映像制作ビジネスにおける演出家、俳優、声優等々の著作権の扱いについての注意深い対応が必要であります。本セミナーでは、長年この道に携わってこられたエキスパートの講師の方々に事例を交えてご講演頂きます。著作権の扱いを知ることには顧客からの信頼を獲得しビジネスの発展に繋がります。是非、映像制作に携わる皆様方の今後のビジネスにお役立てくださればと企画しました。

## 講演 1

### 第一部 14:05～15:15

「映像制作で、他人の「コンテンツ」を用いる場合に「無断で使えるか」  
「権利者の許諾を得なければ使えないか」を判断する「5段階フローチャート」を解説」

### 第二部 15:15～16:05

「映像制作とその二次利用にまつわる(たいへん)複雑な「権利関係」を解説」

株式会社 TBS テレビ 総務局法務マネジメントセンター ビジネス法務部  
担当局次長 日向 央 氏

### 質疑応答 (Q&A) 16:05～16:15

15分休憩 (16:15～16:30)

### 講演 2 16:30～17:20

「映像番組制作上の法的注意点」「クレームへの具体的対応」「BPO」を解説

レイ法律事務所 統括パートナー 弁護士 河西 邦剛 氏

### 質疑応答 (Q&A) 17:20～17:30

#### ★お申し込み・お問い合わせ★

NPO 法人 日本ビデオコミュニケーション協会 (JAVCOM) 事務局

TEL.03(3234)5994 FAX.03(3234)5995

ホームページ▶ <http://www.javcom.or.jp/>

## 2018年頭の所感 《JAVCOM “おもしろい”》 「人生100年のステージは若き世代こそ本命！」



厳冬の八ヶ岳連山（山梨県甲斐市にて撮影）



NPO 法人JAVCOM  
理事長 金丸 幹夫

少子高齢化の対応は世界に先駆け日本は待たなしとなり、各企業は100年世代を考慮した変革が必須の時を迎えます。

高齢化の進行は長い人生では多くのチャンスにも出会い70代を働くことが生きがいの選択肢となって拡大することも事実であります。

このポジティブな「人生100年世代」は正論となるが、逆に年功序列等は終わりを告げキャラクターナイズしたアクティブな若き世代の高揚となります。

ロボットにAI等々はネットジャンルをベースとした国際的デジタルレースとなりヤングのチャレンジ指向が国策となる兆しが見えてきました。

私たち映像関連もまたTV68年の履歴を背景にグローバル化デジタル化の時世を走り出し、今年は4K8K時代を本格的に迎えようとしています。一方では、IP20年の普及はブロードバンド化スマートデバイス化が進行して放送と通

信はボーダレスとなり両者の融合連携の配信もまた新しいステージに入ってきました。そして、このジャンルの改革にタクスホースするリーダー格は「スピードと実践力の若き世代」が頭角にあると思われてなりません。

映像関連の特異体質で活性化する異業種のJAVCOMはNPO法人として、この関連産業の新展と映像文化の発展を視野に広く社会に貢献関与する使命があります。

恒例、新年会の拡大セミナーを筆頭に事業展開の春秋2大セミナーはもとより各研究委員会の活性化を踏襲して、アイデアのある未来志向の議論研鑽とその実践を続行して参ります。尚、若き世代のパワーアップ「変革実践」は最優先課題でもあります。背景には、生来の前向き行動派に脈打つ「あったか〜い和が輪となるコミュニケーションメンバー」の概念が仲間相互のリスペクトを大事にすることはJAVCOMの変わらない哲学であります。

時は、元気な「おもしろいJAVCOM」をコンセプトに会員各社の幸運をお祈りしながら！

会員 関係者のお力添えよろしく願いいたします。

～ソフト研究委員会 12月勉強会～  
**「株式会社デジタル・ガーデン VR体験・勉強会」**

日時：平成 29 年 12 月 5 日（火）16:30～18:30  
 担当：JAVCOM ソフト研究会  
 会場：株式会社デジタル・ガーデン  
 講師：デジタル・ガーデン取締役 高橋 和也 氏  
 Engineer 根岸 雅人 氏

ソフト研究会の12月勉強会第一弾が、会員である株式会社デジタル・ガーデンで行われました。

ここ数年騒がれ続けてきたVRの現状について最新VRコンテンツを体験しながらVRの今後について勉強してみました。

株式会社デジタル・ガーデンはポストプロダクションでありながら積極的にVRに力をいれていて今までと違ったVRコンテンツに挑戦しています。今回はその中から3つの異なるタイプのVRコンテンツを見せていただきました。

**1、リアルな野球体験を可能にするVRコンテンツ。**

ピッチャーが投げってくる剛速球を、衝撃を感じるができる専用バットで打つことによってまるで本当の野球場でプロのピッチャーと対戦しているような感覚になるVRです。

ヘッドマウントディスプレイを装着すると360度の野球場が目の前に現れバッターボックスに立ってピッチャーから投げ込まれる剛速球を打ちます。

ピッチャーの球種もストレート以外にカーブ、シュートなど15種類ありストレートは最高200キロまで体験可能とのことでした。

体感しましたがホームランどころか当てる事がやっとなで、TVゲームとは違うリアル差を感じました。

**2、車の色やパーツを変更したり、車に乗って道を走ったりすることのできるVRコンテンツ。**

ヘッドマウントディスプレイを装着すると目の前に一台の車が現れその車の色、装備を自分好みに変更することが出来るVRです。

販売店に車を見に行くと車が2、3台置いて在るだけで色違い、装備違いの車を見比べることはまず出来ません。しかしこのVRであれば好きな車の色、装備を一瞬に変更して360度好きな角度から見る事ができます。

さらに昼、夜などの背景を変更することでより具体的に車の色や装備の違いをリアルに感じる事ができます。

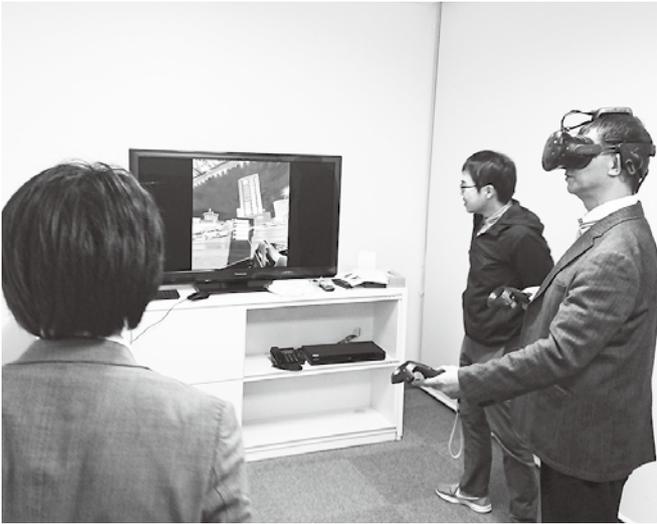
色や外装パーツだけではなく内装も変更可能なので細かい装備変更などカタログでしかわからなかった部分を見て確認することができます。

車に乗り込むと高速道路を走る360度映像が現れ、まるで走っているような錯覚になりました。

常設展示可能な場所であれば風や揺れなどを同時に再現する事が可能なのもっとリアルティーのある映像に感じ



“リアルな野球体験を可能にするVRコンテンツ”体感



“車の色やパーツを変更したり、車に乗って道を走ったりすることのできるVRコンテンツ”体感

るでしょう。

### 3、作業訓練VRコンテンツ。

作業の訓練をより、リアルに体験することの出来るVRコンテンツです。

上記2つのVRコンテンツとは違いヘッドマウントディスプレイは装着せず3Dメガネと専用ペンと専用モニターを使いVRで画面上に現れたパーツをペンで移動させたり指示に従った動きをさせるVRです。

作業訓練VRの一番有名なコンテンツはやはりリフライトシュミレーターでしょう。間違った事をすると大惨事になりかねない作業をVRで体験する事で、いかなる事にも対応出来るようにするためのシステムです。

今回体験したコンテンツは、工場の決まった作業の手順を、正確行うためのコンテンツで3Dメガネをかけてモニターの中の決まったパーツを移動させたり角度を変えたり



します。うまくいかない場合は、本当であれば事故に繋がりますがVRなので何度でも安全にやり直すことが可能です。危険な作業であればあるほどVRで事前に体感する事で本  
当の作業の失敗のリスクを減らす重要性を感じました。

以上の3つのVRコンテンツを体感しました。

今回は、常設のVR施設ではないながらも映像と感触、音(一部)をリアルに感じる事でVRコンテンツをよりリアルに感じました。

新宿にも大型のVR体験施設が出来たりと、新しいVR施設が増えてきます。どうしてもエンターテイメント系のVRが目立ちますが、今回体験したエンターテイメント系VR以外のVRの必要性が今後は増えてくるのではないかと感じる事が出来ました。

将来、よりリアルで5感すべてで感じる事のできるVRコンテンツがきっと現れるのもそう遠くないと思いました。



“作業訓練VRコンテンツ”体感

～ソフト研究委員会 12月勉強会～  
 フィルムカメラマンのドキュメンタリー映像との出会い  
 “何も加えず！何も奪わず！あるがままに！”  
 『ドキュメンタリーから映画まで、ヤマザキユタカの映像人生』



日 時：2017年12月15日（金）  
 会 場：テアトルエコー4階会議室  
 講 師：撮影監督 山崎裕氏  
 参加者：17名

12月のソフト研究委員会の勉強会第2弾は、1964年に長編記録映画でデビューされ、ドキュメンタリー、ドラマ、劇映画まで幅広い映像分野で活躍されている撮影監督 山崎裕氏を講師にお迎えした。

昨年撮影監督を担当された劇映画は『海よりもまだ深く』（是枝裕和監督）、『永い言い訳』（西川美和監督）。ENG時代から現在まで、50年以上の現場キャリアにおいて「こだわらないことがこだわり」と仰る山崎氏に撮影監督、映像制作者としての持論をお聞きした。

1940年東京生まれ。1963年日本大学芸術学部映画学科卒業後、フリーのカメラマン助手としてCM、PR映画、記録映画に携わり、1964年24歳のときに長編記録映画『日本の華 浮世絵肉筆』（中村正義・小川益夫共同監督）でフィルムカメラマンとしてデビュー。1965年初のテレビドキュメンタリーTBSの「カメラルポルターージュ・マグロ船第八

伊東丸」を手掛け、その後、日本テレビの牛山純一氏がプロデュースした「ノンフィクションアワー」「すばらしい世界旅行」等のカメラマンを担当。

その後、数々のTVドキュメンタリー、ドラマの撮影を担当。1998年『ワンダフルライフ』で劇映画を撮影以降、是枝裕和氏、河瀬直美氏、西川美和氏などの劇映画作品で撮影監督を担当。株式会社いちまるよん 代表取締役を務める現役の77歳の撮影監督（カメラマン）である。

ドキュメンタリーから入った映像業界。そのドキュメンタリー映像の撮影者と対象者はある種の「共犯」だという。“撮るもの”と“撮られるもの”の間にはカメラがある。カメラを感じさせない間合いがある。例えば、「想いにふける被写体の正面にはカメラは入らない。」「必要以上に近寄らない。」「しかし「強く感情を表している対象には、カメラは正面にも近寄る事が出来る」。感情を写す事は決して単に被写体に近寄ることではないという。また、社会的事件や事故のドキュメ



講師：撮影監督 山崎裕氏



ソフト研究委員会  
竹治委員長



様々な表情とジェスチャーによる表現とともに話をされた 山崎裕氏



ソタリーの場合、被害者側のドキュメンタリーが感情的に制作しやすいし、観客に訴えやすい、だが加害者側に向けた視線の作品も必要だ。好き嫌いだけでは作品を作れないのだともいう。

「カメラは暴力だ!」とも言える、それが分かった上での「共犯関係」を探すのがドキュメンタリー撮影の極意のようだ。

その難しさの中で、監督と意見を交換しカメラを回す。テレビも初期は16mmフィルムで撮影していた。番組で使えるフィルムの本数は決まっていた。その後、テレビは3/4インチのテーブVTR撮影時代、普通の制作者の10倍以上のテーブを回す、テーブは3/4テーブだが、放送するには使い回しの1インチに上げる必要があった。この時代1インチは放送局が出してくれた、膨大な量となり、当然テレビ局に怒られる。そこで、3/4のオリジンから1インチに直接編集した。この当時では、誰もやっていないし、テーブに傷が入るリスクもある。それでもテレビ局に認めさせる。作品の質を守る為に回せる量を確保したかったのだ。撮影機材もVTRと1体型のカメラがない時代、携帯用のVTRをリュックで自分で担いでカメラを回す。カメラのバッテリーが30分しか持たないと、照明用の大型のバッテリーを持ってカメラを回す。総重量が30kgを超えたそうだ。撮影となれば、どんなことでもやってみる。知恵と根性で乗り越えるのだ。

彼を指名する監督（演出家）が増え始める。その中で、ドラ

マの監督が無理な撮影の作品でお願いするようになる。例えば、青函連絡船の中でドラマを撮影する作品。船内撮影は場所も狭く、船が港に着くまでに撮影を終わらなければならない。ドキュメンタリーで培った技術が求められた。

時間の限られる撮影。その中でも、役者に直接照明があたる不自然さを嫌う。

その結果、主演女優から監督に「照明があたらなかった」とクレームがつく。プレビューを見せて納得してもらう。カメラは自由に動けたほうが良い。従って撮影するときは、「手持ちカメラ」が多い。風景も役者もその存在が自然に見えることに拘る。「嘘」に見える事が嫌なのだ。撮影とは舞台を作ることであり、それが「嘘」に見えないことに繋がる。しかし撮影したものは虚像。観客に「信じられる虚像」として感じて貰う努力を惜しまない姿勢を感じた。

フィルムからENG（VTRテーブ）に、そして同じENGがデジタルになり、現在は、撮影データで直ぐにクラウドに挙げて編集室に送る。時代が凄いスピードで進んでいく中、テクノロジーは進んで取り入れるが、撮影方法には拘り続ける職人の撮影監督（カメラマン）である。

最後に一番心掛けている事をお聞きすると、新人の頃に先輩に言われた「画を決めたらカメラを1歩前に進める」と答えた。自分の感覚を壊すことで見えてくるものがあるという、いつも新しいものを探す姿勢を忘れない「初心忘るべからず」である。「映画少年が映画老人になった」と笑った。

### 山崎裕氏の主な作品

1999年『ワンダフルライフ』/2001年『DISTANCE』/2004年『誰も知らない』/2004年『カナリア』/2006年『花よりもなほ』/2007年『恋するマドリ』/2008年『歩いても歩いても』/2008年『たみおのしあわせ』/2008年『俺たちに明日はないッス』/2009年『狛Koma』/2010年『ANPO』/2011年『奇跡』/2011年『裸の夏』/2012年『ニッポンの嘘 報道写真家 福島菊次郎 90歳』/『フタバから遠く離れて Nuclear Nation』/2013年『樹海のふたり』/『ひろしま 石内都・遺されたものたち』/2014年『2つ目の窓』

～技術研究委員会 11月勉強会～  
**「InterBEE 報告会」**

日時：2017年11月29日/場所：グラスバレー株式会社

2017年11月29日、JAVCOM 技術委員会11月度勉強会として、グラスバレー株式会社 石川様に会場のご協力頂き、毎年恒例のInterBEE 報告会を実施し、各社下記の通り報告会が実施されました。

(報告 三友株式会社 新井 真人)



**株式会社テクノハウス**



(株)テクノハウス 前嶋氏

ホール1のプロオーディオ部門とホール2の映像制作放送関連機材部門に分かれて展示。

Evertz 社の 25GbE IP Gateway、4K Up/Down/Cross コンバーター+HDR 変換、光伝送装置の展示とFilmLight 社 Baselight X + Baselight 5.0 の新機能紹介、Baselight for Avid の展示、AVIWEST 社 簡易中継装置(携帯キャリア使用)、HE4000 4K 対応伝送装置(ハーフラックサイズ)を展示を行った。

他にもOmniTek 社の4KToolBox 12G-SDI アナライザー、UltraXR 4K ラスタライザーや、Ensemble Design 社の4K フレームシンクロナイザーの展示など、数多くのラインナップを

揃えていた。

AWS プースでも、クラウドに送出のソフトが組み込まれていてそこから再生できるという、Evertz のCloudPlayOut も展示され、好評を博した。またIP の規格、特に非圧縮の映像伝送について発表を行った。



**伊藤忠ケーブルシステム株式会社**

ブースがホール4の映像制作放送関連機材部門とホール2のプロオーディオ部門に分かれて展示されていた。

まずホール4では、Facilis Technology 社 TerraBlock シリーズの新たにリリースされた32Gb ファイバー接続した4K 編集システムを実機展示や、新規取扱を開始したVenera Technologies

社自動QC ツール Pulsar、Cinegy 社マルチフォーマットインジェストシステム Cinegy Capture PRO、Lasergraphics 社 Director 10K アーカイブフィルムスキャナーの紹介があった。

また市場より好評を得ているIHSE 社デジタルKVM システムと、定番のケンブリッジリサーチシステムズ社フラッシュアンドパターンアナライザー(パカパカチェッカー)の4K 対応版も、展示デモを行っていたとのこと。

ホール2では、映画関連では定番のAMS Neve 社の製品で、サラウンド制作に特化したデジタルコンソール「DFC3D」と、コンパクトなアナログコンソール「GenesysBlack」のデモも行っていただとの紹介があった。



伊藤忠ケーブルシステム(株) 和田氏



グラスバレー株式会社



新バージョンEDIUS9 について、説明を行った。

過去のバージョンは加わる機能を事前告知していたが、今回は告知無しで発売されたとのこと。

今後、マイナーバージョンアップで、数々の機能が加わる予定。

また今回の目玉として、Amazon AWS を利用したクラウド編集サービス開始の報告がなされた。

実際期間中に大きな注目を集め、今後はクラウドで編集を行うことが、当たり前になる可能性があると感じた。

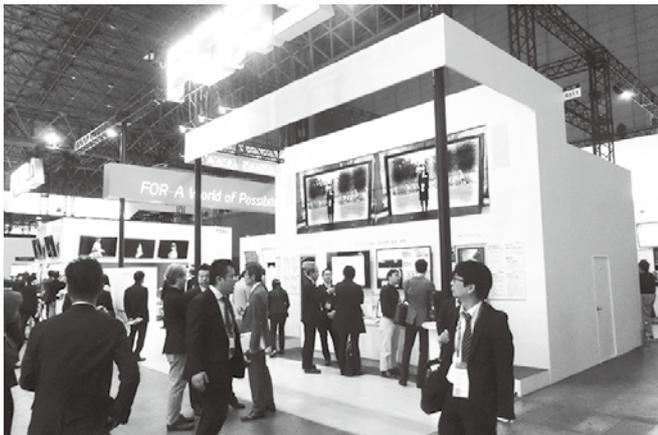


グラスバレー(株) 石川氏

株式会社 朋 栄

8K,4K, HD の解像度、12SDI, Video Over IP の伝送方式、HDR、TICO, XAVC のコーデックをブースのテーマとして、各社制作アプリケーションに向けたシステム展示を行った。

12G とIP については、どちらかを選択するのではなく、どちらにも対応するという姿勢を見せた。



アプリケーションごとにエリアを分けた展示となっており、来場者に理解されやすい内容となっていた。

1. 先端技術・回線アプリケーション
2. スポーツアプリケーション
3. グラフィックスアプリケーション
4. スタジオ・ニュースアプリケーション

その他にIP セミナーも開催し、実際に導入が始まったIP システムの紹介や、関連企業を交えてIP システムの展望についてパネルディスカッションも行い好評を得たとのこと。

またソニー、日本IBM、メラノックス等との協業展示も行い、幅広いメーカーとの繋がりをアピールしていた。

主力製品として、定番のFS であるFA-9600 や12GSDI 対応の3ME スイッチャーHVS-6000 の紹介もされた。



(株)朋 栄 佐川氏

三 友 株式会社

今年のコンセプトは”自社のコーディネイト製品を中心に、付加価値を追求”とし、展示を行った。

まず定番となった8K コーナーでは、HYPER CUBE MHP-8000 に、サラウンドアンプを複数接続し、22.2ch サラウンドの実演を行った。

次に昨年に引き続きのVR コーナーとして、配信ソリューション360 VR CAST の展示を行った。

VR コンテンツの商用利用の為に開設したサービスとなっており、手軽にVR コンテンツをアップし、すぐに商用利用できることが特徴となっている。

またこれも昨年に引き続きのLeica シネマレンズコーナーでは、大判センサーに対応した新製品Thalia を実演展示し、PR を

行った。

他にも無線設定が可能になったタイムコードジェネレーター TENTACLE SYNC や、発売開始した4K 光伝送装置THNDERS 4K も展示を行った。

各社様々なコンセプトを掲げ、興味深い展示内容となっていたが、いよいよOVER4K が当たり前の機材、ソリューションのラインナップが多く、いよいよ始まる4K8K 放送に対し、準備万端という印象であった。



三 友(株) 新井氏

(報告 三友株式会社 新井 真人)