慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	映画保存の現状と利活用促進に向けた取り組みについて
Sub Title	
Author	三浦, 和己(Miura, Kazuki)
Publisher	慶應義塾大学デジタルメディア・ コンテンツ統合研究センター
Publication year	2014
Jtitle	慶應義塾大学DMC紀要 (DMC Review Keio University). Vol.1, No.1 (2014. 3) ,p.5- 8
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	特集 : DMC研究センターシンポジウム : 第3回 デジタル知の文化的普及と深化に向けて : コンテンツとコンテクストの統合的アーカイヴィングに向けて
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000001-0005

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

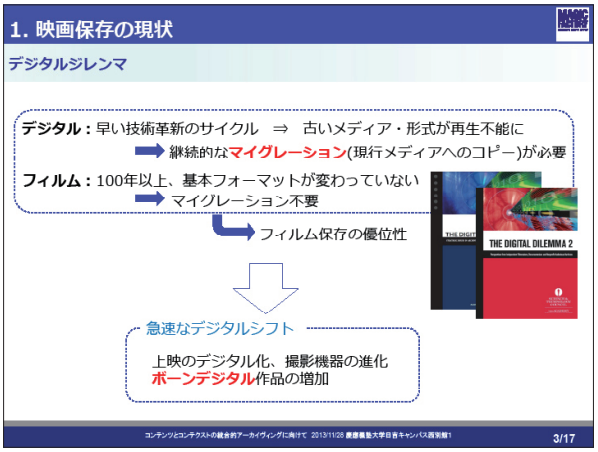
映画保存の現状と利活用促進に向けた取り組みについて

三浦和己（株式会社 IMAGICA）

株式会社 IMAGICA の三浦と申します。よろしくお願いします。一番初めに極々簡単に弊社の紹介をさせていただければと思います。弊社は 1935 年に映画フィルムの現像所として創業いたしまして、現在はテレビや CM などのポストプロダクション等、幅広く映像の技術サービスを展開させていただいております。そのなかで私自身は映画の保存・修復に関わる業務というものを担当させていただいております。このあと、様々な学術的な議論がなされると思いますが、私のほうからはどちらかといいますと業界で既に起こっていることですとか、トレンドとして取り上げておくべきこと、映画という限られた領域ではありますが、そういったことについての情報をご提供できればと考えております。一番目が映画保存の現状。私自身は活用を考える上で保存ということを非常に重要視しておりまして、保存と活用というのは常にセットで語られるべきというふうに考えております。活用することによって得られた収益を保存に回すといいますか、そういったサイクルを生み出していくことが何より重要であると考えておりますので、まずはその保存の現状について、お話をさせていただければと思います。

本シンポジウムは慶應さんのほうで翻訳された「デジタル・ジレンマ」をダウンロードされた方にお知らせが行っているとおうかがいしておりますので、おそらく多くの方が目にされているかなと思います。

これは数年前に出されたものですが、デジタルデータというのが比較的技術革新のサイクルが早いために常にマイグレーションを行わないといけないのに対して、フィルムの場合は 100 年間フォーマットが変わってないということで、フィルム保存というものの優位性が語られたというふうに思います。ですが、やはりそこからかなり状況が変わっておりまして、映画の上映のデジタル化とか撮影のデジタル化によって映画というコンテンツが大きくデジタルのほうにシフトしてきた中で、映画保存の状況についても非常に大きく変わってきているということが言えるかと思います。どれぐらい急速にデジタル化されたかというのを、この図が非常にかわりやすく示してくれています。「デジタル・ジレンマ」が出版された 2007 年あたりは 3 パーセントとか 5 パーセントぐらいが全体のなかでデジタルスクリーン化されていたわけですけれども、2011 年、2012 年で急速に割合を伸ばしておりまして、現在ではほとんどがデジタルで上映をされているというような状況になっております。



このデジタルシフトによる影響が映画保存に与えたインパクトというものを色々な角度から考えることができると思います。このことの本質的な部分といいますか、一番重要なところは、これまでは映画というものが、作って上映をしようとした場合には必ずフィルムが作られていたということです。そのフィルムを、きちんとした保存環境ではないにしても倉庫に置いておけば、とりあえずはその映画作品というものを未来へ継承することができたという、ある種受動的に映画保存が実現できていました。ところが、現在ではこのデジタルデータを保存するためにはさきほどの「デジタル・ジレンマ」にあります通り、何をどのような形で、どのようなメディアで、どのようなフォーマットでというところを常に選択して、更に継続的にかかってくるコストをどのような形で捻出するかということを、ある種能動的にジャッジして行動していかないと、残念ながら映画というコンテンツを残せません。そういう受動的な状況から能動的な状況に変わってきているというところが一番大きなポイントだと考えております。

そのことが、デジタルデータをどう保存するかというような課題だけでなく、過去の映画、フィルムの保存についても非常に大きな影響を与えております。デジタルデータの保存に対しては、過去数年に渡って「デジタル・ジレンマ」に代表されるようにフィルムがいいのかデジタルメディアがいいのかとか、もしくはどういったメディアで保存すればいいのか、何が正しい

方法だろうかというようなことが議論の中心であったのではないかなというふうに思います。しかし現在はどちらかといいますと、「他社さんは何使われてるんでしょうか」とか、そういったかなり具体的な時代の流れを中心として、それにならうような形で実際に今お持ちのデジタルデータを保存にあてていくというような原理的な理論から現実的な議論に移ってきているということが言えるかと思います。

ただし、残念ながらといいますか、それほど映画のデジタルデータのアーカイブ自体は進展が早くはないです。テレビに関してはLTOですとかXDCAMというものをメジャーな選択肢としてかなりマイグレーションが進んでいるのですが、映画は担当者のデスクの下にハードディスクが山積みになっているとか、そういったことが実はまだまだ現実として多くあります。その1つの要因としては、映画のマスターのデータというのは何種類か作られるのですが、その中の何を残して、それをどのような形で保存するのかということについての業界標準、ガイドラインのようなものが制定されていないことがあります。このことが、映画のデジタルデータの保存に対しての積極的な展開について少し初動が遅れている1つの要因なのではないかというふうに考えております。

そうこうしているうちに映画のワークフローもかなり最近は多様化しておりまして、これまではDPXとよばれる、ある一般的な非圧縮のデータ形式で映画が作られことが多かったのですが、そういったものがどんどん変わってきております。つまりガイドラインを制定する前に、それよりも早く多様化のほうが来てしまっているというのが映画保存の難しい現状としてございます。

2点目の過去のフィルムのほうに対してのデジタルシフトが与えた影響ということを考えてみます。これはよく使っている写真なのですが、古いフィルムがこのような形でどんどん劣化してしまいますが、これまでは劣化してしまったフィルムをどうしようかというときにフィルムから新しいフィルムにコピーをするというような対処をやってきました。これまでですと、その複製されたフィルムがそのまま上映ですとか活用にダイレクトにつながっていたわけですけれども、現在はあえて上映に用いないフィルムを選択してフィルムをコピーするということは保存のためにフィルムを選択したという位置づけになると。これが当然コストもかかるものですから、収益の確保の点であるとか、あるいは保存と活用を今後も担保し続けるためというようなところの説明をするうえで非常に活用というところがより一層説明をするなかで求められてきているということがいえるかなというふうに思います。

そのような保存の状況の中で、実際に利活用に関してはどのような流れとなっているかというところに移していきたいと思います。どんどん活用していきたいというのは当然ですけれども、残念ながらといいますか、なかなか難しい状況もございます。このグラフはビデオソフトの売上金額の推移グラフとなっておりまして、いわゆる活用のかなり大きなウエイトを占めているパッケージメディアとして映画のコンテンツを販売していくというものがあります。ご覧いただく通りちょっと文字が小さいのですが、2004年あたりをピークとして売上の金額というのは残念ながら減少傾向にあります。減少傾向のなかでも減少の度合いというものが鈍化しているという側面も見て取れますが、パッケージメディアがどんどん売れなくなってきているという大きな流れは見て取れるかなと思います。更に映画の場合は旧作は、やはりフィルムで残している方が多いので、フィルムを劇場で上映するということが多いわけですけれども、さきほどのデジタル化のスクリーンの例で見た通り、フィルムで上映できるというところ自体が減っているということがありますので、活用のシーン自体が縮小してしまっているということも背景としてあります。

その一方で配信のほうの伸びといいますか、我々のほうもかなりいろいろなお問い合わせを受けるようになってきていますが、スマホですとかタブレットで映画をご覧になる。あるいはスマートテレビですとか、最近はセカンドスクリーンなんていうキーワードでいろいろ語られるわけですけれども、やはり映画というコンテンツの消費の仕方というものがどんどん変わってきているというようなトレンドが1つあります。先日もInter BEEという放送機器展がありましたが、そこはもう4Kという高解像度化の流れ一色のような状況でした。ここにテレビと映画の位置づけの転覆と書きましたが、これは中身のことを語っているわけではなく、あくまでもその解像度といいますか、技術的な意味合いで書いています。というのも映画は基本的にデジタルで作成される場合、現在も2Kの解像度で作られることが非常に多い状況です。映画よりもテレビのほうがこの4Kという新しいトレンドに対して敏感に反応しているといいますか、初動がかなり早いということが見て取れます。このあたりも全体を考える上では非常に大きなポイントなのかなというふうに考

えております。

そういったコンテンツの消費のシーンといいますか、活用シーンが変化していくなかで映画のメインと言っていいかと思いますけれども、劇場で映画を観ることの意味みたいなものがより問われているのではないかなと思います。当然これはこれまでもずっと問われてきたことではあると思うのですが、今の時代ほど問われていることはないのではないかというぐらい注目されているところかと思います。実際に劇場さんとしても様々な取り組みをされています。一番わかりやすいのはハイスペック化で、アイマックスのような大型のスクリーンというのが好調です。それだけでなく、ここにありますイム・サウンドという立体音響の設備、こういったものを劇場の特徴として導入されているところですとか、あるいは「脱シネコンサウンド」と書きしまたが、いわゆるシネマコンプレックスの劇場の作り方というのはかなり吸音とか遮音というものが非常にしっかりとして、無響室のような形の状態で映画のコンテンツを流すことが多いですけれども、最近ではあえてライブな環境を作ってナチュラルな響きを得るとか、そういったことを劇場の特徴として作られているようなところもありますし、そのほかにもこの下、当然これだけではないわけですけれども、いろいろな取り組みをコンセプトとして掲げられているところがございます。たとえばユナイテッドシネマさんでは無声映画の伴奏を生でやれるようにグランドピアノが常設されているとか、他にもアニメ専門のところができましたし、一番下の十条の cinecafe SOTO というところはそれほど大きくないカフェなのですが、そこに 35 ミリの映写機が入っていて、おもしろい映画をいっぱいやっています。色々なタイプの劇場が出てきています。さきほどの活用シーンの変化に合わせて劇場というものがどんどん変化しているわけです。映画を観る側にとっては選択肢がどんどん広がっているということが見て取れるかと思います。

もう 1 つ、作品の選定というところも変わってきています。これもしばしば指摘されてはおりますが。ここではアーカイブと書きましたが、要するに映画自体を保管されているところがまずあって、それはもちろん製作会社さんも含めてですが、そこからある専門家の方がキュレーションを行って活用する作品を選定していきます。これは映画の製作会社の担当の方や、映画祭のキュレーターの方が選定していくものに対してどんどんとそれが消費者側に移ってきているという、これは数年前からの流れではありますけれども、そういったものがどんどん現実のサービスとして展開され始めているということがいえるかなと思います。最近ニュースでも流れていましたが、松竹さんで古い「晩春」という小津安二郎監督の作品のデジタル修復の費用捻出のためにクラウドファンディングの仕組みを使うということを最近展開され始めています。ちょうど今も募っている最中ということです。それだけではなくて、ドリパスさんは、どの映画を劇場で観たいですかというのを広く募って、ある作品に対して興業が成立する程度の人数が集まった段階で実際にその映画の興行をするというようなサービスを展開されております。ブラジルではムービーモズ、アメリカではタグ・ギャザーなど同じようなコンセプトで展開されているサービスがあるというふうに聞いておりますし、こういった流れも作品選定に対して 1 つの大きな流れとして見て取れるのかなというふうに思っております。

作品としての利活用からコンテンツとしての利活用と書かせていただきましたが、これは映画の変化より先を行っているのが音楽業界と言われておりますが、iTunes の影響によってアルバム単位で音楽が消費されていたのが曲単位になっています。最近では再生された分数によって課金されるようなモデルですとか、そういった利用の尺といいますか長さがどんどん、どんどん細分化されているという現状があります。やはり映画に関してもそういった取り組みをして、どんどんと活用の機会を増やしていくという必要があるのだろうと思っております。たとえばフッテージの利用と書かせていただきましたが、木下慶介監督が作られた作品の、ビールを美味しそうに飲むシーンを集めてビールの CM を作ったりなんていうこともお手伝いさせいただいたことがあります。それも一種のフッテージの利用の仕方ということが言えるのではないかなと思いますが、そういったことをどんどん増やしていかないといけないでしょう。あるいはロケーションということをキーワードにして地域映像アーカイブというのもあります。最近色々なところで展開されていますので、そういったところとの連携であったり、あるいはデジタル教科書であったりしてもいいのではないでしょうか。これは別に既に起こっていることではないのですけれども、たとえばある監督のある構図、あるカメラワークですとか、そういったものを切り出して、それを並べることによって、映画・映像を学ぶ方々にとってそういったコンテンツを使ったデジタル教科書というような形で展開されるというのも話としてはす

ごく面白いのではないかなというふうに思っております。

そういった形を取ってでも、映画の消費されるサイクルを速めていくということが非常に重要になってくるのではないかと考えております。

そのために必要なこととしまして、やはりメタデータのマネジメントというところが非常に大きなところになってくるかな、と思います。おそらくこういったところがこのあとの議論でより深まっていくのではないかと思いますので、前座的な内容になるのですが、やはり映画の作品そのものを活用の頻度を上げようとすると実際にその作品がどういったものなのかというところを広く世に知らせて、それを様々な消費者とか様々な視点でキュレーションしてもらえる機会を作るというのが一番活用頻度を上げる上では重要だと思います。そのために、まずはメタデータを大容量化、高品質化していくというところがポイントかなと思います。実際にそのコンテンツ自体が今どういう状況にあるのかとか、もしくはどういったメディアが既に存在していて、何がないのかとか、そういったコンテンツの把握というものが一番初めのベースにくるとは思います。実際にそのメタデータ自身を大容量化するためにたとえばクラウドソーシングのような形で一般の方々に対して解放して、入れ込んでいただいたり、あるいは専門家の方を呼んで、たとえばゴルフのトーナメントの映像に対して実際にプロゴルファーの方をお呼びして、その方にしかわかり得ないような深いメタデータを入れていくとか、そういったことが必要になってくると思いますし、実際にそのような取り組みでメタデータを入れ込んでいるような業者もございます。更にそれらをオープン化していくと。そのためにはMLA連携なんかでもよく言われることですけれども、1つのデータベースではなくて、様々なデータベースとどんどん連携させて横断的に検索ができるようにしていくということも重要なことだと思いますし、メタデータそのものをたとえば利活用していく例というのも最近は出てきております。たとえばRoviさんがやられているようなところは、最近もキネマ旬報さんとの提携というのがニュースで流れていたのですが、キネマ旬報さんの持っている豊富なデータベースをたとえばスマートテレビのようなものに入れ込んで、スマートテレビ自身がレコメンデーションしてくれるとか、そういった形の活用の仕方で、メタデータをそのまま利用していくというようなことも実際に起こり始めております。

下のほうに書いたのが私自身が映画の修復をする際に、ある作品から色々な情報に飛んでいけると非常にいいなという単なる妄想です。ちょっと時間がないので割愛しますが、実際には色々なデータが提供されていて、それをどのような形で結び付けて活用するかというのは、ほんとうに様々視点があると思いますので、その様々な視点に堪えうるようなオープンなデータベースというのがとんどん広まっていくということが必要だろうというふうに思っております。

もう1つ重要な点としては、やはり実際に活用する機会が訪れたとしても、コンテンツ自体がたとえば非常に劣化をしていて、残念ながら使用に堪えないということになりますと、せっかくのチャンスを逃がしてしまうことになりますので、やはりそのコンテンツの価値そのものの向上、映画で言えば映像そのものを高品質化させていくということも事前の準備としては非常に重要なポイントになってくるだろうというふうに思います。

駆け足でしたが、現在は以上のような状態になっております。最後に少しだけ課題ですが、実際には様々な活用に向けて考えていく上でも越えなくてはいけない課題というものが多く存在します。映画の場合特に権利的な問題のところが非常に大きいわけですが、やはり活用を促進していくためにはそういった課題を取り払わないと実際にはアクセスが減っていってしまって、メンテナンスの費用が捻出できず、更に保存の状態が悪化してしまって、コンテンツの価値そのものが低下してさらにアクセスされなくなる、という負のスパイラルに入ってしまうということを避けるために、やはりこういった課題というものをなるべく早く取り除いていく必要があるだろうと考えております。

そのためにはまさしくこのような場だと思いますが、映像の保存と活用に関わる方々、特に実務者として関わられている方々のコミュニケーションの活性化というのが何よりも重要だと思っておりますので、このあとの時間でもいろいろと議論させていただければと思っております。私からは以上です。