

Inter BEE

Inter BEE

REVIEW 2016

International Broadcast Equipment Exhibition Inter BEE

REVIEW 2016

INTER BEE ONLINE
www.inter-bee.com

■主催: JEITA 一般社団法人電子情報技術産業協会
■お問い合わせ: 一般社団法人日本エレクトロニクスショー協会 (JESA)
〒100-0004 東京都千代田区大手町 1-1-3 大手センタービル5階
電話: (03) 6212-5231 FAX: (03) 6212-5225 E-mail: contact2017@inter-bee.com

Inter BEE 2016

Inter BEE 2016 [(第52回) 2016年国際放送機器展]は、平成28年11月16日(水)から11月18日(金)までの3日間、千葉市・幕張メッセにおいて、5省庁・団体の後援、37団体の協力により開幕した。

■開催スローガン 「WHAT WILL YOU DO NEXT? —新しいメディアの可能性を世界に伝えよう。」

第1回開催前年の1964年、衛星中継によって感動がはじめて東京から世界に同時に伝えられた。

1965年より半世紀にわたり、放送・メディアの技術革新を紹介する場として開催を重ねてきたInter BEEは、今回より、2020年に向け「新たなメディアの可能性を世界に伝えよう。」という思いをスローガンに掲げて開催した。

■国内随一の「国際メディア総合展示会」

Inter BEE 2016は、総務省、経済産業省、NHK、一般社団法人日本民間放送連盟、一般社団法人電波産業会の後援、多くの関連団体の協力の下、「プロオーディオ部門」、「映像表現／プライティング部門」、「映像制作／放送関連機材部門」、「ICT／クロスメディア部門」の4展示部門構成により、放送、映像、音響、照明、メディアビジネスの最新のイノベーションが内外より一堂に会す「国際メディア総合展示会」として、年に一度の情報発信、情報交流のハブとなる機会として活用されている。

また、昨年より、米国商務省「トレードフェア認定プログラム(Trade Fair Certification Program)」の公認イベントとして認定され、国際化に向けた取り組みを加速させているほか、今後の社会変革に向けて進展が期待されるIoTの動向とも連携を図り、さらに大きな潮流への躍進を目指している。

■展示会の幅を広げる多彩な企画の拡充

新展開が期待されるVR(仮想現実)、AR(拡張現実)、ホログラム等の新しい映像表現技術や、ライブエンターテインメント技術を集めた新企画「INTER BEE IGNITION」。

キー局のネット戦略、視聴計測技術、番組マルチユース、OTT最新動向、ライブストリーミング等、メディアビジネスの最新動向を集約した「INTER BEE CONNECTED」。

イベントホールでのSRスピーカー実演デモに加え、ヘッドホン、マイクロфонを来場者に体感していただいた「INTER BEE EXPERIENCE」。

第一線で活躍する映画監督や映像クリエイターによる制作秘話紹介や、最新の制作ツールのプレゼンテーションを展開した「INTER BEE CREATIVE」などを実施した。



Exhibitors

過去最多の出展者が参加

4K・8Kの浸透に加え、HDRへの注目、IP伝送やクラウドサービスへの期待などにより、新規の出展も増え、メディアの新しい可能性が多く披露された。

出展者： **1,090** 社 (過去最多)

海外出展者： **593** 社

Trading Visitors

来場者数も過去最多に

メディアビジネスの広がりとともに、新たな来場者層も加わり、出展者との多様な交流が行われた。プレスの登録も過去最多となり、国内外に広く紹介された。

来場者： **38,047** 名 (過去最多)

報道関係者： **451** 名 (過去最多)

International

世界が注目する最先端技術と日本の動向

2020年の東京オリンピック・パラリンピック開催に向けた、VRやAR等のテクノロジとエンターテインメントをかけ合わせた取り組みは、海外からも大きな注目を集めた。

海外出展者： **34**ヶ国・地域

海外来場者： **37**ヶ国・地域

開催概要

■名 称
(第52回) 2016年国際放送機器展
International Broadcast Equipment Exhibition 2016
(略称 : Inter BEE 2016)

■会 期
11月16日(水) 10:00 ~ 17:30(※10:00 ~ 18:00)
11月17日(木) 10:00 ~ 17:30(※10:00 ~ 18:00)
11月18日(金) 10:00 ~ 17:00(※10:00 ~ 16:30)
※印は「SRスピーカー体験デモ」実施時間(イベントホール)

■会 場
幕張メッセ
展示ホール2 ~ 8・国際会議場・イベントホール

■入 場
無料(全来場者登録入場制)

■主 催
一般社団法人電子情報技術産業協会(JEITA)

■後 援
総務省、経済産業省(建制順)
NHK、一般社団法人日本民間放送連盟、
一般社団法人電波産業会(順不同)

■協 力
IPDCフォーラム、一般社団法人IPTVフォーラム、一般社団法人衛星放送協会、特定非営利活動法人映像産業振興機構、一般社団法人映像情報メディア学会、一般社団法人映像配信高度化機構、公益社団法人映像文化製作者連盟、一般社団法人カメラ映像機器工業会、公益社団法人劇場演出空間技術協会、一般財団法人最先端表現技術利用推進協会(表技協)、3Dコンソーシアム、全国舞台テレビ照明事業協同組合、先進映像協会 日本部会、一般財団法人デジタルコンテンツ協会、デジタルサイネージコンソーシアム、一般社団法人デジタルメディア協会、一般財団法人電波技術協会、一般社団法人特定ラジオマイク運用調整機構、一般社団法人 日本アド・コンテンツ制作協会、協同組合日本映画撮影監督協会、一般社団法人日本映画テレビ技術協会、協同組合日本映画テレビ照明協会、一般社団法人日本オーディオ協会、一般社団法人日本音楽スタジオ協会、一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟、一般社団法人日本CATV技術協会、公益社団法人日本照明家協会、一般社団法人日本動画協会、一般社団法人日本パブリックビューリング協会、NPO法人日本ビデオコミュニケーション協会、一般社団法人日本舞台音響家協会、日本舞台音響事業協同組合、一般社団法人日本ボストプロダクション協会、一般財団法人プロジェクトマッピング協会、一般社団法人放送サービス高度化推進協会、マルチスクリーン型放送研究会、一般社団法人モバイルブロードバンド協会

■米国商務省 International Trade Administration承認イベント





■グローバルパートナー















■運 営
一般社団法人日本エレクトロニクスショー協会(JESA)
〒100-0004 東京都千代田区大手町1-1-3 大手センタービル5階
電話 : (03) 6212-5231



Table of Contents

Topics

Graphic Report 04
Guest Interview 1-3 10

INTER BEE CREATIVE

Guest Interview 4-6 16
INTER BEE IGNITION

Guest Interview 7-9 22
INTER BEE CONNECTED

Guest Interview 10 28
INTER BEE EXPERIENCE

Guest Interview 11 30
USA Showcase

Ceremony Report

Opening Ceremony 32
Reception Party 34

Exhibition Report

News Center Pick up 1 36
伊藤忠ケーブルシステム株式会社

News Center Pick up 2 40
オタリテック株式会社

News Center Pick up 3 44
株式会社フォトロン

News Center Pick up 4 48
ブラックマジックデザイン株式会社

Exhibit Map 52
展示会場図

Exhibitor List 56
出展者一覧

Online Magazine Headline 58
Inter BEE online 掲載記事(展示会レポート)サマリー

Forum & Event Report

News Center Pick up 5 78
INTER BEE FORUM

News Center Pick up 6 86
INTER BEE CONNECTED

News Center Pick up 7 94
INTER BEE CREATIVE

News Center Pick up 8 98
INTER BEE IGNITION

Programs 105
INTER BEE EXPERIENCE

同時開催

Results

Visitor Profile 107
来場者アンケート実施結果

Exhibitor Profile 110
出展者アンケート実施結果

Publication and Promotion 111
来場者誘致プロモーション活動報告

WHAT WILL YOU DO NEXT?

新たなメディアの可能性を世界に伝えよう



2016年8月、世界最大のスポーツの祭典 リオ オリンピックが開催された。会期中に繰り広げられた熱戦の数々は、BS放送における4K・8K試験放送により日本に伝えられ、パブリックビューイングなどにより大きな感動をもたらした。また、閉会式のセレモニーでは、日本の安倍首相もサプライズで参加するパフォーマンスを披露し、次期開催の東京オリンピック・パラリンピックへの期待を高めるとともに、映像、音楽、パフォーマンスなど、日本の多彩なコンテンツをアピール。2020年東京への期待が高まる中でリオ オリンピックは幕を閉じた。

そして、いよいよ2020年へ向け、東京にバトンが渡された。2020年へ向けて進められてきた助走期間を経て、ゴールを目指した本格的な疾走へと動きが加速する。リオ オリンピックでは、世界の人口の約半数にあたる約36億人がオリンピックのテレビ中継を視聴した。スポーツファンのみならず、競技場で展開されるドラマを生で伝えるテレビ技術の新たな動向にも世界の注目が集まる。



バトンはリオから東京へ 2020年へ向けて高まる期待

2016年6月に安倍内閣で閣議決定した「日本再興戦略2016」の中に、2020年における東京オリンピック、パラリンピック開催時には全世帯の50%の家庭で4K・8K番組の視聴ができるようになることを具体的な目標の一つとして掲げている。

Inter BEEの開会式に列席した総務省 吉田大臣官房審議官は祝辞で、2020年における4K・8K普及の目標について触れ、「そのため必要な環境整備や、研究開発を進めていきたい」と意気込みを語った。また、同じくオープニングセレモニーで祝辞に立った経済産業省 吉本 豊 商務情報政策統括調整官は「Inter BEEの会場には、4年後に実現されているもののかなり出てきているだろうと思う。ある意味でタイムマシンのように、4年後には消費者として経験できるものの片鱗が、今日、ここで見られるのでは」と評した。

こうした政府・行政機関の期待に応えるかのように、今年のInter BEE展示会場では4K・8Kを掲げるブースが目立った。収録カメラにとどまらず、編集機材、ネットワーク、記録装置など、幅広い機種で4K・8K対応の製品がそろい、制作態勢も本格的になったことを強く印象づけ、2020年の制作から視聴までを担う製品群のそろい踏みとなつた。

また、2階エントランスロビーに設けられた大画面ディスプレーでは、NHKの8K試験放送とスカパー JSATの4K HDR放送を受信し、大相撲中継など高精細映像の醍醐味を体験できるスペースが設けられた。連日、多くの来場者が移動の合間に足を止めて見入っていた。



世界が注目する4K・8K技術

8月に開始したNHKの8K試験放送に続き、10月には、スカパーJSATが4K HDR放送を開始、また、Inter BEE開催翌月の12月には、民放によるBS 4K放送が始まる。Inter BEE 2016はそうした4K・8Kへの機運が高まる中での開催となった。4K・8K放送は、世界が注目する日本の先進技術であり、基調講演など関連コンファレンスも連日多くの人が詰めかけ、関心の高さを伺わせた。

国内外の放送関係者が注目した初日の基調講演「4K・8Kロードマップ進捗と展望」では、総務省の吉田大臣官房審議官が2020年に向けた国の放送政策の動向と展望について講演し、前述のように2020年において全世帯の半数が4K・8Kを視聴できるようになることが、4K・8Kの普及・浸透へ向けた大きなメルクマールであることが強調された。

続いて登壇したNHK副技師長の春口技術局長は「8Kスーパー

ハイビジョン試験放送と東京五輪に向けての展望」として、具体的なタイムテーブルと施策が紹介された。スカパーJSATの小牧取締役は「当社の4K放送への取り組み」について講演し、スポーツ競技や音楽ライブにおけるHDR放送が高い臨場感を提供できることを自信を見せた。

当日実施したもう一つの基調講演は、今年開催されたリオオリンピックに関して、ブラジル最大の放送局“TV Globo”的スポーツテクノロジーディレクターのマヌエル・マリノ氏が「リオ五輪を振り返り、2020年を考える」と題した講演に登壇し、2020年におけるSHV放送実現に期待を寄せた。NHKの報道技術センター中継部の東副部長による「リオオリンピック SHVコンテンツ制作を振り返る」と題した講演では今回のリオオリンピックでの実施内容が具体的に紹介された。

花盛りの4K・8K映像制作機器

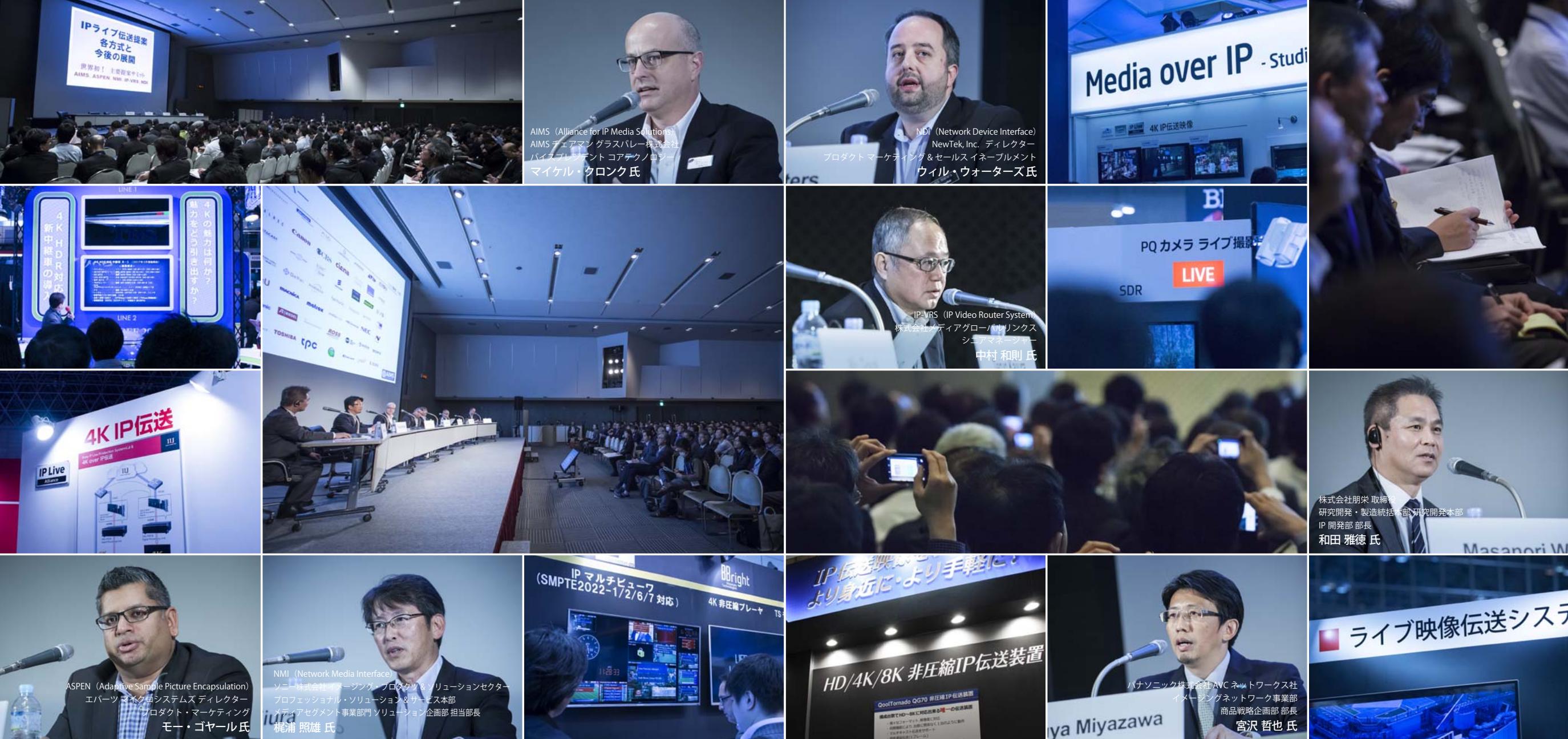
展示会場は4K・8K関連製品が花盛りといった様相で、2020年へ向けた4K・8Kコンテンツ制作を支える各種新製品が並んだ。カメラでは「EOS-C700」(キヤノン)、「HDC-4800」(ソニー)、「VARICAM LT」(パナソニック)、「UHK-430」(池上通信機)、「FT-ONE-LS」(朋栄)、「AH-4410A」(アストロデザイン)、「URSA Mini 4.6K」(ブラックマジックデザイン)、「LDX86N」(グラスバー)などが展出され、高機能、高精細をアピールした。日立国際電気はハンディタイプの8Kカメラ「SK-UHD8060B」を展出。アストロデザインも新型の8Kカメラ「AH-4801B」を展示した。

また、編集関連でも、4K・8K対応を謳った製品が多数展出された。ソニー、パナソニック、朋栄などの各社が4K・8K制作、IP化に対応したワークフローを提案した。SAMからは8K/60p対応のカラーゲーディング&フィニッシングシステム「Quantel

Rio 8K」が出展された。ブラックマジックデザインは、HD/U HDに対応する高品質のスタンダードコンバーター「Teranex AV」などを展出した。

アストロデザインは、8K SSDレコーダー「HR-7518」を核に8Kのワークフローを展示した。計測技術研究所は8Kレコーディングシステム「KRS-8K」を展出。AJAのレコーダー「Ki Pro Ultra」を4台同期運転させ、8K/59.94信号をProResコードックで記録再生できる。

NTTグループは、自社開発のASICを搭載し4K 60pを含めたマルチフォーマット対応の小型リアルタイムHEVC 4K低遅延コードックをデモした。



世界初！IP伝送ライブ制作サミットを開催 群雄割拠から4K・8K制作環境の構築は加速モードへ

4K・8Kの番組制作に欠かせないといわれるIP伝送。従来の同軸ケーブルによるSDI伝送では3G-SDIでも伝送速度が3Gbpsのため、4K/60p(12Gbps)を伝送するには4本の3G-SDIを束ねて使用する必要があった。しかし、取り回しの問題や、ファイルベースの制作態勢への移行の一貫として、IP伝送が進められてきた。

通信技術が今後も進化していくれば伝送速度は続々と向上し、よりリッチな伝送も可能になると期待されており、また、利用者の多い通信機器のため、機材の低価格化という面でもIP伝送のメリットは大きい。

しかし、スポーツ中継やコンサートなどの生中継番組の制作

現場におけるIP伝送は、ディレイがないことなど、より実現へのハードルが高いことから最後の壁ともいわれてきた。

そうした中で、ここに来て複数のIP伝送規格の提唱があり、企業連携なども進みつつある。Inter BEEの展示会場においても、それぞれのアライアンス・パートナーとの連携を強調するデモがあった。

グラスバレーのIPソリューションコーナーではリアルタイムでIPプロセッシングとルーティングが可能なSDIとIP両方に対応する次世代ルーティングプラットフォーム“GV Node”を展示。ソニーは信号をIP化し光ケーブルで伝送しシステム全体をネットワーク上で一元管理する効率的で付加価値高い“IP Live

Production System”を提案した。オールIPのサブスタジオと同社が提唱するIP Live賛同社のブースを接続した実証実験も実施した。パナソニックは、2016年発足したAIMS Japanのチアマンを担うなど、積極的に活動している。IP対応のスイッチャー、ケーブルテレビ向けフルIP多チャンネル送出システムなどを展出した。朋栄は、各種IPストリームの相互変換に対応するIPゲートウェイなどを参考出展した。NECはAIMSやIP LIVEにも参加しており、今回はソニーブースと接続しNMIを装備した機器類によるIP伝送の実証実験をした。

Inter BEE 2016の最終日に開催されたパネルディスカッションは、「世界初！IP伝送ライブ制作技術サミット」と題して、IPライブ伝送提案の各方式と今後の展開についての討議がなされた。現在IP伝送の規格として提唱し、企業連携が進められているのは、GrassValeeが主導するAIMS、Evertsが主導するASPEN、ソニーが主導するNMI、メディアグローバルリンクスが

提唱するIP-VRS、NewTek 提唱のNDIの5つがある。この5つのグループから代表者が一堂に会するのは、世界で初めてとなる。

最初に、AIMS、ASPEN、NMI、IP-VRS、NDIの代表が登壇し、それぞれの提案について説明をした。各氏とも、システムの拡張性やトータルコストの削減、さらには新サービスへの柔軟な対応力などを移行メリットとして強調した。

提案説明の後、パナソニックの宮沢哲也氏がパネラーとして加わり、朋栄IP開発部部長の和田雅徳氏がモデレーターによるパネルディスカッションが開催された。

番組制作における4K・8K化が進む中で、IP化の流れは必然ともいえる。しかし、利用者にとっては複数の方式がシステムの中で併存する状態は避けたいところ。ユーザーの意見も含め公開の場でこうした討論が進められることで、現在の群雄割拠の状況が統一されなければいけば、2020年へ向けた4K・8K制作環境構築も加速していくだろう。

木、草、岩……
1700 を超える膨大な数のエレメント！
ジャングルそのものを CG 内に構築した、
究極のシューティング



膨大な資料から生まれたジャングル

劇中のジャングルは実在せず、この映画のためにデザインされたものだ。イメージボードを基に、インドにて動物や植物を葉やコケに至るまで細かく丁寧に大量に撮影し、CGのリファレンスとした。足元の小枝や葉、小石に至るまですべてCGで作り、それらを組み上げて巨大なジャングルが組み上げられている。撮影したいカットに合わせた森や川や岩場などが、1つの巨大なセットになっているというのだ。この制作にあたり、どのよ

うな苦労や工夫があったのかを聞いた。

オードリー氏 「まず仕事量が多いことに圧倒されました。数多くのセットを作り込まなければいけなかったので、パニック障害になるくらいにたくさんやることがあるなって思いました。ただ、いつたんセットを作りはじめると、なんとかなって、ある日魔法がかかったように終りまでこぎつけたんです」。

アダム氏 「本物らしく見せるための入念な計画が、とても大切だったなと思いました」

ます。少年が、ジャングルの中で動物のキャラクターと一緒にいる様子が、非常に自然でないといけないので、計画や準備を入念にやりました。

照明の当たり、少年がどこを見ているか、動物に触れているところ、動物にまたがっているところなど、少年がその世界にいるという感触を持ってもらうことが必要でした。現実感を出すところが、一番大変で、そのために入念な計画が必要でした」

世界全体を作り上げるという手法

プリプロダクションは2年間に及び、制作アーティストは800名以上。インドでは43カ所でリファレンスの撮影を行い、最終的にマスター・セットと呼ばれる巨大なジャングルのセットを58作成。その総面積は30km²に及んでいる。

膨大な物量をベースに、非常にフォトリアリスティックなビジュアルを作り、そこに光や植物の微細な揺れなど細かなディテールを加えることで圧倒的な実在感を描いた本作。このチャレンジをおえて、次に挑みたいものを二人に聞いた。

オードリー氏 「次のプロジェクトでは、今回より、もっとリアルにもっと改善したより良いものを作りたい。なぜなら、今映画を見返すと自分にとっての課題……

あらが見えてしまうんです。もう少し事前に計画をちゃんとやって、そういうところがないようにしていきたいですね」

アダム氏 「今回、ゲーム業界からいろいろインスピレーションをもらっています。ゲームでは、世界全体を作り上げる

やり方を踏襲しようとして、結構難しいと気がつきました。これからリアルタイムグラフィックスなど、ゲームの技術を使って説得力を持つ映像を作りたいですね。たとえば、ライティングなども、科学的な根拠があるような作りにしたいと思っています」



特撮に憧れて、特撮の現場に飛び込んで— ミニチュア撮影からCG、そして。 樋口真嗣30年の軌跡



2015年『進撃の巨人』、2016年『シン・ゴジラ』と日本の映画の話題をさらってきた樋口真嗣監督。怪獣ーム世代にいた少年が、どのように特撮の世界に憧れ、そして今に至ったのか。INTER BEE CREATIVEの基調講演で語られたその背景と、それらを振り返り、その先に何をしていこうとしているのかを聞いた。



特撮の歴史と樋口氏の歴史

通常では撮影できないイメージを、特殊な方法を組み合わせて実現する「特撮」。日本映画において画期的なブレイクスルーだったのが1954年に制作された『ゴジラ』だ。それをきっかけに作られた数々の映画やテレビ番組を見て育ち、雑誌でメイキングを見た少年のころの樋口氏は、「誰かがあのすごい映像を作ってる」ということに気づき、最終的に18才の時にゴジラ映画の撮影にバイトで参加したという。

さらに、アマチュアで映画を作っていたDAICON FILMに参加。そのメンバーで作られたGAINAXに入社。その後フリーになり、平成『ガメラ』シリーズ、『さくや妖怪伝』『修羅雪姫』『ピストルオペラ』『ローレライ』『隠し砦の三悪人』『のぼうの城』などの作品を手がけてきた。

そうして映画を撮ってきた30年の間に、ミニチュア主体の特撮からCGでのVFXへ手法が変わってきた。

「スターウォーズみたいなことをやりたい」

「ミニチュアを本物そっくりにして生活感を出したい」「模型に頼らず、実際の風景の中でやろう」と挑戦していくなかで、省力化の1つの流れで「ミニチュアなしでCGで」となっていったという。

潤沢な予算がない中でも、「こんなことができるのか」というチャレンジを求めて、ついつい危険な道を歩いていたという樋口氏。その最たるもののが『シン・ゴジラ』だった。

この先目指していきたい表現

講演後、特撮および今後について聞いてみた。

—振り返ってみて、いかがでしたか？

樋口氏 講演の1時間半、余裕で持つだけの映像素材を持ってきたつもりが、思ったよりも早く終わっちゃったので、「俺の人生ってこんなもんか」と寂しくなってます(笑)。

—CGでの映像表現が標準になっている現在、あえて特撮を取り込んだ『巨神兵 東京に現わる』(監督作)が好評でした。

樋口氏 ちゃんとやろうと思ったら、ミニチュアを使った特撮が、今や一番高級なものになっちゃったんですよね。昔ながらのやり方で安くあげることもできるんですけど、安い画は許されない……のが一番難しいところです。「だったらCG

のほうが安く出来るよ」という場合がどんどん増えてきているんです。「それでも特撮のほうがいい」という、価値をどうやって見つけていくか。価値を作っていくべきやいけないところですね。

—この先、チャレンジしていきたいところはどこでしょう？

樋口氏 若かったり、海外の人だったり、そういう人たちと一緒に広げてやっていきたいです。一人じゃ何もできない

んで。自分で店を構えてなにかをやって、っていうのは、この10年ぐらいやって「大体こういうことかな」というのは見えてきたんで。それを掘り下げるっていうアプローチもあるのかもしれないけど、それよりはもっと新しいフィールドで、いろんな人と出会いたいですね。新しい表現だったり。NHKのドラマ『精霊の守り人』を今やっているのも、それが一つだと思います。





前人未踏。4K/HDRでの テレビドラマ制作への挑戦 3つのステップで 精度を高め見極めていく—

NHKの大河ファンタジードラマ『精霊の守り人』。2014年に4Kでの撮影・制作が公表され、2016年3月にシーズン1がHDで放送、秋の試験放送では4Kで放送がされるなど、常に先を行くコンテンツとしてテレビの現場を切り拓いている。そんな『精霊の守り人』の次なるステップは、HDRだ。既に制作されたシーズン1、2017年春のシーズン2、同冬のシーズン3それぞれ、異なるアプローチでテレビドラマのなかにHDRを貪欲に取り込んでいこうとしている。果たして、どのようなアプローチでこれらが行われているのか。NHK放送技術局の前田 貢作氏と、技術局の丸山 祐太氏にお話を聞いた。



最初のステップは、SDRのHDR化

『精霊の守り人』は、制作発表の段階では、HDR化は予定されていなかった。ところが、前田氏をはじめとする技術スタッフの「今やっておかなければならない」という強い思いと、フランスで行われたMIPCOMで4Kドラマの制作の見本として出展した際にHDR化を強く望まれたことなどが相まって、シーズン1の放送直前となった時期に、HDR化が行われることに決まったという。

「まずはテストを行ったんです。色や質感が非常にリアルになったり、SDRでは白飛びしてしまうハイライトにも色が乗るといったことがわかりました。逆にいうと、ライトの減衰もはっきりわかつて

しまったり、明暗差も大きく見え、今までのやり方そのままでは難しいこともわかりました。そもそも放送ですから、SDRでちゃんとした映像を作るのが第一です。そのため、3つのステップでHDR化することに決まりました」(前田氏)

それが、「シーズン1：4K/SDRのクリーンをベースに、グレーディングで4K/HDR化」「シーズン2：4K/SDRと4K/HDR、両フォーマットで撮影」「シーズン3：4K/HDRで撮影し、放送用の4K/SDRを作る」というプランだ。

シーズン1のHDR化を担当したのが丸山氏だ。シーズン2や3の撮影スケジュールの都合から、HDR化の時間が1か月と

限られてしまうことなどから、4K/SDRでグレーディングしたものをベースに、ハイライト部分を伸長、色味を調整などしてHDR用のグレーディングを行った。ただし、破綻があったり手を加えたいというものはS-Log3の撮影データに立ち返って、HDRグレーディングし直したという。

「立体感&豊かな色彩が表現できるようになりましたね。ただ、金属の光沢などがHDRでは非常に美しいので見せたくなるんですが、逆にそこが目立つて、本来見せたい俳優さんに目がいかなくなる事がある。そのバランスを考える必要がありますね」(丸山氏)

ノウハウの蓄積でよりよいHDRを目指す

シーズン2では、HDR担当のVEとHDRモニターを用意して、SDRと同時にHDRでの撮影を行っている。ただしあまり未知な部分が多いため、SDRでの印象を判断のベースにしているという。

「口ケだと光が潤沢に入るので、夕景や空の色がSDRの印象と大きく変わります。HDRとSDRで世界観を変えないためにVEが苦労しています。ですが逆に言えばHDRは非常に面白い画作りができるということでもありますね」(前田氏)

細かい光の強弱がていねいに描写されるのもおもしろいという。例えばスマートフォンなどはSDRでは一様な靄になってしまふところが、HDRでは粒子の1つ1つ

の明暗が表現されたりする。また、人の肌や服の質感の違いもはっきりわかるため、実在感も強いといふ。

それらの経験を踏まえ、シーズン3では、HDRからSDRを作成するトライアルを行う予定だ。「明部や暗部を活かした画作り」という従来と違うアプローチを



するだろうし、SDRでやっていた影や光の際立たせ方は HDR→SDR変換では破たんする可能性もあるので再グレーディングも考えられる」という前田氏。

シーズン2での5か月の撮影を通して蓄積したノウハウをシーズン3に生かしていく予定だ。





2020年に向けた 新しいスマートメディアサービスの創造 放送と通信の仕切りがなくなる日

INTER BEE IGNITION 基調講演「INTER BEE IGNITION - Outlook 2020」では、「2020×Pop&Tech」と題して、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授の中村伊知哉氏が登壇。パネルディスカッションでは、「テクノロジが切り拓くメディア&エンタテインメントの未来」をテーマに、SENSORS.jp(センサー・ドット・ジー・ピー)編集長でHEART CATCH代表取締役の西村真里子氏をモデレータに、WIRED日本版の編集長の若林恵氏、ハコスコ代表取締役の藤井直敬氏、そして画像情報教育振興協会(CG-ARTS)文化事業部事業部長で文化庁メディア芸術祭事務局ディレクターの脇本厚司氏の3人がパネリストとして登壇した。



成長を続けるソーシャルメディア

中村氏は、2020年に向けた日本のポップカルチャーを含む映像メディアの方向性についての現状と展望について講演した。「2020年に国内ではスマートメディアの環境整備が完了している」との考え方から、「スマホとサイネージ、4K/8Kのパブリックビューイングなどが、どこでも当たり前に使われている」状況についていくことが重要と話す。

中村氏は、「ソーシャルメディアは2010

年頃からビジネスとトラフィックの面で急成長してきた。他方、映像メディアは、今年テレビ向け、スマホ向けの映像ネット配信サービスが本格化した」と話す。「最近は、放送局がそれぞれ独自の戦略を立ち上げている点が特徴。映像の配信ビジネスは順調に拡大しており、有料の動画配信サービスの利用者数は昨年末で1000万人。これが18年には1500万人まで拡大するといわれている」。

また、新しい映像サービスともいえるデジタルサイネージも今後、さらに拡大する方向にあるという。2016年5月には「映像配信高度化機構」を設立し、2020年に向けた基盤整備を進めており、「政府全体としても内閣府知財本部が中心になり、メディア展開の戦略を打ち出しておる、ネットを使った映像の二次利用の促進と海外展開に期待がかかる」(中村氏)という。

テクノロジとコンテンツは両輪

パネルディスカッションでは「テクノロジが切り拓くメディア&エンタテインメントの未来」をテーマに、それぞれの立場からエンタメ産業の将来を見据えた意見が交わされた。

パネルでは、脇本氏が江戸時代のから

くり人形を例に挙げ、コンテンツの要素としての先進的なテクノロジの必要性を指摘しながらも、それだけでは成立することが難しいと指摘。「映画にしても、当初はテクノロジによって驚かせる部分が機能する。しかし時間の経過とともに、

技術的要素自体はやがて新しい技術に置き換わる。技術進化のスピードがますます速くなる中で、そのサイクルはより短くなる。8Kがすごい、高精細だという話は一瞬でおしまいです」(若林氏)。

キラーコンテンツが優れた技術を生かす

そうした中で、優れた技術を生かす「キラーコンテンツ」があつてこそ、ビジネス、文化として発達すると議論が進んだ。エレキギターの普及にジミー・ヘンドリックスの存在が不可欠だったことや、マイケル・ジャクソンのミュージックビデオがあったから、MTVが流行したことなど

が例としてあげられた。また、キラーコンテンツの重要性が強調されるとともに、既存の型に押し込めるのではなく、コンテンツの発展は難しいとの指摘も出た。

藤井氏が提案するのは、肩書きとして“アーティスト”を加えることで、自らの意識も既存の枠から解放され、自由な

発想・モノ作りができると語る。「普通の会社員でもアーティストと肩書きを入れることで、世の中の認識も変わる。世間からのフィードバックを得ることもやる気のある人には助けになる」(藤井氏)。



コンテンツやメディアと人間の関係を4K/8K、人工知能が変える未来

Powered by  SENSORS

Inter BEE 2016の新企画として、新たなメディアの可能性をプレゼンテーションと展示でひもとく「INTER BEE IGNITION」のメディアアートセッションが17日の午前と夕方に開催された。SENSORSの協力により、午前中はSENSORS.jpの編集長、西村真里子氏が進行を担当。夕方は副編集長の市來 孝人氏の進行により開催された。

前半のセッションに登壇した、メディアアーティストで筑波大学助教の落合 陽一氏からは、メディアの未来を示唆する発言が多く飛び出した。午後のパネルでは、映像作家・映画監督の山田智和氏、ParadeAll代表取締役、エンターテック・アクセラレーターの鈴木 貴歩氏、そして日本テレビ放送網事業局事業推進部兼社長室企画部の依田 謙一氏がパネリストと登壇し、「音楽の新たな楽しみ方 – ライブエンターテインメントの未来」と題した現在の傾向、課題、将来性といった切り口で掘り下げた。



現代の魔法使いがメディアの未来を語る

午前のセッションで西村氏は、「コンテンツやメディアアートの“チカラ”を考え、テレビの未来像についても議論を深めて行きたい」と語ってセッションを始めた。

落合氏はメディアアーティストとして、様々な作品を作っている。セッションでは、最新の作品についての紹介があった。その中の1つは、「最近、会社を作って、新

しいスピーカーの製品を作った。超指向性のスピーカーで、5cm×5cmといった狭い空間でしか音が聞こえない。このスピーカーを使って、廃校になった中学校に、学校の音が限られた範囲だけ聴こえる作品を作った。音だけは普段通りの学校なのに、空間は廃校という、幽霊感がキーワードだ」と落合氏は語る。

普通の場所、あるいは場所に、コンテンツを感じる仕掛けを組み込むアートというわけだ。この他にも、何もない空間にプラズマで3次元の映像を表示させたり、空間に感触を感じられたりするような作品も手がける。

8K時代にはディスプレーが「窓」に変わる

落合氏は、このような作品を通じて、人間にとて映像と物質の間にある差は何かを研究しているという。そうした落合氏の視点では、4K、8Kの映像は、テレビ放送やコンテンツを視聴するためだ

けのものではない。「8Kになると、それは“窓”になる。部屋に8Kモニターがあれば、好きな風景を映すことで窓のない部屋でも快適に暮らせるだろう。そこに人物が映れば、リアルに会話をすることも

できる。集中しなくてもリアリティがある8K映像の登場により、コミュニケーションの形が変わっていくと指摘する。



音楽のために空間を作る流れに

後半のパネルディスカッションで登壇した山田氏は、「MV監督がつくりだす世界をMVだけで消化する時代は終わり、音楽のために空間そのものを作っていく流れになっている。現実と非現実の境界線はどんどんくなっている」と話す。

『ドラゴンクエスト』の30周年という節目の企画として、アリーナクラスの会場でVRを含めたイベントの演出を担当した依田氏は「日本の音楽系アーティストは、全国ツアーやドームツアーがある種のステータスになっていますが、こういった常設型の演出に凝ることで一つ

ブレイクスルーがあると思います。ジャンカルチャーを発信して、それをマネタイズすることは、新しい演出だけではなく、安定的な雇用も生み出し、産業の発展に繋がる」という。





2017年こそ「VR元年」 エンターテイメントに新しい価値を生み出し あらゆる産業のビジネスを変えていく

VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、ホログラムなどの先進映像技術に注目が集まる中、Inter BEE 2016では新たなメディアの可能性を探る新企画「INTER BEE IGNITION」を展開した。米国に本拠を置くAdvanced Imaging Society(先進映像協会)は、これまで単独で実施していたイベントを、そのまま移行し、INTER BEE IGNITION内で開催した。

期間中は先進映像協会日本部会によるルミエール・ジャパン・アワードの表彰式が行われたほか、先進映像協会米本部会長のジム・チャビン氏、リドリー・スコット監督の映画「オデッセイ」のVR制作を担当したThe Virtual Reality CompanyでCEOを務めるガイ・プリムス氏、早稲田大学理工学術院教授で先進映像協会日本部会の会長も務める河合隆史氏による「アドバンストイメージング ユニバーシティ セミナー」が開催された。

セミナーでは米国の映画産業が取り組むVRの最新事情のほか、映像業界におけるVRビジネスの位置付けや将来ビジョンなどが話し合われた。VRは映像業界にどのようなインパクトをもたらすのかー。VRビジネスの発展に欠かせないものとは何かー。セミナーに登壇した3氏に話を聞いた。



VRはあらゆる産業に波及していく

—米国でも、日本でも注目を集めているVRの現状をどう見ているか。

チャビン氏 「VRは今までのプラットフォームの中で一番大きい可能性を持っている。映画やエンターテイメント分野だけでなく、臨場感豊かな表現力を活かせば、教育や産業分野のトレーニングなどにも大きな効果が見込める。3Dのよ

うに映画館だけの問題ではなく、インテルやグーグル、HP(ヒューレット・パッカード)など映画業界以外の企業ともコントакトがあり、産業のそぞ野の広がりも期待できる」

「これは世界的な流れになっていくだろう。アメリカ、ヨーロッパ、日本、中国でも様々な産業の企業がVRを活用してい

くようになると見ている。3Dの時の盛り上がりとはレベルが全然違う。ガイ・プリムス氏がCEOを務めるThe Virtual Reality Companyのように、VRで人を喜ばせたり楽しませたりすることを真剣に考える企業がどんどんこの業界に入ってきて、VRに対して新たなチャレンジを仕掛けていくことが大切だ」

コンテンツの命はストーリー

—VRは一過性のものではなく、新たなコンテンツ形態として定着するだろうか。

プリムス氏 「VRは新しい映像表現を可能にする画期的な技術だが、技術だけで魅力的なコンテンツが生まれるわけではない。新たなコンテンツ形態として定着させるために最も大切なことは作品のストーリーである。優秀なストーリーテラーの存在が不可欠だ」

「メジャーな映画会社には実績もある

優れたストーリーテラーがいる。当社にもジェームズ・キャメロン監督の映画『アバター』の制作に関わったロバート・ストロンバーグがヘッドの一人として在籍している。業界のビッグネームとして心強い。業界全体からも非常に期待されている」

河合氏 「VRを語るとき、3D立体視のことを考えないわけにはいかない。3D立体視は、映画館では観られているが、家

庭での視聴は広く普及しているとはいえない状況だ」

「VRを普及させるためには、3D立体視と同じような道をたどらないよう、3D立体視の分析をした上で、業界全体としてするべきことを考える必要がある。何でもVRコンテンツにすればいいというわけではなく、作品がVRに適しているかなど、しっかり考えていく必要があるだろう」

VRを使いこなすには調査・研究が不可欠

— VR市場が発展していくためには何が重要なか。

プリムス氏 「本当に魅力的なVRコンテンツを生み出すのは、そう簡単なことではない。VRの特性や最適な演出技法などについての調査・研究をした上で使っていくことが大切だ」

チャビン氏 「VRソフトを楽しめるプレイスチーションなどのゲーム機器が広く普及してきている。2017年はVRが大きくブレークする『VR元年』といえる年になるだろう。VRは持続性があり、ビジネスの有力な土台になる。多くの企業の積極的

な投資を働きかけていきたい」

河合氏 「ユーザー視点でVRを捉えた場合、取り組むべき様々な課題がすでに見え始めている、VRの基本的な認知的特性の理解はその1つ。私の専門である人間工学の見地から、VRが人の行動にどのような影響を及ぼすのか。ポジティブな部分、ネガティブな部分含めて考えていきたい」

「例えば、ポジティブな部分で言うと、VRはユーザーにどういう価値を与えるのか、社会にどういう価値を与えるのか。これを明確化していくことが大切だと思う。」

コンテンツをきちんと整理・分析して、クリエイターの持っている暗黙知もツール化し、より品質の高いコンテンツが作れるような環境づくりに貢献していきたい」



マイナースポーツからメジャースポーツまで 新たなスポーツの楽しみ方を提供



11月16日のINTER BEE CONNECTED基調講演に英パフォーム・グループ「DAZN」CCO(チーフコンテンツオフィサー)のジョン・グレジャー 氏が登壇、「日本におけるDAZNの市場展開と、今後のビジネス展望」と題して講演を実施した。パフォーム・グループはイギリスを拠点としたスポーツ関連のコンテンツ制作とサービスを提供するデジタルスポーツコンテンツ&メディアグループ。今年7月にJリーグの放映権を獲得、2016年8月19日から日本においてスポーツ専門ライブストリーミングサービス「DAZN」をスタートした。来日したジョン・グレジャー 氏に日本におけるDAZNの市場展開について話を聞いた。



英パフォーム・グループ「DAZN」
CCO (チーフコンテンツオフィサー)
ジョン・グレジャー 氏

4年以内に日本の有料放送加入者数を超える会員数を獲得

スポーツライブストリーミングサービス「DAZN」は、テレビ、PC、スマホ／タブレットといったマルチデバイス向けOTTサービス。3年間の市場調査を経て、今年の8月ドイツ、オーストリア、スイスからスタートした。そして、8月19日からは

日本市場向けにサービスを開始した。我々のサービスモデルはサブスクリプションモデル。日本では月額1,750円で提供している。現在の会員数は言えないが、全世界規模での会員数の年内目標はすでに超えている。4年以内に全世界の

加入者数が日本国内の有料放送加入者数よりも多い加入者数を獲得できると考えている。日本には、様々なスポーツのジャンルがあり、DAZNの潜在的な重要な大きいと考えている。

大画面によるスポーツ観戦の醍醐味とモバイルの利便性

DAZNはもともと、大きなスクリーンで観てもらうサービスを想定しているため、テレビで見てもらうときのサービス充実に力を入れている。それに加え、ユーザが観たい場所で使いたい道具を利用して視聴できるようにIPが使えるデバイスへも提供している。

視聴デバイスはブラウザを搭載した

テレビや、ブルーレイプレーヤー。メーカーでは、ソニー、パナソニック、LGなどに対応機種がある。また、Amazon Fire TV、Fire TV Stickなどでも視聴が可能だ。スマートフォン、タブレットでは、AndroidとiOS版の両方に対応しており、PCでも視聴が可能だ。

視聴の場所、時間を想定したさまざま

なサービスを開発している。例えば、モバイル向けのサービスとしては、Jリーグの試合を競技場で見た後、帰宅の移動中などに、気になるシーンをスマートフォンやタブレットでもう一度観ることが可能だ。UIも単純で直観的に使えるようにしている。

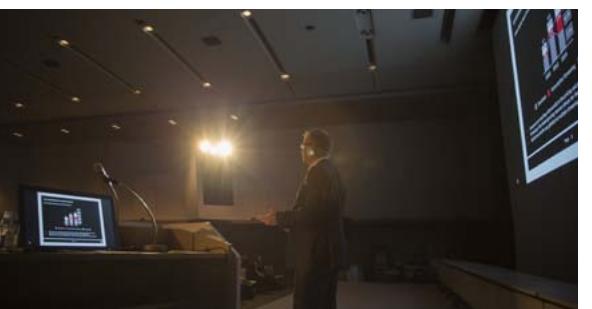
熱狂的なファンのいるスポーツを重視

「DAZN」は、こうした多様なサービスとコンテンツの豊富さで、日本のスポーツファンの方に新たなスポーツの楽しみ方を提供する。

我々は、メジャーなスポーツからマイナーなスポーツまで、幅広く提供することを検討している。日本のスポーツとしては、プロ野球の横浜DeNAベイスターズと広島東洋カープのホームゲーム、Jリーグやブンデスリーガ、セリエA、FIFAワールドカップ2018、ジャパンラグビートップリーグ、バレーボールのVリーグなど。また、NBA、NFL、NHL、フォーミュラー1、ゴルフ、ダーツ、バトミントン、馬術など国際的に人気のスポーツも配信している。

熱狂的なファンがついているが、マスを対象にした地上波テレビで放送されないケースも多い。我々は、こうした熱狂的なファンのために、テレビでは見ることができないスポーツを取り上げていきたいと考えている。スカッショはすでに放映権を獲得した。

2020年の東京オリンピックに向け、日本のスポーツ界はさまざまな動きがあるだろう。2019年にはラグビーワールドカップもある。テ



新たなステージを迎えた動画配信 海外からの参入も相次ぎ競争激化



今年で3回目となるINTER BEE CONNECTEDの企画セッション二日目に、毎年開催される目玉の催しともいえる「キー局の動画配信2016」が開催された。INTER BEE CONNECTEDを象徴するセッションとなった本企画は、今年増席された会場にさらに来場者が押し寄せ、210名分の座席が埋まり、さらに立ち見も出るほどの賑わいとなった。各局の見逃し配信と共にポータルTVerが2015年に出揃ったうえで、この一年で各局が新たなステージを迎えたことがよくわかるセッションとなった。

冒頭、モデレーターのワизメディア 塚本 幹夫氏から、議論の前提の整理としてこの一年の動きがスライドで提示された。昨年9月にNetflixとAmazonがSVODをサービスインし、今年はDAZNとスポナビライブがスポーツの定額配信をスタートさせたりAbemaTVが始動するなど、新しいタイプの動画サービスが始まつた。それを受け、各キー局が最近の動きをプレゼンテーションした。



各局が動画戦略の最新状況を報告

フジテレビ 野村和生氏はFOD(フジテレビオンデマンド)がこの一年広げてきたサービス内容を説明。見逃し配信「フジテレビプラス7」の対象番組を14番組から24番組に大きく増やしたほか、広告出し分け機能を実装した。電子書籍事業を強化した一方でSVODにも本格参入し、オリジナル番組も投入するなどサービス内容の幅を大きく拡張した。最近はVRにも挑戦し、多様な楽しみ方ができる配信事業となっている。

続いてテレビ東京コミュニケーションズ 蜷川新治郎氏が「テレ東っぽさ」を軸に配信事業を展開していることをプレゼンした。全方位外交型で置ける場所にはコンテンツをどんどん置いていきリーチの最大化を図っていること、「放送↔プロモーション↔マネタイズ」のエコシステム構築をめざしていることなどを説明した。

TBS 田澤保之氏は、映像配信サービスを10月に大幅にリニューアルし、これまでの他社サービスに番組を提供して自社ではサービスを持たない「支店主義」から大きく方向転換した旨を説明した。見逃し配信のTBS FREEとは別に、プレミアム見放題のSVODサービスを立ち上

げ、月額900円で同社の豊富なドラマアーカイブを視聴することができる。900円のうち都度課金に使える分が500円分があるので、結果的にはリーズナブル。利用者は非常に勢いで伸びているという。本店主義への転換というより、「全部本店主義」と田澤氏は解説した。

テレビ朝日 大場洋士氏は、昨年のこの場で明確に戦略を示せなかつたのはもうもろ潜航中だったと話を始めた。AbemaTVが準備中だったので言えなかった全体戦略をあらためて解説。地上波・BS・CSに加えてインターネット・メティ

アシティ(六本木ヒルズやEXシアターなどイベント会場)の5つのメディアを組み合わせていく「5メディア戦略」を掲げ、その中で動画配信をAVODからTVOD、SVODまで、他社との協業によって展開していることがプレゼンされた。

日本テレビ・太田正仁氏は三年連続の登壇となった。毎年整理された戦略をわかりやすく説明してくれる太田氏は、見逃しサービスTADAや定額配信・huluの現状と考え方を披露した。huluは米国メディアから買収して以降も順調に会員数が伸び、今年3月の130万人からさらに大きく増えていること、スマートデバイスのユーザーが半数を占める一方で視聴時間ではテレビの利用が長いことがわかったことをプレゼン。また動画配信について大きなリニューアルを準備中であることも明かした。

TVerについてはテレビ東京コミュニケーションズの蜷川氏が再びマイクを握って説明。AbemaTVの勢いに隠れてしまっているが、アプリのダウンロード数は順調に伸びて400万を突破したことを見た。



テレビの優位性をどう生かすか

後半は塚本氏のモデレーションによるディスカッション。SVODについての考え方や海外事業者への対抗策、配信とタイムシフト視聴率の関係など次々にテーマを投げかけて切り込んでいった。最後に、動画サービスの利用を比較したデータをスライドで見せ、TVerのMAUが伸

び悩んでいることを示した。「とっておきの質問」と称して「TVerを今後どうするのか」と鋭く切り込んだが、各局とも微妙な反応。太田氏は「TVerだけでは難しい」と答えて共同で展開するサービスの難しさがにじんだ。

AbemaTVが登場した一方でLINEがライ

ブ配信サービスをはじめC Channelのようなネット発の映像サービスが続々出てくる中で、テレビ局の優位性を動画配信いかに活用するか、TVerのみならず今後問われていきそうだ。各局の進化と、この領域の難しさが同時に浮き彫りになったセッションだった。



現役大学生たちが赤裸々に語る、 若者とテレビの関係！

INTER BEE CONNECTEDの初日最後のセッションとして開催した「テレビ離れが進む? 若者の生態系」は、現役の大学生たちに自身のメディア生活を赤裸々に語ってもらう企画だ。「若者のテレビ離れ」と言われるが、それはどこまで進んでいるのか。博報堂の若者研究所・原田曜平氏のコーディネーションにより、

若者のテレビに対する認識や、具体的にはどういう状態なのかなど、あけすけに自由に話してもらった。そこから見えてくるのは、テレビが決して嫌われているわけではないが、生活スタイルと明らかにズレてきていることだった。



有料配信サービスの視聴にも一工夫

AbemaTVやNetflixなどの新しいサービスについては人によって非常に違いがあった。AbemaTVについて「日本シリーズをやってくれて助かった」「アニメの一挙配信で知った」「音楽ライブを生でやってたのはいい」と評価する声もある一方、「インストールだけして使ってない子も多い」との意見も出た。SVODサービスについて

も「海外ドラマ好きな子はNetflixを使っている」「韓国好きな子はU-NEXTで見ていい」「dTVはダウンロードしておけるのでいい」など、人により使い分けているようだ。

好きなドラマについて聞くと「逃げるが恥だが役に立つ」「地味にスゴイ! 校閥ガール」「好きな人がいること」「勇者ヨシ

ヒコ」など意外にひと通り名前が出てきて、それぞれ熱心に見ているようだった。若者に好まれる要素として「身近さ」が挙げられ、言ったことがある場所が登場すると見たくなるし、ドラマに出てきた場所には行ってみたくなるという。

YouTubeで"テレビ視聴"

このセッションに参加した学生は、慶應義塾大学の小野くん、前田くん、松井くん、早稲田大学の勝山くん、明治学院大学の油井さんの5名。進行はモレーター役の原田氏が、5人の学生さんたちに次々にテレビやコンテンツに関する質問を投げかけてそれぞれが答える形だった。

まず「テレビは見ているか」の質問には、意外にそれぞれ「見ている」という答えだった。親と同居しているので一緒に見る、一人暮らしだとさびしいので見る、というもの。ただよく聞くと、「何曜日



強い「マイノリティ」の意識

原田氏から、テレビ局に提言することがないか質問したところ、非常に興味深い答えが出てきた。大きくまとめるに、彼らは「参加」を求めているといえそうだ。「投票できるお笑いネタ番組がよかった」「一緒にみんなで盛り上がるとうれしい」「自分たちの意見も参考してくれる番組がいい」といった意見が続き、Twitterコメントが表示されるだけでもずいぶんちがうようだ。

これについて原田氏は「いまの若者には自分たちがマイノリティだという意識がある」と解説した。文化のマジョリティが自分たちにないことをよく認識しており、だから自分たちはマイノリティだと感じているのだそうだ。だから例えば「アイドルの音楽番組が減って、いま何が流行っているかわからない」といった不満が出てくる

る。若者たちの居場所と言える番組がほとんどなくなり、盛り上がりに参加できないことが、テレビと若者との距離を遠ざけているのだろう。ドラマやバラエティへの关心や興味は強く持っていることもよくわかつたので、やり方次第ではないかと感じた。テレビ局自身が若者に興味を持つことが、いちばん大切だと言えそうだ。



新しい企画が加わり体験の幅も拡大
良い音との出会いから生まれる未来に期待

有限会社イノベーション代表
半澤 公一 氏

50回記念から開催し、今回で3回目を数えるINTER BEE EXPERIENCEのX-Speaker : SRスピーカー体験デモ(1、2回目はラインアレイスピーカー体験デモ)。今年は新たにポイントソースを加え、小型と中・大型のラインアレイによる3カテゴリーでラインアップの充実が見どころとなった。また、EXPERIENCEの新たな企画として、展示ホール2において来場者からの要望が多くかったヘッドフォン/マイクロフォン製品を集めた試聴体験展示の場「X-Headphone」「X-Microphone」を開催した。X-Headphoneでは10社が、X-Microphoneでは7社が参加し、多くの来場者が会場に訪れた。今回、イノベーションの半澤公一氏にこれらEXPERIENCEの感想を聞いた。半澤氏は音楽アーティストのライブ演奏のサウンドエンジニアとして活躍する傍ら、雑誌「PROSOUND」の取材を通じて3年連続で体験いただいている。



稼働率が高く、利用者層の広いポイントソース

今回、新たに加わったポイントソースについて半澤氏は「イベントとして幅が出ました」と評価する。「音響業務をしている方の中には、ポイントソースを必要としている方もまだたくさんいらっしゃるんです」

ポイントソースのような中・小型スピーカーは、大型スピーカーに比べて年間の

稼働率が高いという。ライブステージの現場でも大型とともにポイントソースが併用され、また劇場や公共スペースなど音楽系ではない小さなイベント会場では、ポイントソースが主に用いられる。使用頻度としては今もなお需要が多いという。

「ポイントソース型は、コンパクトで使

いやすい。ここ最近、性能もさらに向上しており、どの製品も一定レベルの音が出る時代です。こうした意味でポイントソースの導入は、プロの目にも引き続きかない、さらにコンシューマーレベルまで関心層を広げることになったかと思います」(半澤氏)

女性層や幅広い年齢層の来場が増加

イベントの回数を重ねて知名度が上がってきたことで、来場者の顔ぶれにも変化が出てきたという。女性が増え、年齢層も30~40代の現場で働く中心的な年齢層に加えて、50~60代の関係者も多く訪れていたという。

「おそらく、自分たちの仕事場でどのように使うかを頭の中でシミュレーションされているのでしょうか。みなさん、現場では音を出す側なので、意外と観客の

立場で客観的に聞く時間があまりないのです」(半澤氏)

今年はこれまでで一番、イベントの流れが分かりやすかったという。「イベントの精度が上がっているように感じました。3日間通して、全体の流れもスムーズだし、コンセプトもはっきり見えました。来場者が、このイベントを初めて体験しても、何をやろうとしているのかがはっきり伝わってくる形に仕上がってきましたね」(半澤氏)



音楽を愛するアマチュアからプロまで

また、今回新たに実施したX-Headphone、X-Microphoneについて半澤氏は「プロが最新の製品を試せる場としても貴重だ

が、アマチュアや音楽や映像制作を学んでいる若い人にも体験してもらうことが重要」と話す。「良い音、良い作品との出

会いがあることで、より多くの人がプロの道を志してもらうことにつながれば」と期待をにじませる。

「未来の音づくりを先取りする提案」に期待

今後のINTER BEE EXPERIENCEについて、半澤氏は次のように話す。

「このイベントは、普段は一度に体験できない最新機材を試聴できる場として大きな価値を生み出してきましたが、これ

に加え、これからは提案型の企画も考えてもらいたいですね。5年先の音づくりはこんな風なものになっているんじゃなかというものがあってもいいのではないかでしょうか。今までにない発想を試し



て体験する場としても機能すると、もっと面白いかなと思いました」

少し先の未来を提案していく。そして、参加し体験した側の中にも何か閃くことがあれば、いかにもInter BEEらしいと語る半澤氏。「音は見えないだけに、聴く側のイメージを無限に育てることができるのが魅力」という。そうして育まれたものは、心を豊かにしてくれる。半澤氏の見ている未来が具現化する日も近いのかもしれない。



国際的なビジネス、 技術交流のプラットフォームに ネットにおける映像利用拡大を支える 米国企業を後押し

2015年から、アメリカ合衆国商務省より、United States Department of Commerce International Trade Administration TRADE CERTIFICATIONの承認を得たInter BEE。展示規模も拡大し、今後さらに大きな発展をしようとしている。4K/8K、HDR、IP伝送などさまざまな業界のトレンドは、国際間での新たなビジネスや技術協力も生み出す。日米でも、民間、政府で活発なコミュニケーションが交わされる中、そのやりとりを円滑に、しかも促進していく役割を担っているのが、アメリカ大使館商務部だ。商務部の中でも、ICT産業ユニットは、放送・映像業界に留まらず、人工知能、ビッグデータ、ドローンなど、新しいキーワードが次々と新たな産業へと育ちつつある分野を担当する最前線だ。ICT産業ユニットの上席商務官 エリック・キッシュ氏に、現在の映像の潮流と新しいテクノロジーによる映像の新たなフェーズについて聞いた。



ネット動画配信の台頭

今年のInter BEEでは、初日の16日の招待講演で、アメリカ大使館商務部による特別フォーラムが開催され、映像伝送用光スイッチソリューションのグリマーグラスや、オーディオ計測システム SoundCheckを開発するListen社の製品を扱うオーディオテック、大容量高速

ストレージを提供するPanasasの関係者が登壇して、各社の製品・ソリューションを紹介した。また、最終日の18日にも招待講演が開催され、アメリカ大使館商務部商務担当参事官のジョナサン・M・ハイマー氏の挨拶に始まり、映像制作ツールで世界的なシェアを持つアドビ

システムズ社、VRの大衆化を目指すアマゾン、映像伝送による新しいコミュニケーションをスマートグラスで実現するビュージックスコーポレーションが登壇して、新たな映像ビジネスを切り開く各社の技術力を紹介した。



USA Showcase のゴール

キッシュ氏は、今年のInter BEEについて「今までで一番大きく、実りがあった」と評価する。「昨年、International Trade Administration TRADE CERTIFICATION認証をした効果が現れ、米国をはじめ海外からの参加も増

大している。Inter BEEをサポートできることに、アメリカ大使館商務部のICT産業ユニットとしてとても誇りを感じています」と話す。

キッシュ氏は「Inter BEEは、放送・映像業界の国際的な協力関係を強化する

プラットフォームとも言える」と話す。そうしたプラットフォームとしてのInter BEEを活用するべく、今回、商務部ICT産業ユニットでは、米国からグリマーグラス社を含め、複数のアメリカ企業の紹介とサポートを実施している。

映像伝送も光ファイバーの時代へ

前述の新興企業の一つ、グリマーグラスは、ネット伝送のための光ファイバーを提供する会社だ。インターネットにおける映像のニーズが増大するとともに、テクノロジーも4K、8Kへと進化しつつある。より多くのデータ量を効率的に伝送することが求められる中、伝送

素材の改良にも期待がかかる。

グリマーグラス アジアビジネスディベロップメントディレクターのアリス・クン氏は同社の製品について次のように話す。

「通常、映像は同軸ケーブルを使って伝送していますが、同軸ケーブルでは減衰が激しいため、伝送できる長さに限界

があります。例えば4Kでは45メートル、8Kでは10メートルしか送れません。光ファイバーにすることで4Kで7000メートル伝送でき、スタジオだけでなく、ライブ会場やスポーツイベントなどでも高精細映像による制作態勢を構築することが可能になりました」(クン氏)



過去最多 1,000社を超える企業が出展 音と映像と通信のプロフェッショナル展 Inter BEE 2016 2020 TOKYOへ動き出した技術革新

新たな時代のコンテンツ産業へ向けた最新技術が一堂に

一般社団法人電子情報技術産業協会(JEITA：代表理事 会長 東原 敏昭／株式会社 日立製作所 代表執行役 執行役社長兼CEO)主催による、音と映像と通信のプロフェッショナル展「Inter BEE 2016」が、11月18日(水)から20日(金)までの3日間、幕張メッセで開催された。

今年は過去最多となった昨年の出展者数(996社)をさらに上回る1,090社・団体の参加となり、小間数も昨年(1,780小間)を

上回る1,926小間と過去最高記録を塗り替える規模を実現。幕張メッセのホールも昨年より1つ追加するなど、これまでにない規模の催しとなった。初日に開催した開会式では、後援の総務省、経済産業省、一般社団法人電波産業会の関係者のほか、米大使館商務部、国際放送機器協会(IABM)、ブラジルテレビ放送技術協会(SET)、グロボグループ・エンタープライズの要人を招き、Inter BEE開幕を記念するテープカットが華やかに執り行われた。

「2020年に向け、新たなビジネスを創出する展示会」

開会式の最初に、主催あいさつとして、一般社団法人電子情報技術産業協会の川上 景一常務理事が以下のように話した。

「ブラジル・リオデジャネイロで開催された、オリンピック／パラリンピックは、日本においても大いに盛り上がり、テレビ中継を通じて、アスリートの奮闘を毎日、わくわくしながら見た。2020年、オリンピック／パラリンピック開催に向け、次はいよいよ私たちの番になります。今年のInter BEEでは、「What will you do next?」を開催スローガンに掲げ、2020年を見据えた技術革新を日本より提案し、新たなメディアの可能性を世界に示したいと考えている。」



■一般社団法人電子情報技術産業協会 常務理事
川上 景一 氏



■総務省 大臣官房審議官
吉田 真人 氏

「政策・制度の推進に欠かせない 技術の裏付け」

来賓あいさつに立った、総務省 大臣官房審議官 吉田 真人氏は、次のように述べた。

Inter BEEは、日本最高水準の音と映像と通信のプロが集まる技術の集積の展示会として、ビジネストレードや情報交流の場として、また、最新の技術が一堂に集まる大会として開催されている。特に今年の展示やセッションを見ると、4K・8K、HDR、ITと放送の融合、ネットへの同時配信、VR、放送の視聴計測といった、総務省で推進しようとしている施策と大いに関係のあるキーワードがちりばめられている。

総務省においても、これらの政策的、制度的な推進を図るなかで、さまざまな調査や検討を行っており、特に、技術の裏付けが重要になる。そういう意味で、今年のInter BEEは、我が国の放送、ITの推進に欠かせない技術が集積しており、極めて高い関心をもっている。

世界の放送と通信をリードする皆様の高度な技術や経験の蓄積が、放送、IT分野の発展に留まらず、経済全体の成長を促進するような、新たな社会を構築する大きな原動力となることを期待している。



■経済産業省 商務情報政策統括調整官
吉本 豊 氏

「4年後の視聴環境の片鱗を Inter BEEで」

地上デジタル放送の受信がすべての都道府県庁所在地で受信可能になったのが2006年の12月1日。以来この日は「デジタル放送の日」に制定され、今年で10年になる。10年を経て、4K・8K、IP化など、これまでの放送の枠に留まらない、新しい技術がどんどん出てきている。さらにはVR、ARなども登場てきており、今後放送がどんどん変わってくるということを実感させられる。

今から4年後、どのような形態でオリンピック／パラリンピックを視聴できるようになるか、実際に楽しみだ。テレビはおそらく、「見る」という枠を超えて、経験を共有するということに向かい、さらに新しいテクノロジーも登場するだろう。

おそらく技術の最先端・最高峰が紹介されるInter BEEの会場には、4年後に実現されているものがかなり出てきているだろうと思う。ある意味でタイムマシンのように、4年後に消費者として経験できるものの片鱗が、今日、ここで見られるのではと大変楽しみにしている。



国内外の業界関係者によるテープカット
(テープカット登壇者左から)

大西 正隆 委員長
(2016年国際放送機器展実行委員会)

ジョセ・マヌエル・マリノ 氏
(グロボグループ・エンタープライズ)

ピーター・ブルース 氏
(国際放送機器協会 APAC理事)

吉本 豊 氏
(経済産業省 商務情報政策統括調整官)

吉田 真人 氏
(総務省 大臣官房審議官)

エリック・キッシュ 氏
(米国大使館 商務部 上席商務官)

オリンピオ・フランコ 氏
(ブラジルテレビ放送技術協会 会長)

川上 景一 常務理事
(一般社団法人電子情報技術産業協会)



Inter BEE 2016 レセプション 2020年へ向けた序奏～overture 技術の力で課題を新たな成果に

初日16日の最終プログラムとして「Inter BEE 2016 レセプション」が開催された。会場には、後援・協力団体の日本放送協会、民放各局や、出展企業関係者が多数詰めかけ、華やかに開催された。

レセプションの始めに、Inter BEE 2016 実行委員会の大西正隆委員長が登壇し、主催挨拶をした後、日本放送協会 専務理事・技師長 森永公紀氏、一般社団法人電波産業会専務理事 松井房樹氏から来賓の祝辞があり、一般社団法人日本民間放送連盟 技術対策小委員長 川口忠久氏から乾杯の挨拶があつた。



「2020年に世界最高水準の放送サービスを実現」

森永技師長は冒頭、4K・8Kスーパーハイビジョン試験放送を8月1日にスタートし、2年後の2018年には、いよいよ本放送が始まるとし、「4K・8Kスーパーハイビジョンの普及には、ソフトとハードと共に歩調を合わせ、取り組みを着実に進めていく必要がある。NHKは、視聴者の方々に4K・8Kの魅力が、最大限に伝わるコンテンツの制作、取り組みを強化していく」と意気込みを語った。

また、リオデジャネイロオリンピック・パラリンピックにおける東京大阪6か所のパブリックビューイング会場、全国のNHK放送局での受信公開では、20万人超が体感したという。森永氏は「こうしたオリンピックでのトライアルが、2020年東京オリンピック・パラリンピックの成功に繋がる、大きな一步になる」と述べた。

動画配信など、放送を取り巻く環境の変化の中で、NHKもその変化に対応することが、求められるようになっている中で、今後の課題として、「視聴者の方々に情報を一斉に送る放送と、スマホやタブレット等を利用した個人向けのインターネットのサービスを、どのように連動させてサービスを開発するべきか。それこそが、今後の放送のサービスの発展のカギとなる」と述べた。

「4K・8K、ネット配信など新たな技術が一気に進む予感」

乾杯の挨拶に登壇した川口技術対策小委員長は、民放連が毎年併催している「民放技術報告会」に言及し次のように話した。「本日から3日間、民放各社の最新の取り組みを紹介する催しとして、幕張メッセの国際会議場3Fで開催する。今年は例年を大きく上回る111件、さらに明日17日には、CGなど、番組表現の先端画像技術のパネルディスカッションを開催する予定」

続いて「今年のリオのオリンピック・パラリンピックも無事に終わった。続く、東京でのオリンピックに向け、BS4K・8Kの実用放送の開始、インターネットを利用したコンテンツの配信など、新しい技術が一気に進む予感がしている」と述べ、2020年へ向けて技術が進展することへの期待を表明した。最後に「放送事業者も放送機器・家電メーカーの皆さんも、この場にお集まりの関連業界の皆さんと力をあわせて、放送の発展に力を尽くしてまいりたい。Inter BEE 2016 の成功と、JEITA、関係業界の発展、さらに皆様の益々のご活躍とご健康を祈念する」と述べ、乾杯の発声をした。



「動画配信と放送の相乗効果を生み出す技術に期待」

Inter BEE 2016 出展者数が1000を超えたことを高く評価し「放送は、大変裾野の広い分野であると考えられる。日本の放送振興に留まらず、経済振興、経済発展に大変役立つ」と強調した。

松井氏はまた、展示会場を視察したことを振り返り「4K・8K、HDR、IPなどがあったが、数年前に大きなブームとなった3D立体視が見られなかった。高精細で奥行き感のある映像を簡単に視聴できる4K・8Kの出現が3D立体視を下火にしたのでは。こっちかこっち、ではなく、両方を足してさらに相乗効果を出すようなことも検討していかなければならないのでは」と述べた。また、動画配信が注目されていることについて「放送波、電波で視聴するのか、ネットでの放送を選ぶか、ということではないのでは」と問い合わせ、「3Dも2D視聴もできる環境を

提供することで別の道があったのではないか。どちらか一方が生き残るということではなく、ネットと電波と地上波、それぞれが上手く融合しながら、更に、相乗効果を出すことで互いに発展できる可能性がある。日本の先進技術がそうした相乗効果を生み出していくことを期待している」と述べた。





映像から音声までフルラインアップの展示で 総合的なシステムインテグレーション力を訴求

映像・通信関連分野に特化したシステムインテグレーターとして30年の歴史を重ねる伊藤忠ケーブルシステム株式会社。同社にとって、2016年は大きな動きがある年となつた。放送局向けに映像・音響関連のシステム販売などを手がけ、40年以上の歴史を持つ報映産業と、2016年10月に経営統合したためである。Inter BEE 2016は、経営統合後の新生伊藤忠ケーブルシステムとして初めてのInter BEE出展となる。

経営統合により伊藤忠ケーブルシステムは、これまで以上の製品ラインアップを保有することになり、幅広い分野でのシステムインテグレーションが可能になった。そうした変化を見せる同社で、メディアソリューション本部長を務める渡部 昭司氏と、報映事業本部サポート部セールスサポートグループの志賀 威也氏に、Inter BEEへの出展のポイントやねらいを聞いた。



伊藤忠ケーブルシステム株式会社
報映事業本部サポート部
セールスサポートグループ
志賀 威也 氏

伊藤忠ケーブルシステム株式会社
メディアソリューション本部長
渡部 昭司 氏



報映産業との経営統合による ラインアップ強化をアピール

■キーワードは“トータルソリューション”

「2016年10月の伊藤忠ケーブルシステム(ICS)と報映産業の経営統合により、製品ラインアップが格段に充実した。今回のInter BEEにおける伊藤忠ケーブルシステムの展示のキーワードは“トータルソリューション”である。ビジュアル、オーディオ、ネットワークにまたがる分野の製品により、映像・音声の編集から配信までを含めたシステムインテグレーションを行えることをアピールしたい」(渡部氏)

「旧報映産業の事業を継続する報映事業本部では、映像分野はもちろん、音響分野の機器の取り扱いといった製品ジャンルの幅広さがあり、さらにスタジオ設計などの技術・ノウハウも持っている。これらが加わることで、伊藤忠ケーブルシステムの提供できるソリューションが、一層幅広くなったことを周知することが狙い」(志賀氏)

■統合管理システムからフィルムスキャナーまで幅広い出展

「トータルソリューションを提供するシステムインテグレーターとして、最もアピールしたいのが統合管理システムのIMCである。

ファイルベースの番組制作において、業務から放送機器の制御まですべてを一括管理できるシステムは他社では例を見ないのではないか。ワークフローにより、番組制作の依頼から、機材の空き状況に応じ収録予約を自動的に割り当てる正副収録予約、担当の割り当て、素材ファイルの生成から完パケファイルの状況管理、自動トランスクード、FTPによるファイル納品まで、業務でのようなプロセスが動きどんな設備が利用されているか、端末から全てコントロールできる。番組制作の統合管理システムとして、オリジナル製品をベースにカスタムしBS局に納めた実績もある。IMCはモジュール設計を採用しており、ユーザーニーズに合わせてこれを組み合わせ汎用製品として提供することになった」(渡部氏)

「ファイルベースのクオリティチェックとして、低コストで導入できるBit Note(ビットノート)を出展している。規格適合や品質検査を行うクオリティチェックは、高機能でレポート作成まで可能な高額なソフトが提供されているが、制作会社などではコスト面から導入に至っていない。一方、Bit Noteは低コストで導入が容易であり、ファイルの規格適合チェック、黒味やフリーズ、無音、ラウドネスなどの品質管理が可能だ。また、光過敏性発作の発症の可能性があるとされている動画シーケンスの解析や評



価を行う“パカパカチェック”の機能もオプションで追加が可能になる点も評価され、Inter BEEでも引き合いが多かった。Webブラウザ上から日本語で操作できる平易な操作性も、英語版のソフトなどが多い中では使い勝手が良いと認識してもらっている。(渡部氏)

「報映事業本部では、米LaserGraphics社のフィルムスキャナーを出展。Inter BEEの会場の中でもフィルム対応の機器を展示しているブースを見かけることは少ないため、来場者の関心が高い。古いフィルムでも安定して読み込める機能を備える。4K/8Kに向けて改めて多くの新しいコンテンツを作成するだけではなく、8Kに相当する情報量を持つフィルムのコンテンツを活用することで、次世代に多くの作品を高品位に残せる」(志賀氏)

「今回のInter BEEでは、映像制作/放送関連機材部門のメインのブースだけでなく、オーディオ部門にもブースを設けた。報映事業本部で取り扱う英AMS Neve社のデジタルコンソール DFC 3Dを大々的に出展している。同社のDFCは世界中の映画スタジオで標準システムとして利用されているもの。DFC 3Dは、3DサラウンドフォーマットのDolby Atmosに対応し、立体音響を自在に制作できる点を会場で確認してもらうことができたと思う」(志賀氏)



■お客さまの声を聞いてより良い提案を

「Inter BEEでは、当社のシステムインテグレーターとしての提案に対して、対象となるお客様が足を運んでくださっていると感じている。お客様の声を聞き、お客様といっしょにトータルソリューションを提供していくスタンスの当社にとって、意義のある展示会だと感じている」

「Inter BEEは出展社数が増えているように、映像・音響分野でビジネスを展開する企業の裾野が広がっている印象がある。出展されているカテゴリーも、従来よりも広がってきていると感じている。当社でもハードウェア、ソフトウェアはもちろん、映像配信プラットフォームなど新しいカテゴリーの製品が登場している。また、今後はIP化が一層進むことが想定される。当社でも、お客様でも、次の一手を早めに着手していくことが大切だと思う。そのためには、Inter BEEのような展示会で的確な情報を入手しつつ、次の一手を先取りしていけるだけの物の見方が必要になる。経営統合によるラインアップの強化を生かせるよう、しっかりととした視点でより良いソリューションの提案を、今後も続けられるようにしていきたい」(渡部氏)



今後のIP伝送に向けた最新テクノロジーを提案 現場の声が製品の完成度を上げていく

オタリテック株式会社は、同社が取り扱うドイツLAWO社のブロード・キャストコンソール「mc²（エム・シー・スクエア）」の新製品「mc² 56xc」を中心に展示した。

主に、海外ブランドのオーディオ機器を取り扱うオタリテックは1980年に創業。当初は親会社のオタリ社のテープレコーダーを販売する販社としてスタートした。その後日本国内の放送局やレコーディングスタジオ、PAカンパニーへ特色のある海外ブランドの製品をラインナップに加え販売している。

現在の主な取扱いブランドは、フィンランドGENELEC社のアクティブモニタースピーカー、ドイツLAWO社のデジタル・ネットワーク／ミキシングコンソール、ドイツRIEDEL社のインターラム／リアルタイム・ネットワーク・システム、親会社であるオタリ社の光伝送システム。営業部部長の砂田 陽一氏は「GENELEC社については30年、LAWO社やRIEDEL社については10年以上扱っている。商品というものは現場の声によって育っていく。長く使って頂く商品だからこそ時間をかけて製品を成熟させ、お客様の声を取り入れた良いものをフィードバックしていく。という考え方で、メーカーとも長く付き合いながら商品を展開している」と話す。砂田氏に今回の出展製品の特長や、Inter BEEへ期待することなどについて話を聞いた。



オタリテック株式会社
営業部部長
砂田 陽一 氏

今後のIP伝送に向けて、これらのテクノロジーを提案していくことに力を入れていきたい。

■日本のユーザーの声を具現化しブラッシュアップした プロードキャスト・ミキシングコンソールを展出

今年のInter BEEでは、同社が取り扱うドイツLAWO社のブロード・キャストコンソール「mc²(エム・シー・スクエア) 36」と新製品の「mc² 56xc」、ドイツRIEDEL社のインターラム／光伝送システムなどを展示した。特に今回注力した製品は、ドイツLAWO社のブロード・キャストコンソールだ。「mc² 56xc」は、すでに多くの国内導入事例を持つ「mc² 56」をブラッシュアップした製品。日本のユーザーからの要望で新規開発された小型コンソールだ。

LAWO社は従来、オーディオミキシングコンソールをメインに開発するメーカーだったが、IP伝送の需要に応じて、オーディオに加えビデオ信号も一緒にIP伝送する製品を開発。また、IP伝送における映像と音声の制御システムとして、VSM Control社のVSMコントロールシステムをLAWOブランドの1つとして展開するなどIP伝送機器のラインアップを充実させている。LAWO社はさらにIPの標準化へ向けたアライアンス、AIMS(Alliance for IP Media Solutions)にボードメンバーとして参加している。

2016年のリオ・オリンピックでもLAWO社のリモートプロダクションシステムが採用された。NABやIBCでの傾向を見ると、



欧米のプロダクションや放送局はIP化に向けて動き出しており、日本のユーザーにも浸透してきている。そこで、このIPテクノロジーを国内ユーザーへ紹介していくことに力を入れていきたい。VSMコントロールシステムは、SONYや池上、海外メーカーなど各社の異なる制御プロトコルを全てサポートし、VSMのパネルでスイッチングや分配などのコントロールができる外部制御システムとして提供している。

■IP伝送技術を使った新しいアプリケーションを提案

ブースではドイツLAWO社のブロード・オーディオミキシングコンソールとVSMコントロールシステムをネットワークで接続し、ボールの位置に応じてマイクが自動的に動く自動化システムを展示した。これは、サッカー場の選手の動きをもとに、ボールの位置に応じてマイクの雲台とミキシングコンソールを自動で動かすシステム。ボールの位置は、選手の動きなどをデータ化する会社が提供するトラッキングデータから推定する。会場でも、サッカーのフィールドを想定したアプリケーションとしてデモをしたが、来場者の注目度が非常に高かった。野球やホッケーなど選手が動くデータさえあれば、あらゆる場面で活用できる。現在、すでにいくつかの放送局へ提案中で、今後も問い合わせが増えていくと期待している。

お客様の声を得て製品を育っていく

■映像の関係者からも意見を聞けるように

Inter BEEは放送局やPA会社、プロダクション、レコーディングスタジオなどのお客様が集まっていた。幅広いお客様の生の声を聞いて、製品にフィードバックすることができるという点で、大切な場所であると考えている。また、我々はオーディオのみではなく、IP化が進むにつれ映像も含めたIP伝送機能も追加していく中で映像関連の機器も扱っており、映像関連の方と話ができる機会を作るため、映像・放送関連機材部門とオーディオ部門の中間に、映像とオーディオの両方を扱う企業が展示できる様なフロア構成に期待したいと思っている。





2020年を見据え、 最新スポーツプロダクション システムなどを展示

株式会社フォトロンは、2020年を見据え、EVS社の最新スポーツプロダクションシステムを出した。

今回のInter BEEでは、EVS社の4Kに対応した最新スポーツプロダクションサーバ「XT4K」、デジタルアーカイブステーション「XFile3」、スポーツ用プロダクションマネジメントシステム「IP Director」など、最新スポーツプロダクションシステムを提案した。

Inter BEEは我々のアイディアを伝える場であるとともに、ユーザーとの“コミュニケーション”の場と位置付けるフォトロン。今年訴求したい展示概要や最新動向について、映像システム事業本部映像システム二部部長の宮澤 剛氏に話を聞いた。



株式会社フォトロン
映像システム事業本部 映像システム二部部長
宮澤 剛 氏



スポーツ用アセットマネージメントシステムとして展開

■今回の主力展示

4年後の2020年を見据えた取り組みとして、「EVSスポーツ・スタジアム」コーナーで、同社が取り扱うEVS社の4K対応最新スポーツプロダクションシステムの展示・デモを実施した。

4K対応製品としては、ライブの4Kカメラ信号を受け、リアルタイムで4Kのリプレイや4Kのハイライト制作が可能になった4K/HDライブプロダクションサーバ「XT4K」と「XT4K」で収録した4K映像を4Kファイル（「XAVC」フォーマット）として取り出すことができるデジタルアーカイブステーション「XFile3」を展示した。

「XFile3」は、「XT4K」に収録されているすべてのカメラ映像をファイルとして取り出せる。これにより、中継終了後の素材伝送時間を短縮し、さらにこれまで利用していなかったカメラ映像をニュースやネット配信などに有効活用できる。

スポーツ用プロダクションマネジメントシステム「IP Director」とビデオ判定用マルチアングルプレビューシステム「Xeebra」も、大規模スポーツイベントにおいて利用されている。「IP Director」は、EVSサーバで受けたベースバンドの映像をファイル化して管理するスポーツ用アセットマネージメントシステム。オリンピックの複数会場からの映像にメタデータを付けて登録し、放送センターで集中管理する。世界各国の放送事業者が、サーバにアクセスし、キーワード検索により映像データを取り出して放送で利用できる。



タを取り出して放送で利用できる。

スポーツコンテンツをアセット化して有効活用するワークフローを、今後、日本でも2020年に向けて広めていきたい。

「Xeebra」は、ビデオ審判用に設計されたマルチアングルの審判判定用リプレイシステム。専用のカメラを用意する必要がなく、放送用のカメラをもとにビデオ判定ができる。ジョグダイアルを装備した専用コントロールにより、シーン検索や特定シーンの即時レビューなどの操作ができる。サーバ型のシステムとなっているので、スタジアムから離れた場所からもリモートで使える。

ドラマ/バラエティ向けスタジオ収録システムとして活用

また、スタジオでのドラマやバラエティ収録をターゲットとした自社製品として、スタジオインジェストソリューション「STING」を提案した。これは、スポーツ現場で利用してきたEVS社のライブプロダクションサーバ「XTシリーズ」をベースにした製品。テープレスによる制作環境が進む中で、VTRの販売・サポートが相次いで終了しており、今後さらに、ドラマやバラエティのスタジオ収録でもVTRによる収録からの移行が進みつつある。そうした用途へ向け、1台のサーバで最大12チャンネルの映像収録が可能な、EVSのサーバベースのインジェストソリューションを提案している。



ユーザーとのコミュニケーションの場

■来場者の反応

数々の最新製品のデモを通して、今回のInter BEEでは、2020年に向けた取り組みと我々の提案するアイディアを伝えることができたと感じている。EVS社の製品は中継用ビデオサーバの印象が強く、ファイルベースフローの中核を担うソリューションがある印象がない。我々は実機を使ったデモによりアイディアを伝えることで、"これならば現場もファイルベースフローへスムーズに移行できる"という感想をいただいた。お客様に我々の提案するアイディアを伝えることができたことがよい機会であったと実感した。

■Inter BEEに期待すること

ウェブやカタログだけで伝えきれない情報を提供できるという点で、展示会は大きな意味がある。中でもInter BEEは最新製品やアイデアを広く紹介できる国内最大規模の展示会。放送、映像の最先端で活躍する方に、最新製品に触れていただき、担当者とのコミュニケーションをしていただける非常に重要な場所だ。今後もコミュニティを作る場、活用できる場としてInter BEEには大きな期待をしている。



スタジオカメラにもなるハンドヘルド型の
「URSA Mini」などを出展
製品ラインナップを網羅的に展示し、
デモによる体感コーナーも
コストパフォーマンスの高い品質と機能性をアピール

ブラックマジックデザインはデジタルフィルムカメラ、プロダクションスイッチャー、放送用コンバーター、ビデオモニタリング、オーディオモニタリングなどを幅広く展示し、多様なニーズに対応できる網羅性をアピールした。

低価格・高品質を追求する同社は関心が高まる4K対応製品においてもその姿勢を貫き、新しいユーザーインターフェースを搭載した「Blackmagic URSA Mini」シリーズ、新機能が追加された「Video Assist 4K」などを出展。さらに実際の操作性を体感してもらうため「DaVinci Resolve」や「Fusion Studio」のデモコーナーも設置した。

同社は国内最大規模の映像業界向けイベントであるInter BEEを重要な商機と捉えている。普段アプローチできない顧客層と接することができるのも大きなメリットだという。今年の展示概要やInter BEEの位置づけなどについて、営業部 営業部長の石井陽之氏に話を聞いた。



Blackmagic Design
営業部
石井 陽之 氏



低価格・高品質を追求する製品を フルラインナップで展示

■「真のクリエイティビティの開花」を支援

ブラックマジックデザインは企業理念である「お客様の真のクリエイティビティを開花させる」ことを支援するため、低価格・高品質な製品の開発・提供に注力している。その幅広いラインナップをアピールすることが今回の展示の狙いだ。

その中で主力展示の1つが「Blackmagic URSA Mini」シリーズである。劇場映画、テレビ番組、コマーシャル、ミュージックビデオ、ドキュメンタリーなど様々な撮影が可能なハンドヘルドタイプのフルHD対応デジタルフィルムカメラ。コンパクトサイズで、単独または小規模クルーでの撮影に最適だ。

高解像度1920×1080の開閉式タッチスクリーン、12G-SDIを含むプロ仕様コネクター群、高品質ステレオマイクなどを実装する。スクリーン上のアイコンに触れるだけでホワイトバランスやシャッターアングルの変更を行えるなど、今までにないスマートな使い心地を実現した。アクセサリーの「Blackmagic URSA Studio Viewfinder」を利用すれば、スタジオカメラとしても利用できる。

また小型コンバーター「Teranex Mini」シリーズは2160p60までのあらゆるSD、HD、Ultra HDフォーマットをサポート。ライブイベントや中継車などのポータブルラックで使用できる。シリーズの1つである「Teranex Mini-IP Video 12G」はイーサネットでSDIビデオを送信する双方向コンバーター。IP送信によるエン

コード/デコードに対応する。

高度なHDMI・SDIプロセスを搭載したコンバーター「Teranex AV」はアナログのほか、HDMI・SDI入力、HDMI・SDIループスルー、HDMI・SDI出力を搭載。アダプターや他の変換機器を追加せずに、HDMI-SDIコンバージョンを実現できる。67msという低レイテンシーでのコンバージョンが可能なため、ライブコンサートやイベントでの利用に威力を発揮する。



Inter BEEはブランドや製品を広く訴求し、 商談につながる貴重なイベント

■多様なニーズに対応した製品群

映像の撮影、編集、コンバージョン、スイッチング、配信まで多様なニーズに対応する製品群を紹介するため、カテゴリーごとにコーナーを分けて展示した。「Blackmagic URSA Mini」シリーズは疑似スタジオを設置し、その機能や使い勝手を体感できるようにした。「DaVinci Resolve」と「Fusion Studio」についても実際に触れられるデモコーナーを設置した。

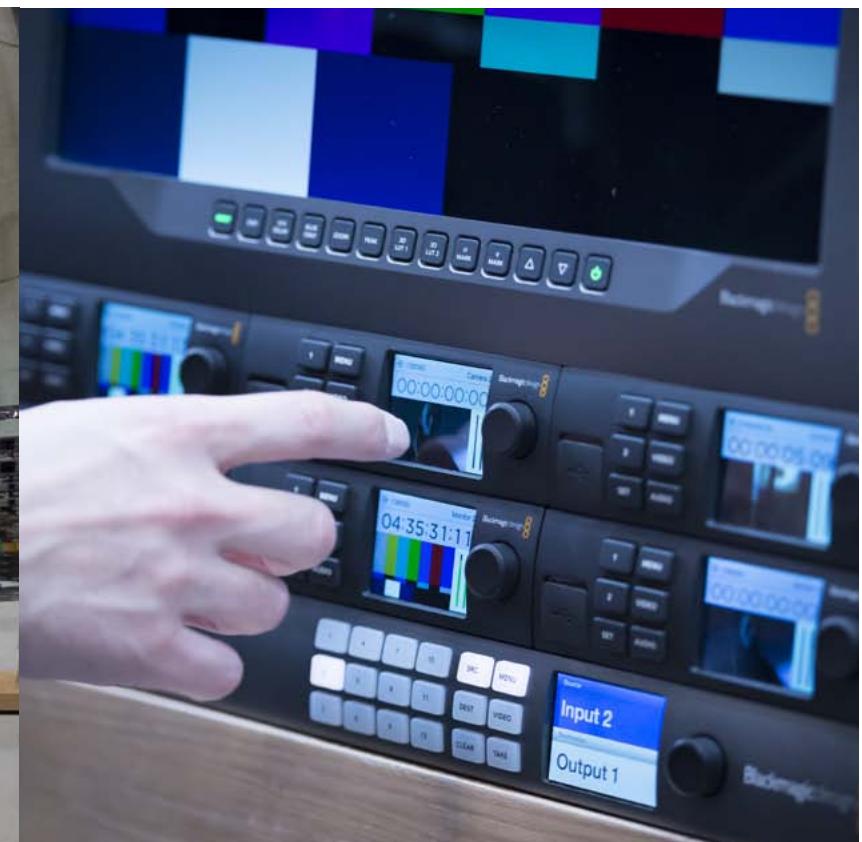
■全ラインナップを展示できる唯一の展示会 Inter BEE

国内最大規模の映像業界向けイベントであり、当社としても力を入れている。製品の全ラインナップを展示できる機会は国内ではInter BEE以外にはない。多くの来場者に新製品やアピールしたい製品を知らせる絶好の機会と考えている。商談や引き合いにつながるケースも多く、製品や会社の認知度アップにもつながっている。実際、Inter BEEをきっかけに話が進み、放送局などからの受注につながったケースもある。

新たな顧客層の来場を促す取り組みに期待

■来て、見て、触る「体感」を提供

特定の製品だけを見るというより、網羅的に全体を見ている印象を受ける。実際に来て、見て、触って体感したいようだ。カタ



ログスペックだけではわからない部分を知る情報収集の機会と捉えているのを実感する。

Inter BEEは制作現場や地方のお客様など、普段の営業活動ではなかなか会う機会のないお客様と直に接することができる有意義な場。これまでの営業ではアプローチしきれなかったお客様から“生の声”を聞けることをいつも楽しみにしている。

■新しい業界、顧客層の開拓を期待

これまで通り、集客を高める取り組みを継続してほしい。それに加え、新しい取り組みにも期待している。映像業界以外にも、新しい業界や顧客層の開拓を図ってみてはどうか。

例えば、フリーカメラマンや映像業界を志す学生、ハイエンド機器を求めるコンシューマなどが気軽に参加できるようにするのも一つの手だろう。業界のプロ以外の人にも「行ってみたい」と思わせるようなイベントや見せ方を工夫すれば、全体のすそ野も広がっていくのではないかと思う。





Hall 8

Hall 7

映像制作／放送関連機材部門

Hall 6

INTER BEE CONNECTED

ICT／クロスマルチメディア部門

ELV

1F

Legend:

- Information Desk (Information)
- Rest Area (Relaxation)
- Mobile Charging Lounge (Mobile Charging Lounge)
- Food (Food)
- Cafe (Cafe)
- Toilet (Toilet)
- ELV (Elevator)

Map Labels:

- Hall 8, Hall 7, Hall 6, Hall 5, Hall 4, Hall 3, Hall 2, Hall 1
- 国際会議場 (International Conference Room)
- イベントホール (Event Hall)

Exhibit Details:

Hall 8: Displays various booths including 共信コミュニケーションズ (Booth 8506), 東通インターナショナル/東通クリエイティブ・ビジョン (Booth 8505), 三友 (Booth 8504), ジャパンマテリアル/Matrox Electronic Systems/Visual Research/プロードデザイン (Booth 8503), アドビシステムズ/インテル (Booth 8502), INTER BEE CREATIVE (Booth 8601-8607), and numerous other booths like ブラックマジックデザイン (Booth 8216), キヤノン/キヤノンマーケティングジャパン (Booth 7306), and 池上通信機 (Booth 7216).

Hall 7: Displays various booths including ヴァイテックビデオコム (Booth 8319), 三信電気 (Booth 8215), カールツライス (Booth 7417), ナックイメージテクノロジー (Booth 7416), AJA Video (Booth 7305), 日立製作所 (Booth 7215), 日立国際電気 (Booth 7214), and others.

INTER BEE CONNECTED: Displays various booths including テレビ朝日 (Booth 7102), フジテレビジョン (Booth 7103), 日本テレビ放送網 (Booth 7104), HAROID (Booth 7105), MAYA SYSTEM (Booth 7106), 日本放送協会 (Booth 7107), マルチクリーン型放送研究会 (Booth 7108), 日本ヒューレット・パッカード (Booth 7109), 伊藤忠ケーブルシステム (Booth 7112), EVC (Booth 7113), ニューフォリア (Booth 7114), and others.

ICT／クロスマルチメディア部門: Displays various booths including データブロード (Booth 7004), シスコシステムズ (Booth 7002), MetaMoji (Booth 7001), Aspera/Panasas (Booth 7003), and others.



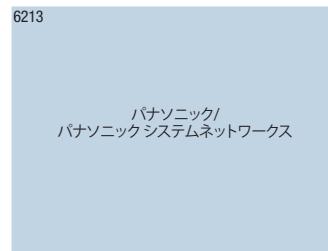
Hall 6



映像制作／放送関連機材部門



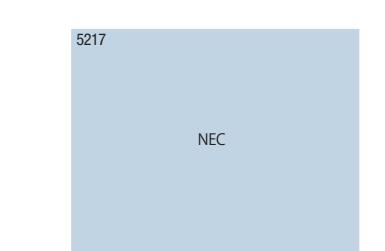
朋栄

パナソニック/
パナソニックシステムネットワークス

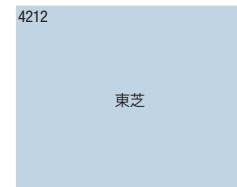
Hall 5



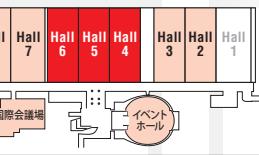
ロケハンラブリ

伊藤忠ケーブルシステム
(報映産業)

Hall 4

ソニー/
ソニービジネスソリューション

東芝



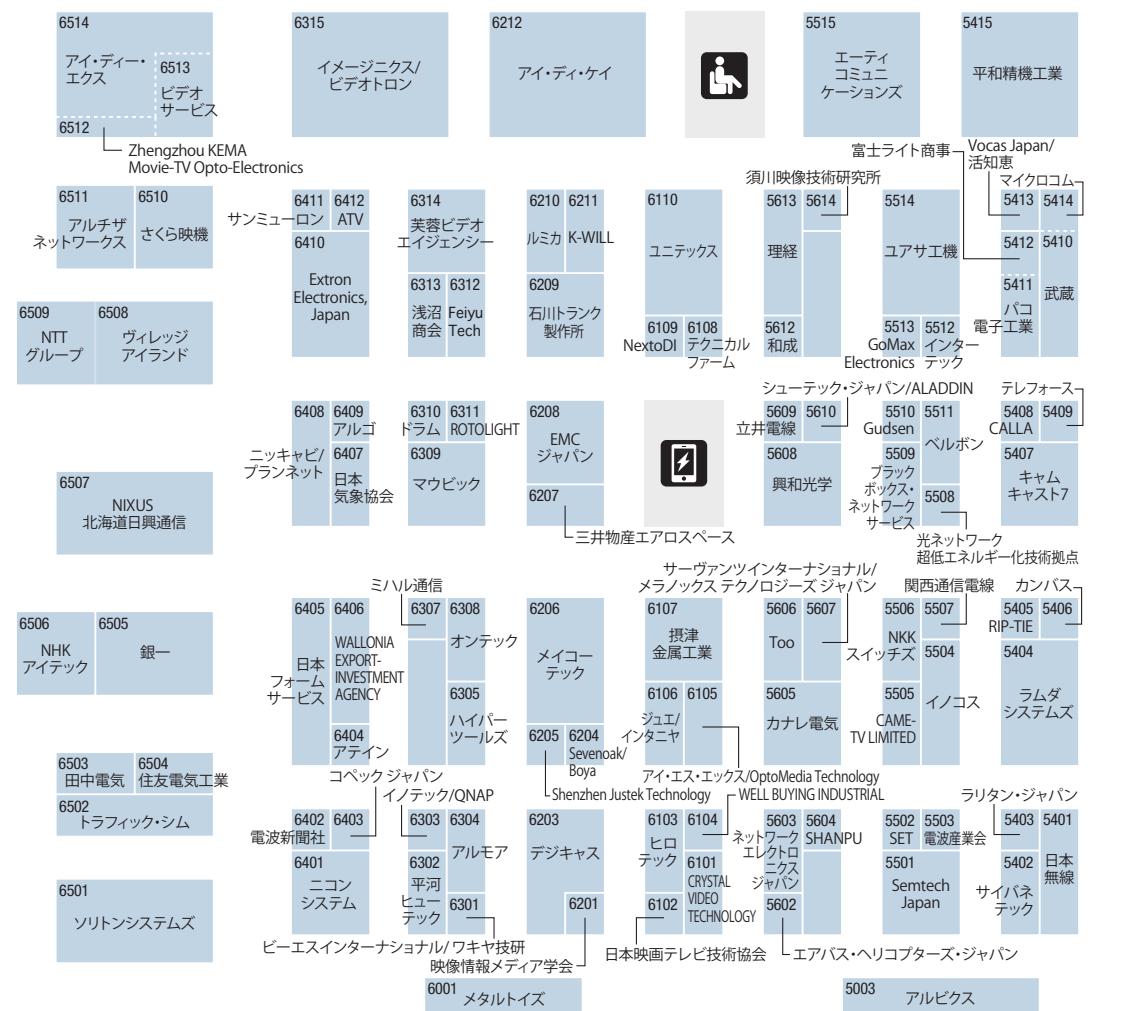
映像表現／プロライティング部門

7 Hall 6

7 Hall 6

4 Hall 3

4 Hall 3



1F



INTER BEE IGNITION

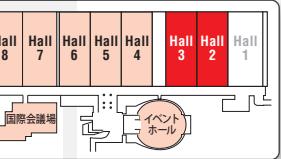
- 4101 エム・ソフト
- 4102 MOTIONELEMENTS
- 4103 先進映像協会
- 4104 中西宣人＆タチエインズ
- 4105 ユカイ工学(11/16-17)
- 4105 ハエンティ・フォース・ストーム(11/18)
- 4106 J.TESORI
- 4107 プレミアムアーツ
- 4108 シングル・デザイン
- 4109 クリーク・アンド・リバー社
- 4110 シネ・フォーカス
- 4111 日本放送協会
- 4112 日本放送協会
- 4113 キッズプレート
- 4114 先進映像協会日本部会
- 4115 ジョリーグッド
- 4116 デジタルレイネージコンソーシアム

映像制作／放送関連機材部門

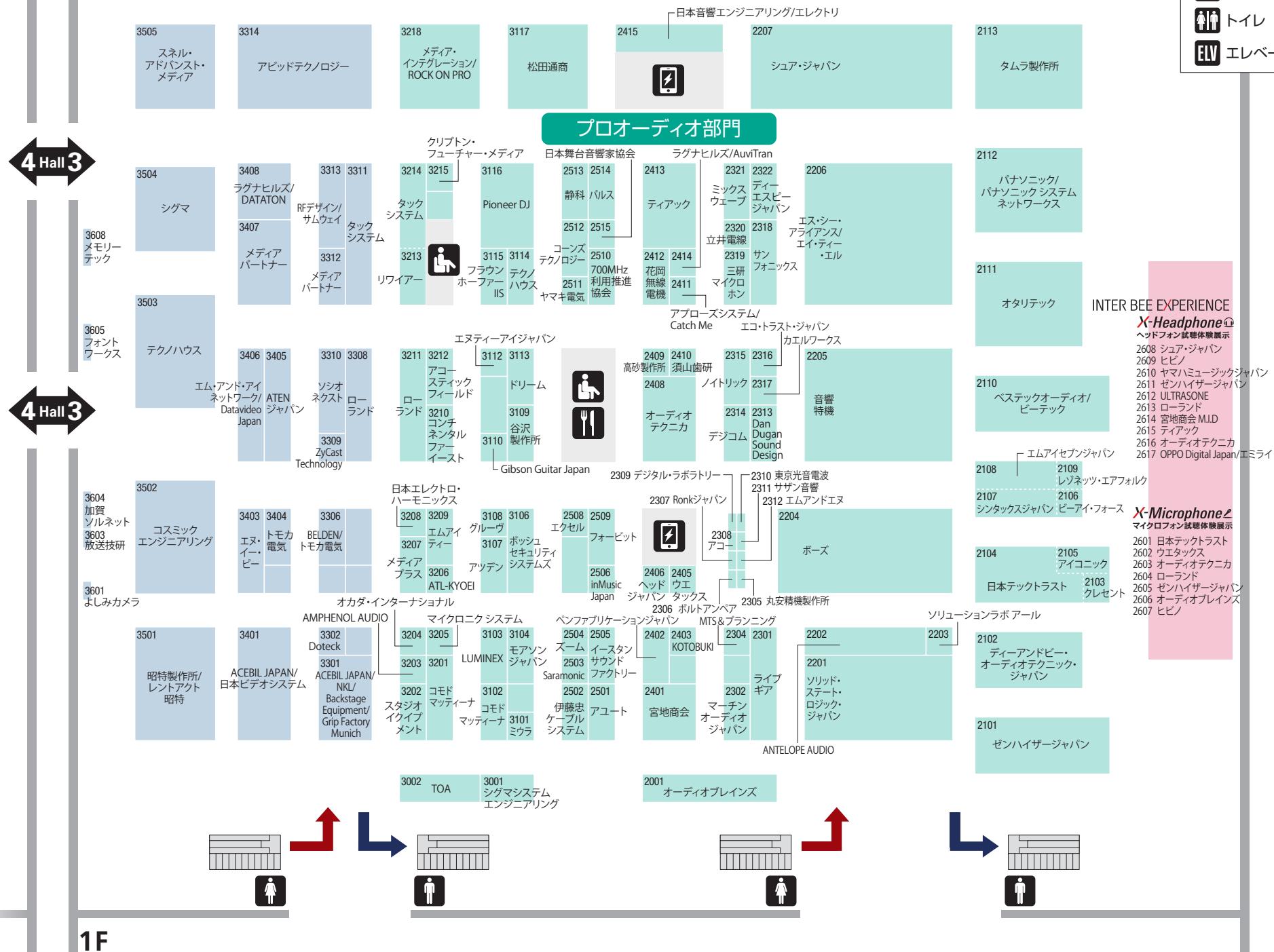
Hall 3



Hall 2



- インフォメーション
- 休憩所
- モバイルチャージラウンジ
- 食事
- トイレ
- ELV エレベーター



プロオーディオ部門

Hall 2-3

2105	(株)アイコニック
2308	(株)アコー
3212	(株)アコースティックフィールド
3107	アツデン(株)
2411	アブローズシステム(株)
2501	(株)アユート
2202	ANTELOPE AUDIO
3203	AMPHENOL AUDIO
2505	(株)イースタンサウンドファクトリー
2502	伊藤忠ケーブルシステム(株)
2506	inMusic Japan(株)
2405	ウエタックス(株)
2206	(株)エイ・ティ・エル
3206	(株)ATL-KYOEI
2508	エクセル(株)
2316	エコ・トラスト・ジャパン(株)
2206	(株)エス・シー・アライアンス
3112	エヌティーアイジャパン(株)
2108	(株)エムアイセブンジャパン
3209	エムアイティー(株)
2312	(株)エムアンドエヌ
2304	(株)MTS&プランニング
2415	(株)エレクトリ
2414	Auvitran
2408	(株)オーディオテクニカ
2001	(株)オーディオブレインズ
3204	(株)オカダ・インターナショナル
2111	オタリテック(株)
2205	音響特機(株)
2317	(株)カエルワークス
3110	Gibson Guitar Corp. Japan
2411	キャッセミー(株)
3215	クリプトン・フューチャー・メディア(株)
3108	(有)グルーヴ
2103	クレセント
2512	コーンステクノロジー(株)
2403	(株)KOTOBUKI
3102	コモドマッティーナ(株)
3201	コモドマッティーナ(株)
3210	コンチネンタルファーミースト(株)
2311	(株)サザン音響
2503	Saramonic
2319	三研マイクロホン(株)
2318	(株)サンフォニックス
3001	(株)シグマシステムエンジニアリング
2513	(株)静科
2207	シユア・ジャパン
2107	(株)シタックシステムジャパン
2504	(株)ズーム
3202	(株)スタジオ イクイメント
2410	(株)須山歯研
2101	ゼンハイザージャパン(株)
2201	ソリッド・スチート・ロジック・ジャパン(株)
2203	ソリューションラボ アール
2409	(株)高砂製作所
2320	立井電線(株)
3214	タックシステム(株)
3109	(株)谷沢製作所
2113	(株)タムラ製作所
2313	Dan Dugan Sound Design, Inc.
2413	ディック(株)
2102	ディーアンドビー・オーディオテクニック・ジャパン(株)
2322	ディーエスピー・ジャパン(株)
3002	TOA(株)
3114	(株)テクノハウス
2314	(有)デジコム
2309	(株)デジタル・ラボラトリー
2310	東京光音電波(株)
3113	(株)ドリーム
2510	一般社団法人700MHz利用推進協会
3208	日本エレクトロ・ハーモニックス(株)
2415	日本音響エンジニアリング(株)
2104	日本テックトラスト(株)
2515	一般社団法人日本舞台音響家協会
2315	ノトイトリック(株)
3116	Pioneer DJ(株)
2412	花岡無線電機(株)
2112	ナサンニック(株)
2112	ナサンニックシステムネットワークス(株)
2514	(有)ハリス
2106	(株)ヒーピー・フォース
2110	ビーテック(株)
2208	ヒビノインター・サウンド(株)
2208	ヒビノ(株)ヒビノ/プロオーディオセールスDiv.
2509	(株)フォービット
3115	フランホーファーIIS
2110	ペステックオーディオ(株)
2406	ヘッドジャパン
2402	ベン・アブリケーション・ジャパン(株)
2204	ボーズ(株)
3106	ボッシュセキュリティシステムズ(株)
2306	(有)ボルトアンペア
2302	(株)マーチンオーディオジャパン
3205	マイクロニクシステム(株)
3117	松田通商(株)
2305	(株)丸安精機製作所
3101	(株)ミウラ

ミックスウェーブ(株)

2401	(株)宮地商会
3218	(株)メディア・インテグレーションMI事業部/ ROCK ON PRO
3207	(株)メティア・アーバンテック
3104	(株)モアソングジャパン
2511	ヤマキ電気(株)
3406	エムアイジー・ソーシャル・ネットワーク
2114	(株)ヤマハミュージックジャパン
5301	エル・エス・アイ・ジャパン(株)
8311	(株)エルグレンチャーズ
2414	(株)ラクナビルズ
3213	リワード(株)
3103	LUMINEX
2109	レゾネツ・エアフォルク(株)
3211	ローランド(株)
2307	Ronkジャパン(株)

X-Microphone

2602	ウエタックス(株)
2603	(株)オーディオテクニカ
2606	(株)オーディオブレインズ
2605	ゼンハイザージャパン(株)
2601	日本テックトラスト(株)
2607	ヒビノ(株)
2604	ローランド(株)

X-Headphone

2612	ULTRASONE
2617	(株)エミライ
2616	(株)オーディオテクニカ
2617	OPPO Digital Japan(株)
2611	ゼンハイザージャパン(株)
2615	ティップ(株)
2609	ヒビノ(株)
2614	(株)宮地商会 M.I.D.
2610	(株)ヤマハミュージックジャパン
2613	ローランド(株)

映像制作／放送関連機材部門

Hall 3-8

3313	RFデザイン(株)
6105	アイ・エス・エックス(株)
5108	iStarUSA® Group
6514	(株)アイ・ディ・エクス
4606	アイディールシステムズジャパン(株)
6212	(株)アイ・ディ・ケイ
5202	アイベックステクノロジー(株)
8316	アキティオ USA
4404	(株)アサカ
6313	(株)浅沼商会
7212	(株)アスク
5111	アスコット(株)
3506	アストロデザイン(株)
7506	アズラボ(株)
6404	アティン(株)
3219	ATOMOS(株)
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン
5207	小峰無線電機(株)
5607	サー・ヴァンツ・インターナショナル(株)/ メラックス・テクノロジーズジャパン(株)
8210	(株)サードウェーブデジノス
5402	サイバネティック
7203	(株)ザクセル
6510	さくら映機(株)
5003	アリベックス(株)
4710	(株)アルメティオ
6304	(株)アルモア
5106	アントリック(株)
6208	EMCジャパン(株)
7216	池上通信機(株)
6209	(株)石川トランク製作所
5416	伊藤忠ケーブルシステム(株)(報映産業)
5504	(株)イノコス
6303	イノテック(株)
6315	イメージニクス(株)
5512	(株)インターテック
4509	(株)インターネットニシアティブ
6106	(株)インタニヤ
8319	ヴァイテックビオコム(株)
6508	(株)ウレッジジャパン
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン
5207	小峰無線電機(株)
5607	サー・ヴァンツ・インターナショナル(株)/ メラックス・テクノロジーズジャパン(株)
8210	(株)サードウェーブデジノス
5402	サイバネティック
7203	(株)ザクセル
6510	さくら映機(株)
5003	アリベックス(株)
4710	(株)アルメティオ
6304	(株)アルモア
5106	アントリック(株)
6208	EMCジャパン(株)
7216	池上通信機(株)
6209	(株)石川トランク製作所
5416	伊藤忠ケーブルシステム(株)(報映産業)
5504	(株)イノコス
6303	イノテック(株)
6315	イメージニクス(株)
5512	(株)インターテック
4509	(株)インターネットニシアティブ
6106	(株)インタニヤ
8319	ヴァイテックビオコム(株)
6508	(株)ウレッジジャパン
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン
5207	小峰無線電機(株)
5607	サー・ヴァンツ・インターナショナル(株)/ メラックス・テクノロジーズジャパン(株)
8210	(株)サードウェーブデジノス
5402	サイバネティック
7203	(株)ザクセル
6510	さくら映機(株)
5003	アリベックス(株)
4710	(株)アルメティオ
6304	(株)アルモア
5106	アントリック(株)
6208	EMCジャパン(株)
7216	池上通信機(株)
6209	(株)石川トランク製作所
5416	伊藤忠ケーブルシステム(株)(報映産業)
5504	(株)イノコス
6303	イノテック(株)
6315	イメージニクス(株)
5512	(株)インターテック
4509	(株)インターネットニシアティブ
6106	(株)インタニヤ
8319	ヴァイテックビオコム(株)
6508	(株)ウレッジジャパン
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン
5207	小峰無線電機(株)
5607	サー・ヴァンツ・インターナショナル(株)/ メラックス・テクノロジーズジャパン(株)
8210	(株)サードウェーブデジノス
5402	サイバネティック
7203	(株)ザクセル
6510	さくら映機(株)
5003	アリベックス(株)
4710	(株)アルメティオ
6304	(株)アルモア
5106	アントリック(株)
6208	EMCジャパン(株)
7216	池上通信機(株)
6209	(株)石川トランク製作所
5416	伊藤忠ケーブルシステム(株)(報映産業)
5504	(株)イノコス
6303	イノテック(株)
6315	イメージニクス(株)
5512	(株)インターテック
4509	(株)インターネットニシアティブ
6106	(株)インタニヤ
8319	ヴァイテックビオコム(株)
6508	(株)ウレッジジャパン
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン
5207	小峰無線電機(株)
5607	サー・ヴァンツ・インターナショナル(株)/ メラックス・テクノロジーズジャパン(株)
8210	(株)サードウェーブデジノス
5402	サイバネティック
7203	(株)ザクセル
6510	さくら映機(株)
5003	アリベックス(株)
4710	(株)アルメティオ
6304	(株)アルモア
5106	アントリック(株)
6208	EMCジャパン(株)
7216	池上通信機(株)
6209	(株)石川トランク製作所
5416	伊藤忠ケーブルシステム(株)(報映産業)
5504	(株)イノコス
6303	イノテック(株)
6315	イメージニクス(株)
5512	(株)インターテック
4509	(株)インターネットニシアティブ
6106	(株)インタニヤ
8319	ヴァイテックビオコム(株)
6508	(株)ウレッジジャパン
3314	アビッドテクノロジー(株)
7303	アマゾン ウェブ サービス ジャパン(株)
5610	ALADDIN CO., LTD.
5307	KONOVA
6403	(株)コベックジャパン

音と映像と通信のプロフェッショナル情報サイト
INTER BEE ONLINE
www.inter-bee.com

Inter BEEでは、出展情報や国内外の関連展示会情報を
独自に取材するチーム「Inter BEEニュースセンター」を設置しています。
出展製品、展示会情報は、取材チームにより記事・映像コンテンツとなり、
会期前、会期中、会期後と年間を通じて、Inter BEE Online内の
Online MagazineやInter BEE TVによって発信されました。

Inter BEE Online掲載記事（一部／抜粋）

Magazine

(株)アンリツ 2016.10.26UP
Inter BEE 2016で電波監視／干渉源探索用リモートスペクトラムモニタを実機デモ展示 Webサーバー内蔵でリモート操作による電波監視可能に

Magazine

(株)インターテック 2016.10.29UP
Inter BEE 2016でデータ放送とL字放送を連携した「情報チャンネル送出システム」を出展 災害発生時の自動切り替えデモを実施 24局37式導入の実績

Magazine

スターコミュニケーションズ(株) 2016.11.2UP
Inter BEE 2016で遠隔地から複数カメラスイッチングを実現するTVU Networks社の映像伝送システム「TVU RPS」を参考出展

Magazine

(株)シネ・フォーカス 2016.11.4UP
Inter BEEで英社製3Dホログラム技術を実演デモ 故マイケル・ジャクソンの復活ステージで採用された英MUSION 3D社の技術を披露

Magazine

ダイナコムウェア(株) 2016.11.5UP
Inter BEE 2016で、映像作品・放送業務に対応したダイナフォント「DynaSmart V」を紹介 歴史物向け「大河体」や字幕書体などデモ映像を披露

Magazine

(株)ねこじやらし 2016.11.8UP
Inter BEEで制作現場向けのファイル共有サービスの新機能をデモ、2動画同時プレビュー機能やAndroid版アプリを紹介

Magazine

MOTIONELEMENTS 2016.11.8UP
Inter BEEでVR/360度動画・写真素材マーケットプレイスを世界同時公開!! AIによる直感的なビジュアル／オーディオサーチ機能も販売へ

Magazine

音響特機(株) 2016.11.10UP
MACKIEの新ライブミキサー「Mackie AXIS」をInter BEEに出展、iPadとコンソールの両面で新しい使い勝手提案 マルチトラックのデータによる擬似ミックス体験も

Magazine

メディアエッジ(株) 2016.11.10UP
Inter BEE 2016で日立ハイテクソリューションズ製MEDIAEDGE-APM専用オプションと連携したL字放送のデモを実施

Magazine

(株)Specbee 2016.11.11UP
Inter BEEで人工知能による画像・言語解析で、リアルタイムに情報発信 報道を加速する、SNSを用いた全く新しい報道のカタチを展開

Magazine

(株)クリーク・アンド・リバー社 2016.11.12UP
VR事業の拡大へ態勢強化 Inter BEEで国際特許取得のHMDをデモ 独自のピント調節機構を搭載

Magazine

(株)ドラム 2016.11.12UP
Inter BEEで透明な映像スクリーン「OZ SCREEN」を出展 新型システムコンピューター「XC-2525B」を用いた音と映像の統合制御をデモ

Magazine

ANTELOPE AUDIO 2016.11.13UP
ポータブルThunderbolt & USBオーディオインターフェース「Zen Tour」を、日本を代表するギタリストの藤岡幹大氏がブースでデモ!

Magazine

ATENジャパン(株) 2016.11.13UP
Inter BEEで4K映像制作環境における「切替・分配・延長・制御」をワンストップで効率化するシステムを提案 32入力32出力マトリックススイッチャーなどをデモ

Magazine

(株)オンテック 2016.11.13UP
Inter BEEでマルチファイルプレーヤー「KAMELEON」とオプション機材「Choi-Pac!」等を展示、映像ファイルの転送などスマホ動画を柔軟に活用する新用途を提案

Magazine

(株)ティ・アイ・ディ 2016.11.13UP
4K・8K映像制作向けPCIe3.0、Thunderbolt 3.0対応台湾Accusys社製高速ストレージを出展 実測2,000MBb/s超 ブースで8K環境をデモ



Magazine

(株)リンディー・セールス 2016.11.15UP
Inter BEEで長期保証の高信頼ケーブルや延長器など「LINDY」ブランドのラインアップを紹介



Magazine

2016.11.16UP
(株)サザン音響
ハイレゾ対応ヘッドホン/イヤホン測定用ダミーヘッド「SAMAR 4500HR」「SAMURA3500HR」を出展



Magazine

日本ヒューレット・パッカード(株) 2016.11.16UP
コンテンツ管理・配信および視聴者体験向上の各種ソリューションをデモ



Magazine

デジキヤス合同会社 2016.11.13UP
Inter BEE 2016で各種IP伝送機器を出展 豪Tieline社製オーディオIPリモート伝送システム「ViA」を国内初出展



Magazine

アテイン(株) 2016.11.16UP
撮影用、演説用テレプロンプター各種を出展デモ



Magazine

ソニー(株)/ソニービジネスソリューション(株) 2016.11.16UP
4Kスローモーションカメラシステム、HDR変換ユニット、IPライブ制作システムなど高付加価値映像制作のための多彩な新製品



Magazine

日本放送協会 放送技術研究所 2016.11.16UP
MMTを用いた8Kスーパーハイビジョンの12チャンネル伝送デモを実施



Magazine

ベルボン(株) 2016.11.13UP
Inter BEEでMILLER社フルードヘッドの新製品「アローXシリーズ」などを出展 デモ用機材を多数展示し機能性・操作性向上アピール 最大3m「疑似空撮」用ロングポールも出展



Magazine

Extron Electronics, Japan 2016.11.16UP
超広帯域4Kビデオウォールプロセッサー「Quantum Ultra」を出展 最大10入力まで対応



Magazine

2016.11.16UP
(株)谷沢製作所
Inter BEE 2016でIP中継の各種ソリューションを提案



Magazine

Harmonic Japan 合同会社 2016.11.16UP
映像品質最適化ソリューション「EyeQ」により、OTTエンコード、デリバリーの最適化を実演



Magazine

Dan Dugan Sound Design, Inc. 2016.11.15UP
ダン・デュガンサウンドデザインがInter BEEでオートミキサー製品を出展 新製品のiPad用コントロールシステムなどもデモ



Magazine

銀一(株) 2016.11.16UP
豪RODE社製2.4GHzデジタルワイヤレス送受信機を出展



Magazine

2016.11.16UP
日本アイ・ビー・エム(株)
4K8Kのワークフローに対応する最新ストレージ技術をデモ 独自のフラッシュストレージで3Uで512TB、12GB/sを達成



Magazine

2016.11.16UP
(株)プラットイーズ
コンテンツ&アーカイブシステム「メタ蔵(めたぞう)」やリアルタイム視聴促進サービス「テレシェルジュ」を出展



Magazine **InterBEE TV**

(株)フルスコア 2016.11.16UP
ソニー F65SRによる8K収録から納品用メディア変換までの工程を円滑に構築 ブースで実機デモ実施中




Magazine **InterBEE TV**

(株)アコースティックフィールド 2016.11.17UP
音声収録の現場でリアルタイムに背景雑音を取り除く「CEDAR DNS 2」をデモ




Magazine **InterBEE TV**

EMCジャパン(株) 2016.11.17UP
大ヒット映画における「EDIUS-Isilon」の導入事例を紹介




Magazine **InterBEE TV**

インテル(株) 2016.11.17UP
HEVCやVP9などの映像圧縮コーデックに対応したエンコーダー/デコーダーを出展




Magazine **InterBEE TV**

Ronkジャパン(株) 2016.11.16UP
低遅延デジタルワイヤレスオーディオモジュールを出展




Magazine **InterBEE TV**

ATOMOS(株) 2016.11.17UP
4K60p、HDR表示対応のSHOGUN INFERNOを出展 ソニー XDCAMメモリーカムコーダー FS7 IIとの組み合わせによるデモを実施




Magazine **InterBEE TV**

池上通信機(株) 2016.11.17UP
4K/HD番組制作ソリューションを中心に「HDR」「12G」「IP」関連製品を多数出展




Magazine **InterBEE TV**

EIZO(株) 2016.11.17UP
開発中の高輝度1,000nits HDRリファレンス用途向けモニターを参考出展




Magazine **InterBEE TV**

アイディールシステムズジャパン(株) 2016.11.17UP
PERFORMのスポーツライブストリーミングサービス「DAZN」のデモなど、4K対応OTT配信ソフトを出展




Magazine **InterBEE TV**

アビッドテクノロジー(株) 2016.11.17UP
Avid Everywhere構想に基づくビデオ・オーディオ・報道・スポーツソリューションをデモ




Magazine **InterBEE TV**

伊藤忠テクノソリューションズ(株) 2016.11.17UP
クロスデバイス 伊藤忠テクノソリューションズブースでライブVR配信をデモ




Magazine **InterBEE TV**

ACEBIL JAPAN(株) 2016.11.17UP
1月発売の電動雲台をデモ




Magazine **InterBEE TV**

(株)アイ・ディ・ケイ 2016.11.17UP
4K対応マルチスイッチャ、IP機器などを出展




Magazine **InterBEE TV**

アルビクス(株) 2016.11.17UP
映像・音声監視システム、IPオンデマンド監視、次世代型放送システム等 各種放送関連機器を提案




Magazine **InterBEE TV**

イメージニクス(株) 2016.11.17UP
16入力16出力SDIマトリックススイッチャー「HS-1616」とSDI入力HDMI出力変換器「CRO-SHC5」による0.2秒の高速切替をデモ




Magazine **InterBEE TV**

エーティコミュニケーションズ(株) 2016.11.17UP
4K対応の中継車、4K対応可搬型衛星通信アンテナを出展




Magazine **InterBEE TV**

NEC
4K対応ビデオサーバー Armadia ffを出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)NKL
新型アイソレーター「AJ DAMPER」を出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)エヌジーシー
Nokia製VRカメラ「OZO」8個のレンズ、8つのマイクを装備 SSDで45分バッテリー撮影可能 2K RAWファイル出力対応

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

エヌ・ティ・ティ・アドバンステクノロジ(株)
多機能高速ビデオサーバー「viaPlatz 4K/8K」「via Plats VPR」を中心としたワークフローの構築をデモ

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)エム・アンド・アイ ネットワーク
4K切り出し装置 KMU-100を出展 最大2系統の4K信号から最大8系統の3G-SDI信号を切り出し

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)エムアイセブンジャパン
ジェスチャーコントロールによるMIDIコントローラ「ROLI Seaboard RISE」を出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

エル・エス・アイ ジャパン(株)
音声認識機能によるリアルタイム字幕入力システムを出展デモ

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

カールツァイス(株)
最新シネマレンズ「ZEISS Lightweight Zoom LWZ.3 21-100mm/T2.9-3.9 T*」を日本国内で初出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)加藤電気工業所
各種アンテナ追尾装置を出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

カリナシステム(株)
局間制御信号やAPCなどの信号による「CM差し替え」などを出展 放送局への導入事例や共同開発などの事例を多数デモ

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

Gibson Guitar Corp. Japan
KRKブランドの新スタジオモニター“V Series”を出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

キヤノン(株)/キヤノンマーケティングジャパン(株)
CINEMA EOS SYSTEMや放送用レンズ、業務用ディスプレイ、プロジェクターなどを展示 入力から出力まで理想のHDR環境を提案

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

共信コミュニケーションズ(株)
Mistika8.7を用いた8Kモニターアウトでのポストプロダクションをデモ

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)計測技術研究所
8K対応非圧縮/ProResコーデック収録可能ビデオサーバー展示と映像処理新システムの技術展示を実施

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

(株)ケンコープロフェショナルイメージング
LEDライト、プラズマライトを中心とした各種撮影用照明機材の最新機種を出展

2016.11.17UP

Magazine **InterBEE TV**

興和光学(株)
マイクロフォーサーズレンズを出展

2016.11.17UP

Magazine

(株)コスマックエンジニアリング
放送局の中継車を出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

シュー・ジャパン
新製品AV会議ソリューション「MICROFLEX ADVANCE」、ホワイトスペース対応ワイヤレスマイク統括管理ソフトを出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)ソリトンシステムズ
H.265モバイルエンコーダー「Smart-telecaster Zao-S」を出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

ディーアンドビー・オーディオテクニック・ジャパン(株)

ラインアレイスピーカー用シミュレーションソフト「アレイカルク」をデモ

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

さくら映機(株)
「8KPRUNUS」、「4K workflow」、「PRUNUS HYBRID」をデモ

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)シンク・デザイン
わずか9gのモバイルVRビューアーを用いたVRソリューションサービス「QUICK360」をデモ

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

タックシステム(株)
AES67対応のRavenna / Dante 製品など、Audio over IP 関連製品を多数展示

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)テイク
60度角まで折り曲げ可能なフレキシブルLEDライトの新製品「FL-1200」を発表 調光1-100%、演色性に優れ1200Wの高出力を実現

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

三信電気(株)
LiveU社製H.265/HEVC対応モバイル中継装置「LU600」を出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

ゼンハイザージャパン(株)
アンビソニック方式によるVR用マイク AMBEON VR マイクを出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)タムラ製作所
デジタルミキサー「NTシリーズ」や高音質の音声システム対応ワイヤレス機器を出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)ディストーム
NewTek社のライブ映像制作・配信システムの新シリーズ「NewTek IPシリーズ」をデモ 最大64ソースのチャンネルスイッチングに対応

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

シーティーシー・エスピー(株)
Elemental Technologies社 MPEG-DASH4K ハイブリッドキャスト配信を出展

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

(株)ソシオネクスト
8K4KのHEVC対応新製品によるデモを実施

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

CHIEF/(株)映像センター
様々なシーンにマッチしたCHIEFのソリューションを披露

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine

テクトロニクス
SDI / IP混在の放送システムに対応したメディア解析ソリューション Prism を初展示

2016.11.17UP

InterBEE TV





Magazine **InterBEE TV**

(株)テクノハウス 2016.11.17UP
3G/4G-LTE対応ビデオを送信システム「DMNG PRO シリーズ」や、ライブ用4K切り出し用Odysseyオプション「Titan」などをデモ




Magazine **InterBEE TV**

東芝ライテック(株) 2016.11.17UP
ハロゲン3KW相当の高出力LEDスポットライトを出展
RDM対応機器などもデモ




Magazine **InterBEE TV**

日本ビデオコミュニケーション協会 2016.11.17UP
81年創設から35年 活発なコミュニケーションで業界の情報交流を活性化




Magazine **InterBEE TV**

Pioneer DJ(株) 2016.11.17UP
アクティブスピーカー「XPRSシリーズ」やDave Smith氏と共同開発のサンプラー、視聴可能なスタジオモニターブースなどなどをデモ




Magazine **InterBEE TV**

ハイパーテールズ(株) 2016.11.17UP
4Kフルスペック対応のHDMI延長器・エミュレータ・分配器・スケーラ・ケーブル等を展示




Magazine **InterBEE TV**

パナソニック(株)/パナソニックシステムネットワークス(株) 2016.11.17UP
AG-UX180 4Kメモリーカメラを出展




Magazine **InterBEE TV**

ヒビノインターラウンド(株) 2016.11.17UP
英tv1社の製品の4K対応ビデオ・ウォール・プロセッサー「CORIO master mini」を出展




Magazine **InterBEE TV**

富士通(株) 2016.11.17UP
新製品リアルタイム映像伝送装置 IP-HE950を出展




Magazine **InterBEE TV**

フランホーファー IIS 2016.11.17UP
VR用没入型サウンド Cingo モバイル機器を出展




Magazine **InterBEE TV**

(株)マウピック 2016.11.17UP
Newtec「MCX7000」DVB-S2Xマルチキャリア衛星ゲートウェイシステムを出展




Magazine **InterBEE TV**

(株)マイコーテック 2016.11.17UP
ビデオウォールコントローラー「MVCシリーズ」を出展




Magazine **InterBEE TV**

(株)メディア・インテグレーション 2016.11.17UP
クリエイター向け各種新製品を展示 1時間ごとにPro Tools 12.6 HDソフトなど製品セミナー開催




Magazine **InterBEE TV**

(株)メディア・ガーデン 2016.11.17UP
メディア・ガーデン、江東電気、国際照明の各社取扱いLEDライトを中心に展示




Magazine **InterBEE TV**

ヤマキ電気(株) 2016.11.17UP
ラウドネス測定アプリケーション「PC Loudness Ver.2」を出展 BWF-Jフォーマットの読み込み、ターゲットラウドネス値レベル補正に対応




Magazine **InterBEE TV**

(株)ヤマハミュージックジャパン 2016.11.17UP
「RIVAGE PM10」、ラックマウント型の「TF-RACK」など最新デジタルミキサーとDanteに最適化したL2スイッチなどを展示




Magazine **InterBEE TV**

(株)ユニテックス 2016.11.17UP
世界初USB3.0対応のLTO-7テープ装置や自社開発のLTFS LTOテープファイルシステムなどを出展




Magazine

横河デジタルコンピュータ(株) 2016.11.17UP
最新のマスター統合監視システム「ICMS-T3」シリーズや自局のコンテンツをYouTubeに自動で削除申請するシステムを出展

InterBEE TV



QR code:

Magazine

(株)エレクトリ 2016.11.18UP
11月21日から新規取り扱いを開始するカナダ Radial社の製品群やATC社の最新アクティブモニタースピーカー「SCM40A PRO」などを展示

InterBEE TV



QR code:

Magazine

光ネットワーク超低エネルギー化技術拠点 2016.11.18UP
超低消費電力で伝送するネットワーク技術「ダイナミック光バスネットワーク」を用いたテレセッションシステムを展示デモ

InterBEE TV



QR code:

Magazine

(株)アイ・ディー・エクス 2016.11.24UP
免許不要の5GHz帯で4K映像を最大2kmの無線伝送する「CW-F25」を出展 カメラコントロールやコミュニケーション機能も装備

InterBEE TV



QR code:

Magazine

リーダー電子(株) 2016.11.17UP
4K映像フォーマット・マルチ波形モニター「LV 5490」の12G-SDI信号観測用オプション LV 5490 SER06を出展

InterBEE TV



QR code:

Magazine

DYNAMIC DRIVE POOL 2016.11.18UP
イーサネットSAN共有ストレージを出展

InterBEE TV



QR code:

Magazine

平和精機工業(株) 2016.11.18UP
自立を第一目的に開発されたビデオ用モノポッド『HFMP』を発表

InterBEE TV



QR code:

Magazine

アメリカ合衆国大使館 商務部 2016.11.24UP
アメリカ大使館 商務部 Inter BEEをCertified Trade Fairとして承認、ブースや講演で米国IT関連製品・サービスをアピール

InterBEE TV



QR code:

Magazine

ローランド(株) 2016.11.17UP
HD AVミキサー「VR-4HD」を初公開 A4サイズにビデオスイッチャー、オーディオミキサー、キャプチャーボックスなど多彩な機能を収納

InterBEE TV



QR code:

Magazine

NIXUS 北海道日興通信(株) 2016.11.18UP
テロップシステムの新製品「CG-NEXTA」を発表 直感的でわかりやすいワークフローを実現

InterBEE TV



QR code:

Magazine

(株)朋栄 2016.11.18UP
12G-SDI、HDR、WCG、HFR、Video over IPといった最新技術への取り組みを中心に展示

InterBEE TV



QR code:

Magazine

(株)ヴィレッジアイランド 2016.11.24UP
H.264@20Mbpsで最大35チャンネル対応マルチビューワ「Flex Viewer」や海外の多彩なOTT、CDN関連製品を出展

InterBEE TV



QR code:

Magazine

(株)エーディテクノ 2016.11.18UP
映像【出力】【中継・伝送】【表示】までの一連製品を展示

InterBEE TV



QR code:

Magazine

ハイテクインター(株) 2016.11.18UP
伊勢志摩サミットの警備で採用された映像監視システム「マルチベンダーテコーダ・MDS」をデモ

InterBEE TV



QR code:

Magazine

三友(株) 2016.11.18UP
ライカの最高品質シネマレンズと8Kコンテンツプレイヤー「HyperCUBE」を出展

InterBEE TV



QR code:

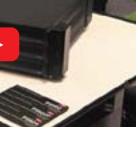
Magazine

AJA Video 2016.11.24UP
4K対応フレームシンクロナイザー&コンバーター「FS4」やシームレスなIP移行を可能にする「KONA IP」など機能を強化した各種最新バージョンを出展

InterBEE TV



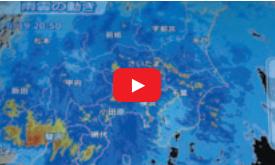
QR code:

<p>Magazine</p> <p>(株)エス・シー・アライアンス 2016.11.24UP 新製品のデジタルインターラム/キューライトシステム「Green-GO」ワイヤレスモデルなどを出展</p>  	<p>Magazine</p> <p>ジャパンマテリアル(株) 2016.11.24UP 米社製4K HDR対応サイネージプレーヤー「BrightSign」の新製品や映像・音・画像を合成して配信するH.264エンコーダーなどを出展</p>  	<p>Magazine</p> <p>(株)トライフィック・シム 2016.11.24UP 総合監視集約システム「MARKS」や放送データを局内配信・シェアできる放送データ配信システム「RecShare」や各種放送監視システムを出展</p>  	<p>Magazine</p> <p>ライブギア(株) 2016.11.24UP イタリア製スピーカー「K-array」、ドイツ製のケーブルメーカー「SOMMER CABLE」、ライブギアオリジナルの舞台向けのLED機器を展示</p>  
<p>Magazine</p> <p>グラスバー(株) 2016.11.24UP 「EDIUS 8 Version 8.3」を無償提供開始 ソニーの報道向けMedia Backboneに「HDWS」「REXCEED」が採用</p>  	<p>Magazine</p> <p>JUNS(株) 2016.11.24UP スポーツ番組用の画面分割機能を装備した中継システム「LiveStudio-Sports」を出展 6系統のSDI/HDMI入力、テロップなど多彩な機能</p>  	<p>Magazine</p> <p>ブロードデザイン(株) 2016.11.24UP ニュース素材切り取りツール「PR-30」をテレビ東京と共同開発 素材映像を短時間で切り取り、素早い納品を実現</p>  	<p>Magazine</p> <p>Adobe システムズ (株) 2016.11.25UP Adobe Creative Cloudの11月リリースバージョンの映像制作ツールの最新機能をデモ RED 8Kフォーマット、HDR出力に対応</p>  
<p>Magazine</p> <p>(株)JVCケンウッド 2016.11.24UP GY-LS300CH対応4K60pファームウェアを参考出品 4K HDRシステムソリューションも参考展示</p>  	<p>Magazine</p> <p>ティアップ(株) 2016.11.24UP Pro Toolsとの同期録音に対応した64chデジタルマルチトラックレコーダー「DA-6400シリーズ」を出展</p>  	<p>Magazine</p> <p>ボーズ(株) 2016.11.24UP あらゆる空間サイズや形状に対し均一にコンサートクオリティのサウンドを届けるアレイスピーカー「ShowMatch DeltaQ」を出展</p>  	<p>Magazine</p> <p>(株)石川トランク製作所 2016.11.25UP 80kgの荷物に対応した2U、3U、M型トランクサイズの輸送ケースを出展</p>  
<p>Magazine</p> <p>ジャパンケーブルキャスト(株) 2016.11.24UP イベント等における4K HDRの伝送をデモ 映像の中継伝送のための機材導入・回線設置・管理をパッケージで提案</p>  	<p>Magazine</p> <p>DXアンテナ(株) 2016.11.24UP IPDCによる情報提供サービス「DXマルチキャスト」をデモ 緊急災害情報、観光情報発信サービス、駐車場の空き情報などを提供</p>  	<p>Magazine</p> <p>メタルトイズ 2016.11.24UP 長距離移動が可能なスライダー「beetle BEYOND」を出展 堅牢構造のレールにより、業務用カメラの加重にも対応 吊るし状態での移動も可能</p>  	<p>Magazine</p> <p>ヴァイテックビデオコム(株) 2016.11.25UP Litepanels 防滴LEDや最大耐荷重19.3kgのザハトラー「VIDEO18 S2」、デジタルシネマ対応Vマウントバッテリーを出展</p>  

Magazine	Inter BEE TV
(株)エクスプローラ 4K60p 非圧縮対応 12G-SDI 評価ボード「GearBox」など超精細映像伝送関連製品を展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)オーディオテクニカ 赤外線マイクロフォンシステムや31波同時運用可能な AT WIRELESS「6000 SERIES」などを展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)CreateLED Japan 超高精細LEDサイネージ 1.6ミリピッチ AirMAG-1 を日本初出展 曲面や複雑な組み合わせが可能なディスプレーなども展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
クロスイメージング(株) 多彩な気象・防災システムをデモ 3D 気象情報作画システムの「Bolt Weather Station」の最新機能を紹介	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
コモドマッティーナ(株) 日本初上陸の MiPRO ワイヤレスマイクシステムを出展 ドイツ alcons 社のデュアル ラインアレイシステム等スピーカーのラインアップも紹介	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
ソリッド・ステート・ロジック・ジャパン(株) DAW コントローラーの最新版「Nucleus2」と、Dante 対応大型デジタルコンソール「System T」を展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)東芝 4K・8K 放送の実用化を見据えた放送局のトータルソリューションを提案	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)東通インターナショナル グラスバレーの IP ソリューションを実機デモ 空撮用各種ドローンの実機展示のほか、Bradley 社製 2 軸防振ジンバルを参考出品	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)ナックイメージテクノロジー ARRI ALEXA SXT、アンジェニューのタイプEZシリーズや、ARRI 製パネルライト「Sky Panel S120-C」を展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
日本放送協会 放送技術研究所 画面から飛び出す！ Augmented TV：拡張する映像体験 縦型ディスプレーでデジタルサイネージでの活用を提案	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
日本放送協会 放送技術研究所 「リアルタイム三次元ボール追跡システム」をデモ 球技などスポーツ番組でのわかりやすい表現に活用へ	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
ノイトリック(株) チリ・埃から光極を自動的にカバーするシーリングカバーを装備した光ファイバーコネクター「optical CON」シリーズを展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)芙蓉ビデオエイジェンシー ^{IP} ビデオルーターシステムの各種最新機器を展出	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
マンフロット(株) 小型本格フルード雲台装備のイタリア製三脚セット「beefree live」を発表 耐荷重 4kg 11月30日に発売予定	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
ユアサ工機(株) 中継車用伸縮ポールシステム向けの「多軸パンチルト台システム」を開発 耐荷重 20kg、最大 3 機の搭載機器を別方向に駆動可能に	2016.11.25UP 

Magazine	Inter BEE TV
(株)RAID COLORFRONT 社製「TRANSCODER」を展出 8K60p 素材をリアルタイム再生 米 FSI 社の LUT 対応有機 EL モニターなども展出	2016.11.25UP 

INTER BEE FORUM

TUTORIAL SESSION

基調講演 1 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

4K・8Kロードマップ進捗と展望

放送政策の動向と展望

吉田 真人 氏
総務省 大臣官房審議官

10:20 ▼ 11:20

スーパーハイビジョン試験放送と東京五輪に向けての展望

春口 審氏
日本放送協会 技術局長副技師長

11:30 ▼ 12:30

当社の4K放送取り組みについて

小牧 次郎 氏
スカパーJSAT株式会社 取締役 執行役員専務 有料多チャンネル事業部門長 兼 放送事業本部長

12:40 ▼ 13:40

基調講演 2 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

リオ五輪中継を振り返り、2020年を考える。

リオ2016: **Globo**が自社史上最大規模のスポーツ中継を実現 ジョセ・マヌエル・マリ 氏
グロボグループ・エンターテイメント (TV Globo) スポーツテクノロジーディレクター

リオオリンピック SHVコンテンツ制作を振り返る 東 嘉和 氏
NHK 放送技術局 報道技術センター 中継部(撮影)副部長

13:50 ▼ 14:50

INTER BEE CONNECTED 基調講演 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

日本における「DAZN」の市場展開と今後のビジネス展望

ジョン・グレジャヤ 氏
英バフォーム・グループ「DAZN」CEO

15:00 ▼ 16:00

特別講演 1 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

災害多発する列島に対する放送とネットの役割

飯泉 嘉門 氏
徳島県知事

16:10 ▼ 17:10

基調講演
災害多発期を迎えた国土に対する行政の取り組みと放送・メディアへの期待

飯泉 嘉門 氏
徳島県知事

須藤 修 氏
東京大学大学院 情報学研究科准教授
一橋大学人間マネジメント連携
地域防災等対応システム普及高専化機構
代表理事

17:20 ▼ 18:20

パネルディスカッション
災害多発期の強靭な社会づくりを目指す情報の総力戦を考える

モデレーター
飯泉 嘉門 氏
徳島県知事

柴田 健剛 氏
日本放送協会 デジタルコンテンツセンター 副部長

有住 富彦 氏
株式会社アリババ日本
報道編成部局 局長(報道担当)

18:30 ▼ 19:30

三条 賢史 氏
株式会社TBSラジオ
編成局 編成部長

松本 邦久 氏
下田有线テレビ放送株式会社
常務取締役

嵐 良氏
ヤフー株式会社 社長室
コアパートナーズ企画本部
政策企画室 マネージャー

江口 清貴 氏
LINE株式会社
公共政策室 室長

19:40 ▼ 20:40

招待講演 6 ▶会場：国際会議場1階 101会議室

アメリカ大使館商務部 特別フォーラム: Technology
米国最新テクノロジーのご紹介

挨拶

エリック・キッシュ 氏
アメリカ大使館 商務部 上席商務官

アリス・クン 氏
グリマーグラス アジアビジネス開拓 ディレクター

寺岡 朋彦 氏
オーディオテック
ホールスマーニージャー

落合 正隆 氏
シーティーシーエスピー株式会社
ソリューション企画推進部 部長補佐

※日英同時通訳はついていません。

招待講演 1 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

IABM:放送・メディア業界の動向を追跡

ピーター・ブルース 氏
IABM(国際放送機器工業会) APAC会事

10:00 ▼ 10:40

招待講演 2 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

クラウドをコアにした「デジタル・トランスフォーメーション」がメディア業界に与えるインパクトとは何か?

トニー・エマーソン 氏
マイクロソフトコーポレーション
ワールドメディアアーケーブル
マネージング ディレクター

11:00 ▼ 11:40

招待講演 3 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

ここまで来た! メディア業界におけるクラウドの最前線

ベン・マセック 氏
Amazonウェブサービスジャパン株式会社
技術本部 メディアエクターネット部長
ソリューションアーキテクト

北迫 清訓 氏
アマゾンウェブサービスジャパン株式会社
技術本部 メディアエクターネット部長
ソリューションアーキテクト

12:00 ▼ 12:40

INTER BEE IGNITION 基調講演 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

INTER BEE IGNITION —Outlook 2020

基調講演
2020xPop&Tech

中村 伊知哉 氏
慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授

13:00 ▼ 14:30

パネルディスカッション
テクノロジが切り拓くメディア&エンタテインメントの未来

モデレーター
パネリスト
西村 真里子 氏
SENSORS.jp編集長
株式会社HEART CATCH 代表取締役

若林 恵氏
WIRED日本版
編集長

脇本 厚司 氏
公信網個人情報保護情報セキュリティ委員会
執行ディレクション事務局 ディレクター

藤井 直敬 氏
株式会社ハコスコ
代表取締役

14:30 ▼ 15:00

映像シンポジウム ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

進化する4K・8K映像コンテンツへの挑戦
～ハリウッド・日本におけるチャレンジ～

司会・進行 为ヶ谷 秀一 氏 女子美術大学評議員
国重 静司 氏 女子美術大学非常勤講師

15:00 ▼ 17:00

基調講演
Meridianのケーススタディ

ジョン・ダロ 氏
フォトケム社 シニアアドバイザリスト

プレゼンテーション1
超高精細の空間特性を生かした
映像コンテンツ制作

小池 宏史 氏
株式会社電通 CDC ブランナー

プレゼンテーション2
8K映像技術とその医学応用

谷岡 健吉 氏
一般社団法人メディカルイメージング・コンソーシアム 副理事長

プレゼンテーション3
新たな8Kボスプロ環境整備と8Kコンテンツ制作
ワークフロー構築へのチャレンジ

殿塚 功一 氏
株式会社IMAGICA 赤坂プロデュースグループ

17:00 ▼ 18:00

パネルディスカッション
4K・8Kテクノロジが創り出す映像の世界は、未来をどう開くか!

上記のご登壇者と司会・進行によるパネルディスカッション

招待講演 4 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

アメリカ大使館商務部 特別フォーラム: Innovation
新しいテクノロジが拓く映像の世界

挨拶

ジョナサン・M・ハイマー 氏
アメリカ大使館 商務部
技術担当参事官

4K、8KそしてVRまで。
最新技術に対応する
アドビ映像制作ツール

ジェイソン・レヴァイン 氏
アドビシステムズ プリンシパル
ワールドワイド エンジニアリング

10:00 ▼ 11:40

**VRの大衆化に向けて
—機会とクリアすべき課題**

ハオ・チャン 氏
Amazon.com, Inc.
シアーフラッシュシリアル
ソフトウェアエンジニア

藤井 康一郎 氏
ビュージックス コーポレーション
東京支店長

11:16 (水)

招待講演 5 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

**今やここまできたのか?
デジタルメディア・マネジメントを変えつつあるクラウド**

ポール・ジョーンズ 氏
オラクルコーポレーション デジタルメディアソリューションズ セールスディレクター

12:00 ▼ 12:40

INTER BEE CREATIVE 基調講演 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

INTER BEE CREATIVE "Asia Super Session"
MADE IN JAPANの底力

樋口 真嗣 氏
映画監督

13:00 ▼ 14:30

特別講演 2 ▶会場：国際会議場2階 国際会議室

世界初! IP伝送ライブ制作技術サミット
IPライブ伝送提案の各方式と今後の展開

①概要説明・全体進行 吉井 勇 氏 株式会社ニューメディア 出版局長

②第1部 各方式の提案説明 AIMS (Alliance for IP Media Solutions)
マイケル・クロンキング 氏 AIMS チームアマン
グラス・ペリー株式会社
バイスプレジデント コアテクノロジ

11:18 (金)

ASPERN (Adaptive Sample Picture Encapsulation)
モー・ゴヤール 氏 エバーパー マイクロシステムズ
ディレクター
プロダクト・マーケティング

NMI (Network Media Interface)
梶浦 雄熙 氏 エバーパー マイクロシステムズ
ディレクター
プロダクト・マーケティング & セールス イニーブルメント

15:00 ▼ 17:00

IP-VRS (IP Video Router System)
中村 和則 氏 株式会社メディアグローバルバリューズ
シニアマネージャー

NDI (Network Device Interface)
ウィル・ウォーターズ 氏 NewTek, Inc.
ディレクター
プロダクト・マーケティング & セールス イニーブルメント

13:30 ▼ 15:00

③第2部 パネルディスカッション
各方式の互換性やIP化のコスト、今後の展望を会場参加者と深める
モデレーター
和田 雅徳 氏 パナソニック株式会社
研究開発・製造統括本部 研究開発部
IP開発部 部長
宮沢 哲也 氏 パナソニック株式会社
AVCネットワークス社
イメージング・ネットワーク事業部
品質戦略企画部 部長
および第1部登壇者

音響シンポジウム ▶会場：国際会議場1階 101会議室

音声修復(レストアリング)の技術と応用

司会・進行 沢口 真生 氏 沢口音工房 サラウンド寺子屋代表 Fellow Member of AES/ips
阿健 健彦 氏 株式会社テレ朝日技術局(テクノシステム 技術制作センター 部長)

11:18 (金)

オーディオ・レストレーション・ワークフロー
ジョナサン・ワイヤー 氏 M-ワークス・マタリゲーツ・スクエア
チーフエンジニア
アイトープエデュケーションズ・ディレクター
バーチャル・音楽大学 教授

音楽制作における
音源修復ソフトとマスタリング
田村 正弘 氏 日本コムビア株式会社
スタジオ技術部
チーフマスター・エンジニア

リアルタイムでの
原音復元技術がもたらすもの
須藤 高宏 氏 マイクロサウンド 代表

デミキシング、人工知能と
オーディオレストレーションの
未来について by Zynaptiq
ジェイソン・デーヴィス 氏 イングルディメンションズティア LLC 社長 / CEO
Zynaptiq 国際セールス&ビジネス部 次長

有料 1セッション: 2,000円 (消費税込) 2セッション割引料金: 3,000円 (消費税込)

映像チュートリアルセッション ▶会場：国際会議場1階 101会議室

セッションA
VR研究の現状と今後の展望

蔵田 武志 氏
日本バーチャルリアリティ学会 理事
産業技術総合研究所 研究グループ長

13:00 ▼ 14:30

VRコンテンツ制作技術:UnityとUE4 基礎編

熊谷 一樹 氏
株式会社オーラル・エム・デジタル R&D

15:00 ▼ 16:30

セッションB
VRコンテンツ制作技術:UnityとUE4 応用編

熊谷 一樹 氏
株式会社オーラル・エム・デジタル R&D

音響チュートリアルセッション ▶会場：国際会議場1階 101会議室

セッションC
**トップPAサウンドデザイナーが語る
LIVE SOUND**

モレーテ
半澤 公一 氏
有限会社インクサウンドデザイン 代表取締役

11:00 ▼ 12:30

パネリスト
藤井 修三 氏
株式会社日本ムービースタイル 代表取締役会長

13:00 ▼ 14:30

菊地 徹 氏
株式会社東京音響通信研究所 代表
西澤 勝之 氏
株式会社クレア・ジャパン 代表取締役会長 / CEO
日本舞台音響事業協同組合 理事長

セッションD
**本当は教えたくない! カメラマン、ディレクターのための
音声ポストプロダクションFINAL**

染谷 和孝 氏
有限会社ビーブルー 青山スタジオ
サウンドデザイナー / リコーディングミキサー

11:30 ▼ 13:00

音響シンポジウム ▶会場：国際会議場1階 101会議室

音声修復(レストアリング)の技術と応用

司会・進行 沢口 真生 氏 沢口音工房 サラウンド寺子屋代表 Fellow Member of AES/ips
阿健 健彦 氏 株式会社テレ朝日技術局(テクノシステム 技術制作センター 部長)

13:00 ▼ 16:00

オーディオ・レストレーション・ワークフロー
ジョナサン・ワイヤー 氏 M-ワークス・マタリゲーツ・スクエア
チーフエンジニア
アイトープエデュケーションズ・ディレクター
バーチャル・音楽大学 教授

音楽制作における
音源修復ソフトとマスタリング
田村 正弘 氏 日本コムビア株式会社
スタジオ技術部
チーフマスター・エンジニア

リアルタイムでの
原音復元技術がもたらすもの
須藤 高宏 氏 マイクロサウンド 代表

デミキシング、人工知能と
オーディオレストレーションの
未来について by Zynaptiq
ジェイソン・デーヴィス 氏 イングルディメンションズティア LLC 社長 / CEO
Zynaptiq 国際セールス&ビジネス部 次長





11月16日(水) 15:00-17:00 特別講演1

災害多発列島で行政とメディアはいかに協力すべきか

飯泉 嘉門徳島県知事は本セッションの基調講演に立ち、徳島県は光ファイバーによるブロードバンド基盤整備を進め、4K・8Kデジタルコンテンツ産業の集積や、地方創生のモデルとして、また企業のBCPの一環として、サテライトオフィスやテレワークなどの「新しい働き方」を推進している。

例えば、総務省と共に、地理空間情報とICTを融合させて道路災害情報や津波浸水シミュレーションを地図上に表示するなどの戦略的な情報共有システムを実現するプロジェクトも推進。さらに、全国初の取組みとして通販サイトを活用し、被災地のニーズと支援者のマッチングを行う協定をアマゾンとクロネコヤマトとも締結した。また、全県下にWi-Fiを整備してインバウンド対策も推進。

災害時に自治体が発信する情報は、報道機関のフィルターによって国民の信用が得られるという面もある。徳島県では災害時情報共有システムを整備しており、Lアラートなどを介し、メディアの皆さんと災害時でもシームレスに使えるシステムとしている。

そして、これらの取り組みが日本全体に広がる成長戦略のモデルになればよいと考えていると述べた。



■災害時それぞれのメディアがどのような役割を担うのか？

NHKの柴田 健剛氏は、全国放送を基本に位置づけ、最近は公共メディアを標榜し、L字放送やデータ放送、ラジオ、ネットラジオ、ホームページ、アプリなど、あらゆる媒体を使ってNHKが取材した情報を速やかに伝えることを目標としている。

テレビ熊本の有住 宣彦氏は、先ず、日本中・世界中から熊本にご支援をいただいたことへお礼を述べた。今回、地元ローカル局として我々に何ができるかということを皆で一生懸命考えた中で、全国に発信するニュースは応援に来ていただいた系列局さんにお任せをして、地元の被災者に寄り添ったニュースを届けることに決めた。

TBSラジオの三条 毅史氏は、ラジオは、避難所、停電時、高齢の方、目が不自由な方など、被災者にとって「最後の砦」になる可能性があることを考えている。また、AM局の番組がFMでも聞けるワイドFMを全国的に整備し、民放ではradikoという手段もある。

下田有線テレビ放送の松本 邦久氏は、災害発生時に地域住民に密着したきめ細かな生活情報を提供することがケーブルテレビの大きな役目だと思う。過去の災害でも24時間体制で消防団の参集の呼びかけ、火災発生情報、河川情報などを流し一定の評価を受けてきた。

ヤフージャパンの畠 良氏は、スマホアプリやLアラートを使った情報を提供するほか、外国の方に翻訳したコンテンツを提供している。検索サービスで被災者がその時その時で必要としている情報が変わることに対し、どう情報提供できるかが課題。

LINEの江口 清貴氏は、LINEというサービスは東日本大震災を契機にして生まれた。親しい者同士をコミュニケーションさせることを目的に、自分の気持ちを簡単に相手に伝えるスタンプ、既読機能など、災害時に使えることを念頭に置いて作られたサービスが多い。

■熊本地震での課題を今後にどう生かすか

「動物園からライオンが逃げ出した」など、SNSでの流言飛語は東日本大震災でも発生し、やはり熊本でも発生した。ネットリテラシー教育が必要だろう。発信者のプロフィールや前後のつぶやきなどから信憑性を判断もできる。デマを打ち消すためには、正しい情報を正規ルートで、デマより強い力でデリバリーすることが重要だろう。

Lアラートは活用されたか。課題は入力の人手不足で、災害発生時に市区町村をカバーする全国共通のルール化を要望している。自治体の方にLアラートの情報発信の効果に実感があれば入力を優先することにつながるが、それは我々メディアの役割。Lアラートの情報を上手く活用しそれ以外を取り材する、Lアラートには期待している。

先が読める災害の場合は、事前に準備をすれば被害を最小限にできる。しかし突発的な災害は、日頃の訓練が必須。地震と水害といった複合災害の訓練も必要。対応人材が極端に少ない深夜帯を想定した訓練も必要だろう。自治体とメディアの協力訓練も検討すべきと思われ、またメディアの相互補完に関するドリルも必要だろう。

■世界の全産業を飲み込むAIの波

最後に、今回、モデレータを務めた東京大学大学院の須藤 修教授は、これからの時代は、デジタルをクラウドやAIによって、どういうサービスにして提供するかが勝負。BBCもその中で放送・ネットの事業の統合で新たな戦略を考えていると思う。このInter BEEは放送事業が中心ですが、より大きな視野を持ってネットとプロードキャストシステムの融合を官民、放送事業者、学者も含めて考えていいかないといけない。そして、その極めて重要なトピックスとして「災害」があるということをご認識いただきたいとして締めくくった。





11月17日(木) 15:00-17:00 映像シンポジウム

4K・8Kが開く、新しい映像体験

映像シンポジウムは、フォトケム社のジョン・ダロ氏、電通の小池宏史氏、メディカル・イメージング・コンソーシアムの谷岡健吉氏、IMAGICAの殿塚功一氏の四氏が映像の未来について語り合った。



ハリウッドの映画人は、映像表現の可能性を広げるキーになる技術、特にHDRとWCG、HFRに強い関心を抱いている。ACESカラー

マネージメントシステムを中心としたパイプラインを構築し、新機能を可能な限り取り込む実験的作品「Meridian」をNetflixの為に制作した。この作品は、HDRを4000ニット、60fps、4K解像度で、アート的には古いフィルムのテクスチャをACESにより表現し注目されている。(ジョン・ダロ氏)

8K映像は、新しい価値、魅力、役割を持つ。全体と部分を同時に視聴できる体験、22.2チャンネル音響による音声だけで没入感の体験、マップ全体を引き絵のまま一望できるインタラクティブの拡張によるRPGゲーム、リアリティの拡張により裸眼で楽しめるVRや3D等である。新しい映像体験は、新しい需要を喚起する。(小池氏)

現在の内視鏡手術は限りなく開腹手術に近い。医師が認める8K内視鏡手術の最大の利点は、広い手術空間が得られること。そして、ガン組織と健全な組織の見分けや吻合手術が容易など期待が大きい。課題は、超高感度イメージセンサーの開発である。(谷岡氏)

東京五輪・パラリンピックへ向けて大きな需要が見込まれる8K制作では、編集室が圧倒的に少ない。4K映像編集の実績を基に、今年8K映像編集に特化した拠点をオープンした。8K制作の課題は、撮影現場やポスプロ作業中のモニター環境、実物感、ピント合わせ、セカンダリーの処理時間等である。(殿塚氏)

パネルディスカッションでは、超高精細映像による新しい映像体験を創り出すためには、技術が先行するのではなく、クリエイティブサイドが技術を引っ張る様なチャレンジが重要である。医療分野を含め広い領域からの高い要求度が引き出す技術開発力が、世界をリードし、そしてメディア分野にも恩恵をもたらす等の議論が展開された。



11月18日(金) 13:00-16:00 音響シンポジウム

音声修復(レストアリング)の技術と応用

オーディオ・レストレーション・ワークフロー

ジョナサン・ワイナー氏(Mワークス・マスタリング・スタジオチーフエンジニア)が登壇。基本的なオーディオ・レストレーションの概念についての説明とiZotope RXソフトウェアのスペクトログラムによるビジュアル表現を用いた修復、修正手法を紹介。Steady State Noise(ヒスノイズ、ハムノイズなど)やTransient Noise除去のデモンストレーション、歪んだ素材のHead Room修正による音源修復などの実演を行った。

音楽制作における音源修復ソフトとマスタリング

田林正弘氏(日本コロムビア株式会社スタジオ技術部チーフマスタリングエンジニア)が登壇。マスタリング時の音源修復としては、演奏ノイズ、リップノイズ、ハムノイズ、ヒスノイズなどの除去がある。旧音源(アーカイブ素材)を商品として復刻する場合は、ノイズ処理が重要かつ必須であり、ノイズの種類により音源修復ソフトを使い分けて処理している。会場では、SP盤音源のノイズ処理のデモンストレーションを行った。

リアルタイムでの原音復元技術がもたらすもの

須藤高宏氏(マイクロサウンド代表)が登壇。室内的空調音、屋外でのセミや雨音を抑え、イベント等でのBGMを抑える効果があるCEDAR Audio社のdns2を紹介。テスト音源として、実際にマイクロフォンを会場に持ち込み、会場の空調音の除去が簡単な操作で実

現可能などを実証し、さらにピンマイクを用いてハウリング防止にも応用可能であることを実演した。このdns2の一番の魅力は、ほぼリアルタイム処理であり、リアルタイムで処理が必要な現場でも十分使用可能。

デミキシング、人工知能と オーディオ・レストレーションの未来について

ジェイソン・デーヴィス氏(イレヴンディメンションズメディア社長/CEO)が登壇。Zynaptiq社では、信号源分離や機械学習、パターン認識と再合成に基づく技術を活用したソリューションを開発しており、その将来的な可能性について紹介した。

UNVEIL(リアルタイムリバーブ調整・シグナルフォーカシング)、UNCHIRP(非可逆音声コーディング等により音質劣化した音源の再活用)、UNMIX:DRUMS(ミックス音源内のドラムの音を強調または消す)などのそれぞれの解説と実力を聞かせてみせた。



11月17日(木) 10:00-10:40 招待講演1

IABM:放送・メディア業界の動向を追跡

IABM APAC 理事
ピーター・ブルース 氏

放送関連機器のサプライヤーはまだ収入の54%をハードウェアに頼っているが、まもなくソフトの収入が50%を超えると見られる。放送局やメディア業界が既製品の機材を使ったソフト主導のビジネスインフラに移行しつつあるため、オーダーメイドの機材メーカーは苦戦を強いられている。そのため既存のサプライヤーは、専用のハードから多目的の機材で動くソフトに移行しつつある。

先進国の放送市場では、次世代の地上波規格(ATSC3.0やDVB-T2)への移行などが送信関連の商品やサービスへの投資が進んでいる。

発展途上国ではSDからHDや、アナログから地デジへなどの長期にわたる移行はまだまだ大きな産業需要が見込める。例えば、アジア太平洋地域で地デジ化が終了しているのは日本と韓国のみである。またUHDへの移行については、消費者がそれを求めるかどうかが不透明である。

モバイルを中心としたデバイスの発展は従来型の放送の概念を変えつつあるため、業界は余分のコストや、技術予算捻出のために一層の効率化が図られている。

11月17日(木) 11:00-11:40 招待講演2

クラウドをコアにした 「デジタルトランスフォーメーション」が メディア業界に与えるインパクトとは何か？

マイクロソフトコーポレーション ワールドメディア&ケーブルマネージングディレクター
トニー・エマーソン 氏

日本マイクロソフト株式会社 テクニカルエバンジェリスト(Cloud & Media)
畠山 大有 氏

マイクロソフトのAzure Media Analyticsは放送局の関係者が容易に活用できるよう開発されたAI/機械学習のクラウドサービスである。メタ・データを生成してくれる機能が幾つかある。一つは「話し言葉を文章にする」機能である。二つ目は画像の中から特定の人の顔を選別したり、感情に関しては、8種類程度の喜怒哀楽を推定できる。三つ目は、監視カメラなどに使われる、動いているものだけを取り出す機能。四つ目は動画の中に出てくる文字情報を取り出す機能である。

Azure Media Analyticsにはもうひとつ「クリッピング」機能がある。そのひとつがハイライトシーンのクリップを自動的に作成する機能で、2時間くらいの動画を2分くらいのスムーズに流れる動画にすることができる。最後の機能は、特定の人だけにボカシをかけるものである。

一例を挙げれば、水の中で泳いでいる人物の画像をこのサービスに入れると、この人物の性別、年齢、顔の特定だけでなく、この人物が「プールの中で泳いでいると思われる」といった文章まで自動生成してくれる。



11月17日(木) 12:00-12:40 招待講演3

ここまで来た！ メディア業界におけるクラウドの最前線

Amazon Web Services
グローバルビジネスデベロPMENT メディアエンタテインメント担当
ベン・マセック 氏

Amazon Web Services Japan株式会社
技術本部 メディアエンタテインメント部 部長／ソリューションアーキテクト
北迫 清訓 氏

現在メディア業界が抱える問題のひとつは、4KやHDRなどコンテンツの高品質化が莫大なデータ量を必要とし、柔軟に拡大し得るストレージが要求されること。またワークフローが常に一定ではなくピーク時に突出する傾向がある。

これらの問題の有力な解決策がクラウドであり、Amazon Web Servicesは放送業界における8つのメディアワークフローを定義し、各領域での日本における利用実績もここ3年で劇的に増加してきていることを紹介した。NHK Worldでは、オンエア直後に、ビデオ・オン・デマンド配信用映像の切り出しをAWSで実現しワークフローを大幅に効率化することができた。またCGプロダクションのポリゴン・ピクチャーズでは、AWSのGPU仮想サーバを活用して高速なレンダリングを行い、時間課金で利用できる高速レンダーフームをクラウドで実現した。また楽曲提供会社のAWAではAWSのグローバルプラットフォームを活用して全世界から3,000万もの楽曲データを取得したり、NTT東日本はAWSとフレッツ網を利用して土浦全国花火競技大会の4Kライブ中継を行った。

クラウドのメディア業界での活用は今後一層強まる予想される。

11月18日(金) 12:00-12:40 招待講演5

今やここまできたのか？ デジタル・メディア・マネジメント を変えつつあるクラウド

オラクルコーポレーション
デジタルメディアソリューションズ セールスディレクター
ポール・ジョーンズ 氏

メディア企業が自社コンテンツを管理運用する際、システムをオンプレミスに構築するか、クラウドを活用するかは悩みのタネだろう。オラクルコーポレーションからはオンプレミスとクラウドをシームレスに統合管理するソリューションを提供可能だ。運用開始後でもオンプレミスとクラウドの使用バランスに変更を加えることができる柔軟性も特徴のひとつである。

コンテンツの管理は膨大なファイルを、頻繁に取出す必要があるもの、ほとんど出番がないもの、それらの中間に位置づけられるものと分類し、階層状になった格納庫に収納することがトータル運用コストの軽減に役立つことは明らか。そこにクラウドが、さらに手に入れやすいレイヤーとして加わる。コンテンツ・ストレージ・マネジメント(CSM)と呼ばれるオラクル管理アプリケーションが、このクラウド階層も含めたオブジェクトライフサイクルポリシー管理を実行し、オブジェクト管理のカプセル化、必要部分だけ切りだすパーシャルリストア、処理過程のログ保管、運用状況分析など、さまざまな恩恵をユーザにもたらすことができるのだ。





INTER BEE CONNECTED

2020年に向け、放送が変わる。
メディアコミュニケーションが進化し、
新しいビジネスモデルが生まれる。

企画セッション

◆放送はどう変わり、 どのように進化するのかを発信

▶会場：INTER BEE CONNECTED内 オープンステージ

11.16(水)	
多様化が進む動画視聴スタイルの現状とテレビ	
モレーター	奥 律哉 氏 株式会社電通 電通総研 メディアイノベーションラボ 総括責任者
パネリスト	吉川 昌喜 氏 株式会社博報堂DYメディアパートナーズ メディア環境研究所 所長 美和 美 氏 株式会社博報堂DYメディアパートナーズ メディアイノベーション研究部 主任研究員
基調講演	
日本における「DAZN」の市場展開と今後のビジネス展望	
ジョン・グレジャー氏 英バフォーム・グループ「DAZN JCCO」	
国際会議場2階「国際会議室」より中継しました	
新しい視聴計測はテレビをどう変えるか？	
モレーター	境 治 氏 メディアコンサルタント
パネリスト	長崎 貴裕 氏 株式会社インテージ 執行役員 MCA事業本部長 中村 義哉 氏 ニールセンジャパン エグゼクティブ アナリスト Watch/デジタル
テレビ離れが進む？若者の生態系	
モレーター	原田 曜平 氏 株式会社博報堂 ブラットデザイン 若者研究所 リーダー
パネリスト	永遠のサッカー少年 小野クン 慶應義塾大学 文字部3年 超大学級のオタク 前田クン 慶應義塾大学 商学部4年 ハロプロが大好きです 油井サン 明治学院大学 法学部2年 パラエイ番組の制作マンを見る 松井クン 慶應義塾大学 商学部1年

11.17(木)	
テレビ局が切り拓く新たな報道	
モレーター	村上 圭子 氏 日本放送協会 放送文化研究所 メディア研究部 主任研究員
パネリスト	鎌目 博道 氏 株式会社テレビ朝日 報道局 AbemaNews 特番・新番組開発担当プロデューサー 清水 俊宏 氏 株式会社フジテレビジョン コマーチンディザイン部 ニュースコマーチン プロジェクトリーダー（ホウドキヨク担当） 山下 和彦 氏 日本放送協会 報道局 ネット報道部 チーフプロデューサー
新たなメディア戦略で、日本のスポーツシーンを照らす	
モレーター	荒木 重雄 氏 株式会社スポーツマークティングラボリー 代表取締役&CEO
パネリスト	尾関 亮一 氏 データスタイル株式会社 メディア事業推進部 シニアプロデューサー 須賀 久彌 氏 株式会社ブレイズキャスト 代表取締役社長
キー局の動画配信 2016	
モレーター	塙 幹夫 氏 株式会社ワイス・メディア メディアストラテジスト
パネリスト	太田 正仁 氏 日本テレビ放送株式会社 インターネット事業局 インターネット事業部 部次長 大場 洋士 氏 株式会社TBSテレビ 総合ビジネス局 デジタル事業センター アライアンス事業担当部長 堀川 新治郎 氏 株式会社TBS東京 コミュニケーションズ 取締役 野村 和生 氏 株式会社フジテレビジョン コンテンツデザイン部 副部長
ライツホルダーから見た番組マルチユース	
モレーター	入江 武彦 氏 シンエイ動画株式会社 取締役
パネリスト	中井 秀範 氏 一般社団法人日本音楽事業者協会 専務理事 荒川 祐二 氏 株式会社NextOne 代表取締役COO
ローカルからテレビの未来を考える	
モレーター	村上 圭子 氏 日本放送協会 放送文化研究所 メディア研究部 主任研究員
パネリスト	西田 二郎 氏 読売テレビ放送株式会社 編成局 編成企画部長 齊藤 浩史 氏 株式会社毎日放送 経営戦略室 メディア戦略部長 茅根 由希子 氏 東京メトロポリタンテレビジョン株式会社 事業局 デジタルコンテンツ開発部長



出展者プレゼンテーション

▶会場：展示ホール7 INTER BEE CONNECTED内 プrezentationコーナー

13:00 ▼ 13:20	Microsoft Azureも利用した最新映像活用事例 (株)EVC
13:30 ▼ 13:50	TV共通ポイントサービス「CHARIN」 (株)HAROID
11.16 (水) 15:00 ▼ 15:20	フジテレビのポイントサービス「たまる！」 (株)フジテレビジョン
15:30 ▼ 15:50	マル研2020 マルチスクリーン型放送研究会
16:30 ▼ 16:50	ライブ／リニア配信へのサーバサイド型ダイナミック広告挿入サービス 伊藤忠ケーブルシステム(株)
12:00 ▼ 12:20	低コスト、最速で実現するテレビ連動コンテンツ (株)HAROID
13:30 ▼ 13:50	フジテレビのポイントサービス「たまる！」 (株)フジテレビジョン
11.17 (木) 14:00 ▼ 14:20	マル研2020 マルチスクリーン型放送研究会
15:00 ▼ 15:20	ライブ／リニア配信へのサーバサイド型ダイナミック広告挿入サービス 伊藤忠ケーブルシステム(株)
16:30 ▼ 16:50	Microsoft Azureも利用した最新映像活用事例 (株)EVC
12:00 ▼ 12:20	フジテレビのポイントサービス「たまる！」 (株)フジテレビジョン
13:00 ▼ 13:20	マル研2020 マルチスクリーン型放送研究会
11.18 (金) 13:30 ▼ 13:50	ライブ／リニア配信へのサーバサイド型ダイナミック広告挿入サービス 伊藤忠ケーブルシステム(株)
15:00 ▼ 15:20	Microsoft Azureも利用した最新映像活用事例 (株)EVC
15:30 ▼ 15:50	テレビをソリューションメディア化する (株)HAROID





放送とコミュニケーションの最前線から、 新しいビジネスモデル発信。

Inter BEEの特別イベントの一つ、INTER BEE CONNECTED(コネクテッド)が今年も開催された。3回目となる今回は、おなじみの人気枠「キー局の動画配信」をはじめ、最新の話題をとり上げたセッションが充実。さらに、英国パフォームグループからキーパーソンが来日

して基調講演をするなど、盛りだくさんの内容となった。会場も昨年よりさらに大きな200名規模のステージと座席スペースが用意され、同エリアへのブース出展企業によるセッションも交えて、三日間充実したセッションが開催された。

11月16日(水) 11:00-12:30

「多様化が進む動画視聴スタイルの現状とテレビ」

電通と博報堂のメディア研究チームが最新の知見を大胆に披露！

初日、最初のセッションは、電通総研と博報堂DYメディアパートナーズのメディア環境研究所による調査結果が披露された。広告業界の両雄によるメディア研究の最前線の情報は非常に新鮮なものが多く、学びに満ちた内容になった。

セッションは、モデレーター役の電通総研・奥 律哉氏の進行でスムーズに展開された。

まず最初に博報堂DYメディアパートナーズ・メディア環境研究所所長の吉川昌孝氏から、同研究所の2016年の調査結果を元にここ数年でモバイルシフトが急速に進んだ様子が紹介された。続いて電通総研のメディアイノベーション研究部長・美和 晃氏が、テレビコンテンツが他のメディアに置き換えられていった道筋が図で示された。ひと昔前まで、テレビ放送はあらゆる動画コンテンツの要素を単体で担っていたのが、徐々に他のメディアやデバイスに役割を分け渡していく。

電通総研の主任研究員・森下 真理子氏からはテレビのネット接続についての調査結果が披露された。10,000サンプルを対象にスクリーニングをかけたところ、テレビを所有しているのは8,853、その中でテレビを使用しているのは8,296だったという。そしてテレビをネットに接続しているのは2,107、それを動画視聴に利用しているのは1,037だった。

博報堂DYメディアパートナーズのマネージャー・加藤 薫氏からは、

コンテンツの視聴実態の調査が披露された。2人の若者のメディア接触の様子をビデオ撮影し、その実態が生々しくスクリーンに映し出された。就寝前にベッドに入った状態で、twitterやLINEでコミュニケーションしながらせわなく小刻みに動画を視聴する様子がリアルに伝わってきた。

電通総研とメディア環境研究所は、広告業界だけでなくすべての業界にとっても役立つメディア研究の双璧だ。会社としては競合関係に当たる2つのチームによる共同プレゼンテーションはいろんな意味で価値の高いものとなった。



11月16日(水) 14:20-15:50

「新しい視聴計測はテレビをどう変えるか」

メディア調査会社三社が、視聴計測の最新動向を熱く議論。

初日二つ目のセッションは「新しい視聴計測はテレビをどう変えれるか」。テレビ視聴はいまや、リアルタイムでテレビで見られるだけではない。録画で見たり、ネットで視聴したり多様に広がっている。この10月からタイムシフト視聴率の調査がはじまったが、それはひとつつのステップに過ぎず、視聴計測に様々なプレイヤーが多様な手法で取り組んでいる。その主要な3社からパネリストを招いたのがこのセッションだ。ビデオリサーチのソリューション推進局長・新妻 真氏、ニールセンのエグゼクティブアナリスト・中村 義哉氏、そしてインテージ執行役員・長崎 貴裕氏が登壇。メディアコンサルタント



ト境 治氏がモデレーター役を務めた。

最初に境氏が、テレビの視聴計測をとりまく状況について簡単に解説したあと、それぞれのショートプレゼンが行われた。

まず新妻氏がビデオリサーチの新しい視聴計測を説明した。10月からタイムシフト視聴率も含めた「総合視聴率」の計測をスタート。タイムシフト視聴率が高いのはドラマが多く、若者層もかなりいる。

次に中村氏がアメリカでのトータルオーディエンス計測についてプレゼンした。2017年3月から公開される予定で、テレビ番組視聴率、テレビ広告視聴率、デジタルコンテンツ視聴率、デジタル広告視聴率の4つで構成される。

長崎氏は、まずアメリカの業界イベントでの一コマを紹介。調査手法について喧々諤々の議論が交わされ、とくにパネルかセンサスかが鍵となっていたそうだ。インテージ社ではパネル調査としてシングルソースパネルと、センサス調査としてスマートテレビの視聴ログデータを扱っているという。シングルソースパネルi-SSPを使えば、ある日ある人のメディア行動がひと通り把握できる。

これまで放送界はリアルタイムの世帯視聴率をベースに歩んできたが、複雑な時代だからこそ、多様なデータを駆使する必要が出てきている。自らの価値を高めるために、メディアは分析力を身につけるべき時代になっていることを、力強く感じさせてくれたセッションだった。

11月17日(木) 10:30-11:20

「テレビ局が切り拓く新たな報道」

NHK、AbemaTV、ホウドウキョクが、ネットを使った新しい報道のあり方を激論！

二日目最初はテレビ報道のネット活用をテーマにディスカッションが展開された。NHKネット報道部の山下 和彦氏、テレビ朝日でAbemaTVのニュースチャンネルを担当する鎮目 博道氏、フジテレビのネットメディア・ホウドウキョクを担当する清水 俊宏氏の三人がパネリストとして登壇。NHK放送文化研究所・村上 圭子氏の冴え渡るモデレーションで、熱い議論が行われた。

まず議論の入口として、村上氏が現状のネット上のニュースメディアの群雄割拠状態を説明。マスマedia系とネットmedia系、テキストmediaと動画mediaの4象限のマトリックスを使って各メディアを分類した図を示した。放送事業者だけでなく、広くメディアに関わる人びとにとっても混とんとするメディア状況をわかりやすく整理してくれた。

NHKの山下氏は、「ニュース・防災アプリ」とtwitterを駆使することで、公共メディアの立場での、災害などの伝え方を説明した。アプリでは災害の発生をプッシュ通知でいち早く伝える一方で、twitterで一刻一刻変わる状況を逐一状況を発信。ニュースの同時配信なども含めて緊急時の人びとのニーズに応えているという。

テレビ朝日の鎮目氏は、数十チャンネルをネット上で放送のように配信するAbemaTV全体の仕組みを説明し、その核となるAbemaNews、そして看板番組であるAbemaPrimeについてプレゼンした。同番組は「オトナの事情をスルーする」をスローガンに掲げ、様々な縛り

がある地上波では扱いにくい題材、ハードルの高い手法などにこれまで多用に挑戦してきたという。

ホウドウキョクの清水氏は、その最新状況を説明てくれた。2015年4月からネット上での放送の形でスタートしたホウドウキョクだが、今年10月24日に大幅にリニューアルした。それに向けてアメリカの報道メディアの最新動向を研究したという。生まれ変わったホウドウキョクは、これまでのストリーミングオンリーからオンデマンドでのニュース配信に方針を変更。動画にこだわらず、テキストと画像の記事形式でも配信している。

今年初めて扱った「報道」のテーマは、いま最もホットな領域のひとつだ。そしてメディアの存在価値の根幹でもある。各サービスの今後の展開に注目したい。



11月17日(木) 11:40-12:30

「新たなメディア戦略で日本のスポーツシーンを照らす」 デジタル活用でスポーツコンテンツの価値は高められるか。最新事例を元に議論。

今年、スポーツ専門の定額配信サービスが登場し、にわかに映像メディアの中でスポーツが脚光を浴びた。そこでこのセッションでは、これからのスポーツとメディアの関係について議論が行われた。モデレーターはスポーツマーケティングラボラトリー CEOの荒木重雄氏。パネリストにJスポーツ編成部長 亀井宣晃氏、データスタジアム尾閑亮一氏、プレゼントキャスト社長 須賀久彌氏を迎える活発に意見交換が展開された。

まずモデレーターの荒木氏から、スポーツとメディアを取り巻く状況について解説された。2016年から2021年までは「スポーツゴルデンイヤー」と呼ばれておりオリンピックだけでなく大きな催しが毎年開催されるため、スポーツ市場の拡大も期待されているという。もともと放送とスポーツは密接な関係でやってきた中、今後はインターネットでの配信が焦点となってくるとのことだ。

次に須賀氏から、プレゼントキャストによるスポーツの映像配信についてプレゼンテーションがなされた。gorin.jpは民放のオンラインピック中継を補完するネット配信のために08年の北京大会からスタートした。ハイライト動画とライブストリーミング、データや記事を配信。今年はとくにライブストリーミングで2300時間、地上波での放送の10倍程度の配信を行ったという。

亀井氏はJスポーツの状況をプレゼン。OTT事業者の進出でスポーツ界は活性化しており、むしろ一緒に価値を生み出すチャンスだと捉えているという。新しいスポーツの編成や、デジタルも含めた

CRM、スポーツの新しい魅力を示すコンテンツ施策などを方針として打ち出している。

尾閑氏は、先の二者のプレゼンでも重要視されていたデータ活用についての自社の事業を説明した。同社は野球の「一球速報」にはじまり、まさにスポーツデータを提供する会社だ。そのテクノロジーの最新の部分を見せてくれた。画像認識技術を駆使して野球の投球の軌道をトラッキングしたり、サッカーの選手のトラッキングで試合状況を克明に記録することも可能だ。



11月17日(木) 15:00-15:50

「ライツホルダーから見た番組マルチユース」 放送通信融合の時代にふさわしい権利処理について初めての権利者側の議論

放送と通信の融合が進んでいく中、どうしても避けて通れないのが権利処理の問題だ。だがこれまで、あまり表舞台では議論されてこなかったのではないだろうか。このセッションでは、日本音楽事業者協会(いわゆる音事協)専務理事・中井秀範氏、NexTone代表取締役COO・荒川祐二氏をパネリストに、シンエイ動画取締役・入江武彦氏のモデレーションで、ライツホルダーの立場から新時代の権利処理について議論が展開された。なかなか直に聞くことのできない意見や見解に、じっくり耳を傾けることのできる貴重な機会となつた。

まずモデレーターの入江氏が、このセッションの位置づけを説明

した。そのうえで、テレビ朝日の著作権部長を経てシンエイ動画の取締役を務めている経験から、コンテンツホルダー側の考えを提示した。視聴機会が増えることには期待があるが、ある程度戦略的に出し先を考えて、露出を管理していく必要があるとの見解だった。

これを受けて、吉本興業で長らくマネージャーを務めたのち音事協の理事となった中井氏が、その経験もふまえて考えを述べた。新曲が出た時は、CDセールスのためにどんどん露出するが、漫才や落語の場合はネタが消耗するので野放図に出していくわけにはいかない。コンテンツによって露出を調整する必要があるからこそ、許諾権を重視するのが音事協の立場だと言う。

一方、音楽の新しい著作権管理事業者であるNexTone代表の荒川氏は、音楽著作権の複雑さを解説した。演奏権、録音権、出版権とある中でNexToneは演奏権は扱っていない。例えば今年ヒットしたRADWIMPSの「前前前世」は放送番組での使用はJASRAC、その番組がネット配信された場合はNexToneが担当するのだという。楽曲を利用する側にとっては一括で申請する方が便利なのだろうが、そういう対応はできていないのが課題だと述べた。

最後に入江氏が、著作権の議論は誰か一人が勝つものではない。ともに手を携えて歩んでいきたいと締めた。権利者同士の非常に有意義な議論が展開され、それぞれの前向きな意志が確認できたセッションだった。



11月17日(木) 16:10-17:00

「ローカルからテレビの未来を考える」 キングコング西野氏が唱える新たなファンとの関係づくり?!



NHK文研の村上圭子氏がモデレーター役となり、毎日放送所属でマルチスクリーン型放送研究会(通称マル研)の中心人物・齊藤浩史氏、東京MXテレビで放送同時配信の実験に関わる茅根由希子氏、読売テレビ所属で局横断の「テレビの未来を考える会」を運営する西田二郎氏というメンバーに、なぜかお笑いコンビ・キングコングの西野亮廣氏が加わって、不思議なディスカッションが展開された。

今回、西田二郎氏と西野亮廣氏はこのイベント用にLINE LIVEで映像をライブ配信していた。冒頭、村上氏から齊藤氏と茅根氏が紹介され、齊藤氏はマル研のこと、茅根氏はエムキャスアプリを通じた放送同時配信のことを簡単にプレゼンテーションした。続いて会場を撮影していた西田氏と西野氏が登壇し着席。彼らが行っているLINE LIVEの映像がスクリーンにも投影され、不思議な絵面のディスカッションとなつた。

西田氏は自身が中心になって結成した「テレビの未来を考える会」

と西野氏の関係を話した。西野氏が何の気なしはじめた「パイン飴プロジェクト」を、各ローカル局のディレクターが参加している「考える会」を通じて広めていった様子を紹介。もはや局の枠組みを超えて連携しあうべき時ではないかと投げかけた。

村上氏からはローカル局の自社制作比率を示した図について解説。ある在阪局の自社制作は全放送時間10,000分あたりで見るとネット枠で300分、ローカル枠で2,500分で、もっと小さい局だとさらにぐっと少くなっている。そんな中、10月に朝日新聞で報じられた「テレビのネット同時配信」のような話題が出てくると、ローカル局の危機感は増している。これを受け、齊藤氏はマル研の新たな取組みを説明。スマートフォンの画面上部で放送同時配信された番組を見ながら、画面下部ではテレビ局側から付随的に様々な情報や広告を送り出す仕組みを開発中だという。

こうした事例を見たあとで、西野氏に「ローカル局への提言」を聞いた。西野氏はクラウドファンディングでの絵本制作の体験から、何千人ものファンが集まればきっと元はとれるはず。放送も、買い手に最初から参加してもらうとよいのでは、と提言した。

西野氏の提言に応える形で、茅根氏も発言。エムキャスは同時配信だけでなく独自にライブ配信で番組を全国に送信できる。西野氏にもやってもらえないかと持ちかけたところ、西野氏も「テレビづくりをゼロから一緒にやりたい」という意志を示した。

LINE LIVEの想定外の要素も含め、非常に刺激的で面白い発言も飛び出すセッションとなつた。こうしたシナリオを超えた感覚にこそ、ローカル局の今後のヒントが潜んでいるのではないだろうか。

11月18日(金) 10:30-11:20

「多チャンネル放送事業者の新展開」 変革期を迎えた多チャンネル放送の、新しいあり方を模索する試案を議論

CSやCATVでチャンネルを展開する事業者の現状とこれからに向けての試みをディスカッションした。パネリストとしてFOXネットワークの石澤潤氏、キッズステーションの木村貴行氏、ソニー・ピクチャーズでアニメックスやAXNを担当する藤井尚史氏が登壇。江口靖二事務所の江口靖二氏がモデレーターを務めた。

まず江口氏がこのセッションの趣旨を説明。多チャンネル放送が始まった時以来の変革期を迎え、新しい有料多チャンネル放送のあり方を考える取組みをIPDCフォーラムの枠組みの中で行ってきており、このセッションではそこで出てきたアイデアを披露してもらうと述べた。ただし、ここでの見解はあくまでパネリスト個人のものであり、それぞれの所属企業の意見ではない旨も添えられた。

石澤氏は、エンターテイメント業界は決して悲観的状況ではなく、スクリーンが増える一方であることを考えればむしろチャンスがふくらんでいると思う、と話をはじめた。それを受け藤井氏が提示したのが、キュレーションTVという概念だ。多チャンネル放送が送り出す莫大な量のコンテンツ。その編成を「モジュール化」し、お客様の嗜好や属性に合わせておすすめの構成に変えていく。単独の放送より、もっと「見たい」編成を提案するまさにチャンネルを「キュレーション」する考え方だ。



11月18日(金) 11:40-12:30

「ユーザー主役のライブストリーミング」

最新動向が明らかに。注目のライブ配信を担う事業者によるディスカッション。



SNSの発達で、従来のメディアの「作り手」と「受け手」の関係が崩壊し、新しい関係性が構築されつつある。その中で動画配信もユーザー自信ができるサービスが次々に誕生し、注目されている。ここではユーザー発信ができるライブ配信のサービス事業者として、LINEの佐々木大輔氏、Twitterの三澤一裕氏、Facebookの綾尾康嗣氏をパネリストに迎え、スマートニュースの松浦茂樹氏のモデレーションでディスカッションが行われた。

LINEの佐々木氏は、昨年12月にスタートしたLINE LIVEについて説明。ユーザー自身が配信できるようになったのは8月からだが、すでに多くのユーザーが利用しているという。女性の比率が57%と高く、24才以下が47%と圧倒的にユーザー層が若い。一般ユーザーの配信は、ほとんどタテ型で画面を使っているそうだ。

三澤氏はまずTwitterのユーザー推移を説明。2016年9月の月間

11月18日(金) 13:00-14:30

「配信プラットフォームのオリジナルコンテンツ戦略」

クオリティの高い制作者にとって良い環境に向かっている?

動画配信プラットフォームでのオリジナルコンテンツ制作について、プラットフォーム側と制作者側それぞれの立場によるディスカッションだ。ITジャーナリストの西田宗千佳氏をモレーターに、プラットフォーム側としてエイベックスデジタルでdTVなどを担当する村本理恵子氏、huluのコンテンツをディレクションするHJホールディングス・長澤一史氏、制作者側としてポリゴン・ピクチャーズの代表取締役・塩田周三氏、共同テレビジョンの関卓也氏が登壇。なかなか一度に揃わないメンバーにより非常に興味深い議論が展開された。

モレーターの西田氏からオリジナルコンテンツの意義について市場が活性化してプレイヤーが増えるほど差別化が必要になる。映像配信サービスでは最初、数を競い合うが、それに加えて「オリジナルコンテンツ」が必要になってくると説明。

長澤氏は昨年huluで配信して賞も獲得した「フジコ」などオリジナルコンテンツを取り組んできた。長澤氏の整理ではhuluのオリジナルコンテンツには「1.日本テレビ及びネット局との連動を前提としたもの。2.新作劇場映画とのコラボレーションによるもの。3.既存メディアでは制作しなかったような作品」の3つの方向があるそうだ。

村本氏はdTVで2009年から様々なタイプのオリジナル制作を続けてきた。映画とのタイアップでスピノフ作品を配信したり、逆に配信した作品を劇場で公開するなど様々な展開方法にも取り組んだ。一方で、コンサートのライブ配信も実現。今年はVR映像の配

ユーザー数は4,000万人で直近でも非常に増えているそうだ。そんな中、2015年3月にライブ配信アプリPeriscopeを買収。Twitterのタイムラインでライブ配信が直接出てくるようになった。各メディアにも使ってもらえるよう支援しているという。

綾尾氏はFacebookの概要を説明。月間ユーザー数は全世界で17.9億人、日本でも2400万人いるという。Facebook Liveは急激にユーザー数を伸ばし、長時間視聴される傾向だそうだ。企業の利用も多いが、圧倒的にユーザー自身の映像配信が多い。

主題はユーザーによる映像配信だが、最初に企業などによる公式配信についての現状が語られた。TwitterのPeriscopeは京都国際映画祭で使われて7万人に視聴され、海外からの視聴もかなり多かったそうだ。Facebook Liveはジャーナリストが現場から配信する事例がかなりある。5月には「投稿ツール」が導入され、カメラのラインから配信できるようになった。LINE LIVEはLINEに公式アカウントを持つ企業や団体が盛んに配信をした。サントリーはモルツ球団の試合を配信し、300万人が視聴したという。映画界にもアピールし、『君の名は。』では新海監督がヒットのお礼を配信し、ファンとの交流ができたそうだ。

ライブ配信は2016年のメディア状況の中でもっともホットなテーマのひとつだった。まだまだそれぞれ試行錯誤の段階だが、その進歩はユーザー自身が切り開く要素も大きいだろう。先がわからない分、ワクワクさせてくれる領域ではないだろうか。

信も試みており、音楽映像のライブ感覚醸成に活かしている。

塩田氏は、CGアニメの日本での草分けのような存在であるポリゴン・ピクチャーズが、アメリカ市場での制作を主軸としてきたことからNetflixと接触を持ち、日本市場でもセルアニメルックのCGアニメ制作が技術的にできるようになったため新しい作品制作に乗り出し、その配信権でNetflixとの本格的なつきあいがはじまった。

関氏は共同テレビジョンによる配信向けオリジナルコンテンツ制作についてプレゼンした。フジメディアグループの同社だが、ここ数年で急激に配信向けオリジナルコンテンツの実績が増えた。リストをスライドで見ると、その数の多さ、幅の広さに驚かされた。

今後もしばらく試行錯誤が必要そうだが議論のトーンは明るく、一緒に未来を模索しようという前向きなディスカッションだった。



11月18日(金) 15:00-15:50

「進むテレビ“再定義”への挑戦」

エッジの鋭い意見が飛び交い、濃縮された熱のこもった議論に!

テレビの将来像は各局が番組をネットで配信するようになったことで一気に具体的に見えてきた。だがテレビの未来は動画配信だけなのか、という疑問も残る。むしろ動画配信の次に来るべきテレビの新しい姿を探るべきではないのか。このセッションでは、そんなテレビの最先端への挑戦を議論するのが趣旨だ。フジテレビ・コンテンツ事業局の下川猛氏、NHK大型企画センターの神原一光氏、日本テレビからHAROIDに出向中のプランナー・岸遼氏をパネリストに、NHKデジタルコンテンツセンター・倉又俊夫氏のモデレーションで進行した。

まず倉又氏が、セッションの趣旨を説明。ちょうど翌週から始まるNHKの同時再送信のアプリを見せ、番組配信の進化を示したうえで、「テレビとネットがつながることでどのような未来が広がるのか。それはまさにテレビの“再定義”なのではないかと考える」と述べた。

次にパネリストが自身の活動を説明。下川氏は番組のデジタル連動企画に携わってきた経験を紹介し、最近の事例として90分番組の中に長短合わせて22のコンテンツを展開する「#ハイボール」を見せた。神原氏は制作局で多様な番組に携わったあと、現在はNHKスペシャル「私たちのこれから」という市民討論番組を制作している。岸氏は日本テレビからHAROIDに出向。「テレビを演出装置にしたイベントづくり」を常に念頭に置き、最近ではKIRIN氷結の視聴者参加型CM「絶対押すよ」などを企画している。

倉又氏の「テレビがネットとつながって実現したいことは?」との問いかけに対し、岸氏の「テレビのポジショニングを変えたい。テレビが主役でいいのかとの思いがある」という答えが面白かった。岸氏の発

想には貫して、テレビとWEB、そしてイベントまで含めた“体験”を重視する姿勢があった。

最後に倉又氏が「“それってテレビなの?”で再定義するしたら」と難しい質問をしたところ、下川氏は「これからは、キャッチアップもサイマルもすべてテレビだと思う。イギリスではすでに、テレビ=生で見る、ネットで見る、キャッチアップで見る、すべてがテレビになっている」。神原氏は「テレビは路上ライブだと思う。コンサートは強い目的意識で見に行くが、路上ライブはふと出会うもの。熱のある路上ライブを続けること、その熱を再び伝えることが大事だと思う」、岸氏は「100人が100人わかりやすいものをめざすのがテレビ。WEBでは100人のうちひとりが悶絶するコンテンツもあっていい。そしてそういうテレビをやるものもありではないか」と答え、三者三様の考え方が面白かった。



11月18日(金) 16:10-17:00

「テレビの未来は面白い? 映像メディアの将来展望」

三人の論客から見た、テレビの現状とこれから。

三日間の濃いセッションの締めくくりとして三人の論客を招いて、その現状とこれからについて語ってもらう企画だ。フジテレビで数々のヒット番組を制作して、いまはオールラウンドでコンテンツをプロデュースする吉田正樹氏。日刊スポーツの記者として日々現場を駆け回りながらコラム「梅ちゃんねる」も連載する梅田恵子氏。スマートニュースの執行役員であり、先進的なメディア論を個人ブログで展開する藤村厚夫氏。この三人をパネリストに、メディアコンサルタント境治氏がモレーター役を務めた。

セッションの最初は、入りやすい話題として「いまドラマがホット」という話題からはじまった。ドラマについてよくコメントする梅田氏は「このクールは『逃げ恥』『校閨ガール』『黒い十人の女』など豊作」と発言。吉田氏は『逃げ恥』の恋ダンスや『校閨』のファッショなどがネット民に受け入れて拡散されているのだろう」と述べた。

これを受けて境氏が、ビデオリサーチ社のタイムシフト視聴率について意見を求めるところ、吉田氏が「自分はできるだけリアルタイムで視聴する。一流の視聴者の自負として」と冗談めかして言ったのに對し、梅田氏は「夜遅く帰宅して体制を整えてから録画で見る」と胸を張る。一方藤村氏は「自分も『逃げ恥』の話題をソーシャルで追つてリンク先を見るとYouTubeだった」と述べ、ソーシャルでの話題づ



くりと、その先の設計も大事ではないかと投げかけた。

最後に、2020年のテレビはどうなっているか、どうあってほしいかをそれぞれ語ってもらった。藤村氏は「東京オリンピックでは“分散型”映像メディアが主流になっているはず。従来の放送型とは別に、小さなデバイスで各競技を伝えられない」と。急がないといけない梅田氏は「いまテレビ局を取り材すると萎縮してしまっている。自信を持っていれば2020年も最強のメディアであり続けるはず。新聞に携わる自分にも言い聞かせているが自信を持って欲しい」、吉田氏は「すべてのテレビ局が“一家”であると考えて、協力をしながらがんばれば、テレビが再生するのではないか」と話した。



INTER BEE CREATIVE

協力:DigiCon6 ASIA、一般社団法人日本ポストプロダクション協会(JPPA)
メディアパートナー:玄光社「コマーシャル・フォト」

昨年まで「アジア・コンテンツ・フォーラム」としてお届けしてまいりました同フォーラムは、今年よりINTER BEE CREATIVEと改名し、さらにパワーアップして皆さまにお届けしました。映像コンテンツ制作に関するスキルやノウハウ、制作ツール活用事例等、日本はもちろん、アジアを超えて世界目線でトップクリエイターをお招きし、最新の情報と感動をお届けしました。

INTER BEE CREATIVE フォーラムディレクター
結城 崇史

INTER BEE CREATIVE 基調講演

聴講無料

会場:国際会議場2階「国際会議室」

11.18 13:00 ~ 14:30
INTER BEE CREATIVE "Asia Super Session"
MADE IN JAPANの底力

樋口 真嗣 氏
映画監督

クリエイティブ セッション

会場:展示ホール8 INTER BEE CREATIVE内4Kシアター

11.16(水)	11.17(木)	11.18(金)
What is the next breakthrough in Media and Entertainment workflow?	4K映画撮影の現場から	フォトリアルなジャングルの制作 -for Disney's The Jungle Book- Part2
11:30 エベレット・ワード 氏 日本クラシムスストレージ株式会社 メディアエンターテインメントソリューション プリント&リリューション・アーキテクト	10:30 坂口 香津美 氏 映画監督	11:30 アダム・ヴァルデス氏 ムービングピクチャーカンパニー(MPC) VFXスーパーバイザー
13:00 Adobe Creative Cloud 映像制作ツール紹介 スペシャルセッション「シン・ゴジラ」 編集ワークフロー	11:30 アダム・ヴァルデス氏 ムービングピクチャーカンパニー(MPC) VFXスーパーバイザー	12:15 オードリー・フェラーラ 氏 ムービングピクチャーカンパニー(MPC) エンバロメント・スーパーバイザー
佐藤 敏紀 氏 「シン・ゴジラ」編集:VFXスーパーバイザー 株式会社TMA1	12:15 オードリー・フェラーラ 氏 ムービングピクチャーカンパニー(MPC) エンバロメント・スーパーバイザー	13:00 Jason Levine 氏 アビシステムズ プリンシパル ワールドワイド エヴァンジェリスト
Beyond the Standard ~規格を超えた映像制作への挑戦 ドーム映像・球体映像・マルチスクリーン・VR	Adobe Creative Cloud 映像制作ツール紹介 映像制作の「枠」を超えて -最新技術に対応するアドビ映像制作ツール	8K/HDR エンタテインメントコンテンツ「LUNA」 ～クリエイティブの新たな領域へ～
14:00 今村 和宏 氏 株式会社オムニバシジャパン 技術開発部	13:00 Jason Levine 氏 アビシステムズ プリンシパル ワールドワイド エヴァンジェリスト	14:00 池田 一真 氏 P.I.C.S. ディレクター
14:45 山口 涼平 氏 株式会社オムニバシジャパン コンテンツプロダクションセンター テクニカル課	14:00 高忠実度HDR映像への挑戦 ～カラリストが追いかける「リアリティ」	14:45 北山 夢人 氏 株式会社IMAGICA カラリスト モデレーター
15:00 石黒 一哉 氏 パナソニック映像株式会社 スタジオ部門 技術グループ	15:00 中規模ファイルアーカイブの 「超」汎用性と実際の案件での ワークフロー紹介	15:00 川本 康 氏 コマーシャル・フォト 統括編集長
15:45 佐藤 誠裕 氏 パナソニック映像株式会社 スタジオ部門 技術グループ	15:45 久保江 陽介 氏 レススピジョン株式会社 システムマネージャー	15:45 小林 宗 氏 株式会社スタジオアマナ airvision
4K HDRへの挑戦！ ～「精霊の守り人」シーズン2の制作現場より～	デジタル時代の ハイブリッド特撮という考え方	プロフェッショナルなドローン空撮の現場
16:00 前田 貢作 氏 日本放送協会 制作技術センター 制作開発推進部	16:00 尾上 克郎 氏 特撮監督	16:00 モデレーター
16:45 丸山 裕太 氏 日本放送協会 技術局 番組施設部	16:45 樋口 真嗣 氏 映画監督	16:45 ジャック・ネオ 氏 映画監督:シンガポール



11月18日(金) 14:00-14:45

**8K/HDR エンタテインメントコンテンツ『LUNA』
～クリエイティブの新たな領域へ～**

ロボットとIMAGICAが共同制作した8K/HDRでの映像コンテンツ『LUNA』。4K/HDRでも手探りに近い現状の中、はるか先を視野に入れたアプローチだ。これを製作するにあたってどのようなチャレンジと、課題があったのか。監督と製作スタッフに、コマーシャル・フォトの川本総括編集長が聞いた。

今までなかつた表現に挑戦

『LUNA』は、8K/HDRでの実写撮影とCGを組み合わせた作品で、みずみずしい臨場感が伝わってくる映像となっている。本作を作るにあたりプロデューサーの諸石治之氏は3つのミッションを設定したという。「映像美と物語の融合。主語は物語」「HDRによる光の映像表現を物語に生かす」「実写とCGの合成への挑戦」だ。そのうえで、HDRを活かす月、星、8Kの高精細を活かす夜景、というところから、現代版のかぐや姫を構想したという。

監督の池田一真氏は、8K/HDRらしさをどう魅力的に見せるかを考えた。従来のSDRや2K/4Kと違い、見えすぎる部分をどうするか。結果、「人物の存在感、雰囲気、空気、を映像を通して表現するのが大事」だと捉えた。そのため、一般的に行われるような肌修正などはほぼせず、リアルに残すところは徹底的に残している。「現場で見えているものがそのまま全部映っていて

る。だから撮影現場で肉眼で見た時点で感動できるようなクオリティを求めて、徹底した現場作りを行った」という。

ドラマ自体は17分間だが、撮影は3日間。しかも1日22時間撮影し、残りの2時間はデータのバックアップ、というような状況だったとか。さらにボスプロの作業としても、かなり力技だったという。夜景のシーンでは感度の問題から、かなりノイズが乗っていたが時間をかけて除去。また膨大な撮影データも、シルバースタックを使用してメインとバックアップの2台同時コピーを行った、と殿塚功一氏は苦笑を語る。

実写とCGの合成も手探りだった。例えば月の合成では「見えすぎない印象が強かった」と北山夢人氏は8Kならではの部分を挙げる。実際には、細かいディテールまでは見えないはずのものなので、どの程度見せないようにするかという問題もあり、Rioで合成する段階でグレーディングできる部分はメリットだったという。

技術以外の大きな違いもあった。「例えば、匂いとか、冷たいとか、感情の部分だったりを、映像だけで感じられる。そうなると、説明的なカットを省いて構成できる」と池田氏。そのためカット割りも、従来の映像とは異なった割り方になっているという。

こうして作られた17分の映像。会場では4K/SDRでの上映となつたが、それでも作品世界の中の人物たちの息遣いが感じられる映像となっていた。8K/HDRで気軽に見られる環境の整備が望まれる。





11月18日(金) 15:00-15:45

プロフェッショナルなドローン空撮の現場

ドローンの登場によって、従来は撮影が困難だった場所や状況の映像化が可能になってきている。例えば、技術的にはクレーンを使えば撮れるようなカットでも、道の整備されていない山の頂上や、貴重な文化財の中には現実には持ち込めない。そんな「撮りたかったけど撮れなかった」映像制作を可能にしたドローン撮影の裏にある様々な困難や対処が語られた。

スタジオアマナにて空撮を担当する「airvision」。小林宗氏はそこで、数多くのCMや、実写版『魔女の宅急便』、NHK大河ドラマ『真田丸』のオープニングの空撮シーンなどを担当している。

『真田丸』のオープニングでは、10カットを担当。6カ所のロケ地で、計9日間の撮影。フライトは104回に及んでいる。これらをどのように撮影したか、その裏にはどんな苦労があったかを披露した。

まず冒頭に登場する、長野県戸隠にある鏡池。綺麗な鏡池だが、ドローンを飛ばすとプロペラの発する風圧で、どうしても機体後方に向けて水面に波紋が出来てしまう。そこで、逆再生を前提として撮影し、波紋が画面に映らない工夫をしている。

こうした逆再生を前提とした撮影は意外に多い。髪の毛、草木などが、ドローンの起こした風の影響を受けるからだそうだ。また、役者さんに寄っていくようなシーンも逆再生を中心とするという。機体が近づいていくという状況が危険なため、終わりのカットを決めておいて、引いていくのだとか。

備中松山城の撮影は、日本で唯一残っている山城ということもあり、車で上まで行けない。そこで撮影にはドローンを使うしかなかった。石段しかないため、背負子に機材を乗せて機体を運び上げた。ドローン本体もそこそこ大きいうえ、撮影機材を含めれば、かなりの重量となる。こうした人力で登山するような現場は結構多いのだという。

長野県の松代城は、門が開いて中にカメラが入っていくカットだ。ドローンが選択されたのは、手前が太鼓橋になっているためで、レールを引くわけにもいかず、またテクノクレーンも予算や設置の時間も考えると渋い。手持ちでも橋が湾曲しているために



直線的な映像に出来ない。そのためドローンが選択されている。

戸隠神社の杉並木は、GPSが入らずに非常に緊張した現場だったという。GPSは電波が切れたときに元の場所に戻るために必要だったり、風など外部の影響から機体の位置を安定させるために使われる。このカットでは、木々の間を抜けるのだが、機体が巻き起こした風が木々に反射して機体に影響を与える。また、奥に行けばいくほど目視での遠近感が狂うため、GPSがない中では非常に気を使っての撮影になったという。

実際の撮影は、パイロットとカメラオペレーターという、二人一組体制だという。これにより、パイロットは機体をどこにもっていくかに集中できるし、カメラオペレーターは被写体をずっととらえ続けたり、演出を加えることに集中できる。カメラオペレーターに対しては、後ろから監督かカメラマンが指示を出すことが多いとのこと。

このほか、ドローンを運ぶための専用車の紹介、大容量バッテリーや、撮影機材、SDI撮影をどうダウンリンクするか、といった機材面の話なども公開。一口でドローンで撮影と言っても、容易ではなく、様々な運用ノウハウが必要だということが語られた。



11月18日(金) 16:00-16:45

アジア・ディレクターズ・スーパーセッション

『シン・ゴジラ』『進撃の巨人』など、多くのヒット作・話題作を手がける映画監督、樋口真嗣氏。作る映画を次々とヒットさせている、コメディアン出身という異色の経歴を持つシンガポールの映画監督、ジャック・ネオ氏。アジアのトップランナーとして映画をけん引する二人の監督が、これからクリエイター、映画の世界に期待すること、現状抱えている課題などを語り合った。

オリジナル作品をどう作るか

アジアの11の国・地域から、優れたコンテンツクリエイターを発掘すべく行われているTBS主催の映像フェスティバル『DigiCon6』。その審査のために来日したジャック・ネオ氏。

氏は、シンガポールで16年ほど映画制作を行っており、興行成績を毎回更新しているという驚異の監督だ。今までに約30作ほどの映画をリリースしており、主に描いているのは人々の生活で、中でも大事にしているのは「コメディ」の要素だという。

精力的に活動を続けるジャック氏に対し、樋口氏は「日本では、投資した資金への回収が明らかに見込まれるものでないとお金が出ない。例えば、リメイク、原作もの、ドラマ発など。オリジナル脚本にお金を出す人はいないが、ジャックさんはどうしているのか?」と質問。ジャック氏は、「シンガポールも同じで、新しい作品を1から作るのはリスクが高い。ただ、自分はリスクをとってオリジナルを作る」と返答。そうして作られた『Ah Boys to Men』を例に挙げ、大好評を受けて続編が次々に作られることになったというエピソードを披露した。

国に囚われない映像のありかた

DigiCon6のグランプリノミネート作を

見て後、両氏は今後のクリエイターたちの姿に言及。

「アジアの作品はローカルカルチャーに囚われ過ぎていて、輸出が難しいものが多いと感じる。国に関係なく誰でもわかるものが求められる」とジャック氏。

樋口氏は「壁を感じる」という。「自分で作らないといけないという状況から、みながみなジェネラリストになっている。すごいなと思う半面、そこが壁になっているのではないか。どうしても総合的にできる人を採用しがちだけど、そうでない人を組み合わせるといいものができないのではないかと思う」という。

それを受けてジャック氏は現在構想中の「Help Your Self Project」を披露。100分の映画を、アジア5か国で分割して各20分ずつ制作できないかというものだ。この制作法であれば、1/5のコストで、各国で100分で流せる映画が出来上がる。

「ホラーがいいのではないかと思う。ゴジラもいいかもね」と言うジャック氏に、「いろんな国に行くけど、結局ボコボコにされる、という共通の最後みたいのもいいかもね」と樋口氏は笑顔で応えた。





Inter BEE Forum & Event Report
Programs

INTER BEE IGNITION

INTER BEE IGNITION 基調講演

▶会場：国際会議場2階「国際会議室」

INTER BEE IGNITION –Outlook 2020

基調講演：2020×Pop&Tech パネルディスカッション：テクノロジが切り拓くメディア&エンターテインメントの未来
モレーター——パネリスト——

11.17 (木) 13:00 ▼ 14:30 中村 伊知哉 氏 腹心義塾大学院 メディアデザイン研究科 教授 西村 真里子 氏 SENSORS.jp編集長 若林 恵氏 WIRED日本版 編集長 脇本 厚司 氏 公益財團法 画像情報教育振興協会 文化事業事業部会員 藤井 直敬 氏 株式会社ハコソ 代表取締役

ステージデモ&セッション

▶会場：展示ホール4 INTER BEE IGNITION内オープンステージ

11.16(水)

先進映像協会アワード表彰式 2016
先進映像協会 日本国部会は、設立以来、良質な先進映像作品へ贈られるルミエール・ジャパン・アワードを実施してきました。本年度は3D、4Kに加えVR部門を設置することも、グッドプラクティス・アワードでは3D&VRをフィーチャーし、当該分野の普及・発展への寄与が期待される取り組みを表彰・公表しました。

■先進映像協会 グッドプラクティス・アワード 2016
グッドプラクティス・アワードとは、当該分野の普及・発展への寄与が期待される取り組みを表彰するために2013年度に新設されました。

■先進映像協会 ルミエール・ジャパン・アワード 2016
ルミエール・ジャパン・アワードは、国内で制作・公開された優れた3D・4K・VRコンテンツを表彰することで、良質なコンテンツの拡大と品質向上を目的として、2011年より行なわれています。本年度の受賞作品は、当日、会場にて発表されました。受賞作品のダイジェスト上映や展示ブースでのデモンストレーションも行いました。

出展者プレゼンテーション 体感×体験をデザインする。
株式会社シンク・デザイン

アドバンスト イメージング ユニバーシティ セミナー
遂次通訳：石島康司

VR, HDR and HFR: The AIS Activity Report
ジム・チャビン 氏 Advanced Imaging Society (先進映像協会 米本部) 会長

3DからみたVRの課題と展望
河合 隆史 氏 先進映像協会 日本国部会 会長／早稲田大学 工学部 教授

From Timely to Timeless Opportunity and the Future-proofing of VR
ガイ・ブリムス 氏 The Virtual Reality Company CEO (映画『オッセイ』VR制作)

11.17(木)

出展者プレゼンテーション ビジネスに活用する360°動画撮影
株式会社キッズプレート

メディアアートセッション 落合陽一に聞く、未来を切り開くメディアアートのチカラ
落合 陽一 氏 メディアアーティスト 落合陽一 教授 西村 真里子 氏 SENSORS.jp編集長 西村 真里子 氏 HEART CATCH 代表取締役

出展者プレゼンテーション 画面から飛び出す！~Augmented TV:拡張する映像体験~
日本放送協会

テレビマンが創るハイクオリティVRとメディアの未来~本格始動したローカル局発VRビジネスの今~
上路 健介 氏 株式会社ヨリーグッド 代表取締役 CEO

GuruVRプレゼンテーション
尾野 上路 健介 氏 STAR MARIE

セッション：ローカル局発のVRビジネスの今
上路 健介 氏 株式会社ヨリーグッド 代表取締役 CEO 尾野 上路 健介 氏 株式会社テレ西日本 技術システム部長 小川 哲司 氏 北海道放送株式会社 メディア事業部 デジタルメディア部長 木ノ原 良太 氏 東海テレビ放送株式会社 営業局営業戦略部 推進部長

4K&大画面ビューイングの近未来
中村 伊知哉 氏 腹心義塾大学院 メディアデザイン研究科 教授 中村 秀治 氏 株式会社三共総合研究所 企業・経営部門副頭部長 吉沢 章氏 一般社団法人 映像記録化促進機構 事務局長

ライブエンターテインメントセッション 音楽の新たな楽しみ方～ライブエンターテインメントの未来
市来 孝人 氏 SENSORS.jp 副編集長 山田 智和 氏 映像作家 映像監督 鈴木 貴歩 氏 ParadeAll株式会社 代表取締役 エンターテックセラーテー 依田 謙一 氏 日本テレビ放送網株式会社 事業局 事業推進部 (東) 社長企画部

11.18(金)

出展者プレゼンテーション マルチストリーム ライブスタジオ アプリ
株式会社トゥエンティ・フォー・ストリーム

ライブエンターテインメント 2020年に向けたライブエンターテインメントビジネスの可能性
橋本 英樹 氏 スカパー!ISAT株式会社 新規事業推進部 マネージャー 引場 純一 氏 一般社団法人 ニュージャパン リサーチ 理事 木下 韶 氏 STAR MARIE 高森 紫乃 氏 STAR MARIE

出展者プレゼンテーション VR向け360度ネイティブバイノーラル録音と再生アルゴリズムについて
株式会社J.TESORI

VRで映像は進化するのか？ 視聴から“体験”へ先駆者が語るVR
久保田 翔 氏 株式会社Mogura 代表取締役社長 Mogura VR事業部長 渡邊 徹 氏 全天球映像作家 「渡邊選課」 三代 千晶 氏 株式会社eje 代表取締役

出展者プレゼンテーション CGリアルタイムライブ、これからの可能性
株式会社プレミアムアーツ

出展者プレゼンテーション VR/360°マーケットプレイス&AI検索システムについて
MOTIONELEMENTS

出展者プレゼンテーション クロマキー撮影不要で合成用マスク画像を実現！新しい動画切り抜きサービス「動画切り抜き.com」のご紹介
株式会社エム・ソフト

INTER BEE IGNITION NIGHT 2016
11月17日(木) 17:45▶19:00 幕張メッセ 展示ホール4 INTER BEE IGNITION内
参加無料 軽食・ドリンク付

INTER BEE IGNITION NIGHT 2016
ライブビューイングビジネスの可能性を、ファンタジーユニット「STAR MARIE」のパフォーマンスと、ライブエンターティナー羽沢 彰博によるプレゼンテーションを行いました。
単に大画面の4K8Kで中継するだけではない、LVゆえのカメラワーク、リアルとの連携、共有体験価値などについて考えました。



Forum & Event Report
News Center Pick up 8

INTER BEE IGNITION
先進映像技術が集結、新たなメディアの可能性を探る。
2020年に向け市場が広がる、
ライブエンターテインメントテクノロジ。

Inter BEEでは、2016年の新企画としてINTER BEE IGNITIONを立ち上げた。

新展開が期待されるVR(仮想現実)、AR(拡張現実)、ホログラム等の新しい映像表現技術や、映像・音響・照明・パフォーマンスを融合したライブエンターテインメント技術などの新しい体験を提供する「コンテンツテクノロジー」を集め、新たなメディアの可能性をプレゼンテーションと展示で次世代そして未来へ発信した。



2016年「VR元年」にふさわしい熱気ある展示ブース



新映像体験に多くの来場者の関心が集まる





11月17日(木) 13:00-14:30

「テレビマンが創るハイクオリティ VRとメディアの未来 ～本格始動したローカル局発 VRビジネスの今～」

セッション前半は、ジョリーグッド代表取締役・CEOの上路 健介氏が、同社のVRプラットフォームである「GuruVR」を紹介し、後半で「ローカル局発のVRビジネスの今」と題して、上路氏がモレーテとなり、GuruVRを導入してVRコンテンツを開発した3つの地方局の担当者が登壇した。

■地域の放送局によるVRアプリ企画が続々登場

Guru VRは、もとIBC岩手放送で番組制作や企画を担当してきた上路 健介氏が大手広告代理店で番組の企画開発を担当する中でVRと出会い、自ら100本以上に及ぶVR映像を自ら制作する中で、「Guru VR」を開発した。大きな特徴は、カメラを特殊なアームで支えることで、アナウンサーなど話者の肩に設置して撮影ができるため、カメラマンなどが見切れることなく、また、アナウンサーも両手が自由に使える点にある。また、画面中に表示されたメニューを、視線で操作できる独自のポインターで選ぶことができるため、VRビューアー以外のデバイスを用いないでEコマースなどを組み込んだり、自身の濃いコンテンツを構築できる点にある。

ジョリーグッドではまた、配信サーバーやプログラミングせずにコンテンツのオーサリングができるツールも提供しており、放送局が番組制作のノウハウを用いて制作しやすい環境を整えている。上路氏自身、もともと放送局に所属していた関係で、地方局の営業体制などを熟知しており、コンテンツの営業展開等を意識したサポートを実施している。最近では、ポートキャンプとして、短期間でVRコンテンツ制作を習得する教育プログラムも提供しているという。

■VRを新たな営業ツールに

後半のセッションに登壇したのは、東海テレビ放送 営業局営業戦略部 担当部長の木ノ原 良太氏、テレビ西日本 技術局 映像センター ITコンテンツ部長の尾野上 敦氏、北海道放送メディア事業局 デジタルメディア部長 小川 哲司氏の3人。

GuruVRを活用したアプリ「HBC VR」を公開している北海道放送の小川氏は、VRについて「新しいニーズがあるはずという思いもあった。また、ローカル性は武器になるのではないかと思った」と話す。制作した感想として「自由な視点が楽しい」、「高さを実感する」などの利点とともに、360度カメラだと、遠景が通常のカメラ以上に遠く感じ

る、画像スティッチのためにやってはいけない動きなどを教えておかないと破綻が起きるなどの注意点も指摘した。「今は、とにかく経験値を上げることが第一。TV局がやっていることと360度動画は食い合わない。それぞれが補間する技術、メディアになってくれれば」と期待をかける。

テレビ西日本の尾野上氏は、放送局で送信、情報システム、データ放送、ホームページを担当する中、マル研にも参加し、放送とネットの連携でなかに新しいことができないかと考え始めたのがきっかけと話す。「自分たちでブームをつくっていく」という思いから、「VR九州」を発表した。現在もコンテンツ開発を進めるとともに、九州における協力者を募っている。「当面の目標は、パートナー企業を10社、コンテンツ数を100にしたい。1年後ぐらいには達成したい」(尾野上氏)。また「私自身の夢」とことわりながら、「電波をやっているので、VRの放送がしたい。誰もが特等席でエンターテインメントを楽しめる。生中継なら、会場との一体感もある。コンサート、スポーツ中継など、みんなでVRを見られる環境ができるのでは」と述べた。

東海テレビ放送の木ノ原氏は、最初にGuruVRでVR映像を視聴して「単純におもしろいと思った。ローカル局にとって、充分とくんでいいける分野だと思った」と話す。8月に愛知県の美浜町でAKBグループのSKE48と屋外コンサートを開催。そのコンサートを番組化するときに、新しい取り組みとして、ライブをVRで配信した。

木ノ原氏は「VR映像はTVにとって親和性が高い。テレビ局が使える新たなツールの一つと捉えている。スポンサーに対して新たな営業ツールとしてVRを作成して東海テレビのアプリから配信するという提案ができる。配信をしている編成開発からすれば、新たな課金ビジネスがつくれる。いろいろな可能性があると期待している」と述べた。



11月17日(木) 15:00-16:00

「4K8K 大画面ビューアイングの近未来」

映像配信高度化機構 事務局長の吉沢 章氏が進行役を務め、同機構の理事長で、慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科教授の中村 伊知哉氏と、三菱総合研究所 企業・経営部門副部門長の中村 秀治氏が登壇し、映像配信高度化機構の活動内容についてのセッションが開催された。



■8Kの決め手はB2B

冒頭、吉沢氏から中村 伊知哉氏に、4K8K大画面ビューアイングの将来性について尋ねると、中村氏は次のように話した。

「20年にわたって地デジHDを普及する活動をしてきて、その後すぐに4K8Kと言われ、考えあぐねていたが、このところ、これはかなりくるなどと考えている。私自身、デジタルサイネージコンソーシアムをやってきて、4Kサイネージが今やあたりまえになってきた。同時に最近、8Kのパブリックビューアイングを何度も経験し、これは体験をすれば来ると確信している。4Kは順調に推移しているが、8Kの決め手はB2Bだと考えている」

「パブリックビューアイング、スマホファーストになろうとしている中で、その対極として、みんなで参加するパブリックビューアイングもオリエンピックに向け進んでいき、医療や学校、セキュリティでも8Kが使われることが多くなるだろう。今、このような場で見ている世界より広い世界で使われると期待している」

■コンテンツの提供のしくみづくりが重要

また、中村 秀治氏は同様の質問に対して次のように話した。

「大画面ビューアイングの業務系、デジタルサイネージ系は、一部で8Kが入りつつある。画像制御など価格的にリーズナブルになり、出回り始めている。あとは既存の機材からの切り替えのタイミング。家庭用はすでに50インチ以上はほぼ4K対応。地方の家庭でも、敷地

が広いこともあり、画面は相当大型化し4K対応機器が入っている。課題の1つはコンテンツが圧倒的に少ない点。もう一つの課題はネット対応。残念ながら市場にあるサイネージ画面もネットでコントロールされているものは限られている。4Kはプロードバンドでいける状態にもかかわらず、対応でシステムが整っていない」

■2020年に100カ所のパブリックビューアイングを

吉沢氏は「二つの課題を解決するためにつくられたのが、映像配信高度化機構だ」として、次のように述べた。

「2年後、2018年に4K8Kが本放送になる。制作されるコンテンツは増えしていく。そのコンテンツをいかに利活用してマネタイズして、さらにリッチにするしくみをつくりたい」(吉沢氏)として、今後の有望な用途として、部屋の装飾映像、セキュリティ、医療、教育、デジタルサイネージ、ホームシアター、パブリックビューアイングなどを挙げた。また、立体音響も大画面の高精細映像を、よりリアルに感じるための重要な要素であると指摘。「2020年に4K8Kのパブリックビューアイングを100カ所設置したい。これによって、一度に10万人、50万人が同じパフォーマンスを楽しめる時代になる」さらに「ミッションとしては、オリエンピック後の有効活用も求められている」として、そのためには、4K8Kのコンテンツで価値のあるものをプラットフォームに入れ、ネット経由で上映するしくみをつくることが重要だと述べた。

■できるだけ多くの人に体験してもらいたい

中村 秀治氏は、国内の多くの自治体、商業スペースにある多くの上映施設で4K8Kの導入が進んでいることを紹介。しかし、コンテンツ制作はコストかかる点が課題で、上映コストもかかるので、なかなか進まないと指摘。制作環境も含め、リーズナブルにならないか。

吉沢氏は、「公共・商業施設とともに、上映機材は年間で20万台が更新されており、およそ5年ですべて新しくなる。ここ1-2年で4K販売に真剣に取り組んでいる。コンテンツも必要になり、配信のしくみが必要になる」と改めてコンテンツの重要性と配信のしくみの構築の必要性を強調した。

中村 伊知哉氏は最後に「新時代到来のために肝要なものはやる気。関係者のみなさんは思った以上に(やる気が)ある。私も汗をかいていきたい。できるだけ多くの人に体験してもらいたい」と意気込みを示した。



11月17日(木) 17:45-19:00

「INTER BEE IGNITION NIGHT 2016」

INTER BEE IGNITIONの特別イベント「INTER BEE IGNITION NIGHT」が、ホール4のINTER BEE IGNITIONの会場で開催された。会場はすでに展示時間を終了している中で、INTER BEE IGNITIONのエリアのみ照明を用いて開催。会場には200人を超える来場者が集まつた。プレゼンターとして、スカパー JSAT 経営管理部門経営戦略本部新規事業推進部 マネージャー 橋本 英樹氏と、通称「ハブチン」として羽淵 彰博氏が登壇して進行した。ハブチンは、パソナキャリアで、企画担当者向けプログラミング教育事業「ハッカ一部！」をローンチ。官民によるハッカソンの司会者として知られる。

■いかに臨場感を楽しめるかが鍵

イベントの始めに、橋本氏から催しの狙いについて以下のように説明があった。

「今回の催しは、ライブエンターテインメントの新しいリアルを追求するということをテーマにした企画。ライブエンターテインメント市場は2000年から成長し続けており、音楽ライブ、芸能、舞台などをくるめて、5200億円市場にまで成長し、今でも拡大している。そうした中で、ライブのキャバシティは限界に来ており、このままでは市場の成長余地は限られている。ライブビューイング、パブリックビューイングで同時中継することで、ビジネスの広がりが期待できる。ライブの会場に来れない人が、いかに臨場感を感じ、楽しむことができるかが、大きな鍵となる。そのためには、ネット配信の技術や、4K8Kの高精細映像の最新技術を取り入れるとともに、作り手の創意工夫も必要。今回の試みは、4K8Kの映像やさまざまな技術や演出を用いて、いかにライブステージをリアルに感じてもらうかを検証するためのもの。3つの仮説をもとに、実際のパフォーマンスを通じて実感し、会場からも意見を聞かせていただきたい」

■ネットがもたらす新しいリアリティ

続いて、ハブチンは次のようにコメントした。

「ネットの世界は今、リアリティの感覚に変化が起きつつある。一つは、ライブ×テクノロジーというキーワードが挙げられる。パフュームやリオ・オリンピックの閉会式など、VRなどの最新技術が新しいリアリティ、体験をつくりだしている。それは、"現実感"というより、"リアルな幻想"という印象で、過去や現在、未来、実写やCGが入り交じった空間でありながら、それをリアルな体験として感じられる。もう一

つのキーワードは、ライブ×コミュニケーション。SNSで自分の近況をアップし、それに"いいね"などのリアクションをもらう。そのリアクションそれ自体が"体験"の証と感じられ、リアルを感じるというもの。ライブビューイングにおいても、新しいリアリティを感じる演出の可能性があるはず。まずは今回初の試みとして、4Kのライブ映像をもちいたパフォーマンスで検証をしてみたい」

■映像と実写のシンクロ

会場では、ホール7のステージで実施している、人気アイドルグループSTARMARIEのパフォーマンスを4Kライブ映像配信し、3つの仮説に沿って演出を加えながら検証を進めた。会場には、STARMARIEのファンも参加し、ホール7にいるSTARMARIEのメンバーとの双方向のコミュニケーションや、5人のメンバーのうち、2人が実際にホール4のINTER BEE IGNITIONの会場に来てパフォーマンスを実施するなど、盛り上がりを見せた。

プロジェクトに映し出されたメンバーは、ほぼ原寸大に近い大きさで映し出されていたため、プロジェクトの前でパフォーマンスをする2人のメンバーと同じスケール感のため、会場では、上部に掲げられたスクリーンのメンバーとステージで実際に踊る2人を重ねて見るよう姿勢を変えて見る人が多かった。

会場からの意見として、「映画館でのライブビューイングもあるが、あれでは遠くでやっているイメージが否めない。4Kプロジェクトで見たライブは、肌で感じられるリアル感があった」という意見があった。

橋本氏は、前述のようにパフォーマンス中に姿勢を変えて見る人が多かったことを指摘し、「新しいリアルの可能性を感じてもらえたのではないかと思う。この先には、4K8K、ホログラムなどを使いながら、舞台演出、ステージが複数の拠点で成立するようなライブもあるのではないかと考えている。ぜひ、今回の検証を今後につなげていきたい」としめくくった。



11月18日(金) 11:00-12:00

「ライブエンターテインメントセッション」

デジタルサイネージコンソーシアムにより、前日の夜、同会場内で開催されたイベント「INTER BEE IGNITION NIGHT」について、関係者から内容やねらいについて説明した。

登壇したのは、スカパー JSAT 経営管理部門経営戦略本部新規事業推進部 マネージャー 橋本 英樹氏と、デジタルサイネージコンソーシアム(DSC)理事の引場 純一氏。橋本氏は、前日の「INTER BEE IGNITION NIGHT」でも司会進行を務めた。

かすかに注目したと説明。ライブでは4分間のパフォーマンスで、前半でクローズアップなど4台のカメラの映像を切り分けた映像を配信し、後半は中央の固定カメラ1台のみの映像を配信した。

また、2つめの仮説「スクリーン側に空間演出をすれば、新しいリアル感が出せるんじゃないかな」では、ライブステージでの照明と同じ照明をプロジェクト一周辺でも使用し、動きや色合いなど同じ雰囲気をつくり出した。

3つめの「観客とのコミュニケーションが大事なんじゃないかな」という仮説については、会場側でも力

メラを設置し、双方でファンとのやりとりをしたほか、5人のうち2人が会場に移動し、スクリーンの前で、スクリーン上に映る3人とシンクロする形でパフォーマンスを披露した。

引場氏は、橋本氏からの説明を引きついで「仮説ということで、すべてがうまくいったわけではないが、目指している方向、少しでもわかつていただけたのではないか」と感想を述べた。



■拡大するライブエンターテインメント市場

橋本氏は、冒頭、ライブや舞台の市場が大幅に伸びており、2015年度には、5,119億円、対前年比20.2%増で4年連続の継続という調査データを紹介。

橋本氏は、ライブエンターテインメント市場が伸びている理由の一つとして4年後に迫ったオリンピックに向けて、総務省のワーキンググループが社会全体のICT化のアクションプランや、戦略特区構想などを進めている点を挙げた。

スカパー JSATは、映像配信高度化機構にも登録しており、映像配信高度化機構と、DSCとが連携をしながら、映像配信、高精細な映像の活用を進めているという。

「INTER BEE IGNITION NIGHT」では、人気アイドル5人グループのSTARMARIEによるパフォーマンスを通じて、ライブ映像配信の新たな可能性についての検証を進めた。

ホール7で実施したパフォーマンスを、撮影し、非圧縮4K映像としてホール4に設置したパナソニック製の1万ルーメンのプロジェクターで投影。ホール4の会場には、200名を超える来場者が集まりライブセッションを楽しんだ。

■仮説に沿った演出を検証

「INTER BEE IGNITION」では、「ライブエンターテインメントの新しいリアル」とし、仮説をもとに映像を投影するステージ側に演出を加えながらライブパフォーマンスを中継した。仮説とは、「固定カメラのほうがリアルじゃないか」「スクリーン側に空間演出をすれば、新しいリアル感が出せるんじゃないかな」「観客とのコミュニケーションが大事なんじゃないかな」の3つ。

最初の「固定カメラのほうがリアルじゃないか」という仮説について、橋本氏は、高解像度で臨場感があつて没入感があることをどう生

その後、前日にスクリーンの前でパフォーマンスをしたSTARMARIEの木下望、高森紫乃の2名が登壇し、会場の雰囲気などパフォーマンスをした立場からの感想を述べた。

映像を通して、実際にコミュニケーションをすることで、レスポンスが楽しくなり、士気を盛り上げる、といった意見や、メンバー間のパフォーマンスについて、2つのステージに分かれたことで、フォーメーションを一致させるのが難しかったという意見などがあった。

橋本氏は最後に、3つの仮説については、今後も課題を超えていく必要があると述べた。また、引場氏は、特に1つめの仮説「固定カメラのほうがリアルじゃないか」について、「茶の間で見ている場合と比べて、大画面、高解像度に適した見せ方を考えるとともに、もっと積極的に多くの人に体験してもらい、その意見をフィードバックしていく必要がある。技術とともに制作側も含め、周辺産業全体で、市場を創造していくことが重要」と指摘した。



11月18日(金) 13:00-14:30

「VRで映像は進化するのか？ 視聴から“体験”へ先駆者が語るVR」

1日12-13件ものVR関連情報を発信するウェブメディア「Mogura VR」の編集長の久保田瞬氏がモデレータとして進行を務め、パネリストには、全天球映像作家「渡邊謙」の渡邊徹氏、(株)eje代表取締役の三代千晶氏が登壇した。

渡邊氏は当初、全天球をつかったPR映像の制作で、VRを用いたプレゼンをしたことがVR制作を始めるきっかけと説明。現在では、全天球の映像企画、撮影、編集を自ら手掛け、YouTubeでも作品を載せているという。データスタイルのコンテンツや、水中全天球映像、音楽もののライブの制作、MVの制作・監督など実績を重ねている。

VR映像の特徴について渡邊氏は、「体験」に特化している点だと指摘。「最終的にVR作品でどういう体験をしてもらいたいかというイメージから逆算して、物語や企画、VR空間のデザインをしていく」と話す。

三代氏はフォトグラファーとして広告関係の仕事をする中で、QuickTime VRに出会い、業務に取り込んでいったことがVRとの出会いといふ。その後、2004年にejeを設立し、クリエイティブコンテンツの企画・制作などを手掛ける中で、VRを企業に提案し、数多くの実績を重ねている。大阪市の景観や水中撮影によるVRなど、多様なジャンルのVR実写コンテンツを手掛ける中で、「日本が世界に誇れる無形・有形の文化財をVRで伝えたい」という思いが芽生えてきたといふ。

ejeでは、国内初のVRポータル、VR CRUISEをリリースしている。ジャンルを絞らず、ニュース、スポーツ、アーチストライブなど幅広い。またVRを手軽に体験できる場として、ロケーションVRというVR体験スペースの設置をネットカフェやカラオケ、商業施設などに働きかけている。さらに、VR4goodと呼ぶ世界的なムーブメントに触れ、ejeもまた、体の不自由な子供に動物園の動物とのふれあいを体験してもらうなど、VRを福祉に用いる運動にも参加していると説明した。

VRとこれまでのメディアとの違いについて、久保田氏が問いかけると、渡邊氏は次のように話した。

「映画や写真は、誰かの視点を追体験している形だが、VRは実際に視聴する人自身がまさに体験している。映像自体は、その人の頭の動きに依存しているため、誰かの視点を見ているというものと大きく異なる」という。また、複数の参加者がそれぞれの視点で同じ場を共有できるという点もVRの特徴だと話す。しかし、「演劇に近い、緩急がない

と、おいてきぼりの映像になる」と演出の重要性についても指摘する。「参加者が蚊帳の外で見ているだけという印象に陥りがち。物語の中で感情的なレスポンシブ、リアクションをどうつくってあげるかが重要になる」と話した。

三代氏は「たとえ仮想でも、自分が誰かがはっきりしているという設定が大事。データはわかりやすい。イケメンが来てストーリーが展開していく。ささやかれて、ぞくっとすると、見つめられて照れるとといった距離感を利用した演出を物語の中でうまく使うことで、参加者の感情を高めていく」という。

カメラの位置について、渡邊氏は「見る側の姿勢や高さに合わせることも必要。立ってみるのか、座ってみるかで映像の作り方も変わってくる。視点の高さを想定しておかないと、体験が異質なものになる」と説明。三代氏は「センターに置くと、情景や距離が等倍になり面白く見えないので、どちらかに寄せていく」と話す。

今後の展開として渡邊氏は、VR映像表現に加えて、体に振動や傾きなどを感じさせる体験を加えるコンテンツづくりを進めているといふ。振動や傾きを感じる椅子「MX4D」によって、体験が3倍にも4倍にもかわってくるといふ。

三代氏は「やりたいことはいっぱいある」と前置きしながら、「11月23日にガンダムのVRを公開した。そのときに、ガンダム専門のSE会社の協力を得たが、すばらしい音の作り方をしていた。音をもっと効果的に用いるコンテンツをつくっていきたい」と述べた。



Inter BEE Forum & Event Report Programs



X-Speaker SRスピーカー体験デモ

- ▶後援：一般社団法人日本舞台音響家協会、日本舞台音響事業協同組合
- ▶メディアパートナー：Sound & Recording PROSOUND Stage Sound Journal SOUND
- ▶大型LEDディスプレイ協賛：CREATED LED
- ▶会場：イベントホール

国内最大！感動はさらに幅を広げて

音響各社参加によるSRスピーカーの体験デモンストレーションを、今回はラインアレイに加えて設備更新に需要の高いポイントソースもカテゴリーに入れ実施しました。ラインアレイは小型と中・大型に区分、初参加の製品ブランドも加わり導入目的に応じて体験いただけるプログラムを構成しました。

デモスケジュール ※イベントホール開催時間：16:17日 10:00-18:00/18日 10:30-16:30

	11.16 (水)	11.17 (木)	11.18 (金)
10:30 ▼ 11:00	d&b audiotechnik ディアブピーオーディオテクニクジャパン(株)	JBL PROFESSIONAL ヒビノ(株)	
11:10 ▼ 11:40	BOSE ポーズ(株)	MLA MULTICELLULAR LOUDSPEAKER ARRAY (株)マーチンオーディオジャパン	K ライフギア(株)
11:50 ▼ 12:20	NEXO (株)ヤマハミュージックジャパン	CODA CODA AUDIO ヒビノインターナウンド(株)	ADAMSON リワイヤー(株)
12:30 ▼ 13:00	d&b audiotechnik ディアブピーオーディオテクニクジャパン(株)	吊り替え	Meyer Sound (株)エイ・ティーエル
13:10 ▼ 13:40	吊り替え	d&b audiotechnik ディアブピーオーディオテクニクジャパン(株)	吊り替え
13:50 ▼ 14:20	EAW 音響特機(株)	BOSE ポーズ(株)	JBL PROFESSIONAL ヒビノ(株)
14:30 ▼ 15:00	EV Electro-Voice ポッシュセキュリティシステムズ(株)	NEXO (株)ヤマハミュージックジャパン	MLA MULTICELLULAR LOUDSPEAKER ARRAY (株)マーチンオーディオジャパン
15:10 ▼ 15:40	K ライフギア(株)	d&b audiotechnik ディアブピーオーディオテクニクジャパン(株)	CODA CODA AUDIO ヒビノインターナウンド(株)
15:40 ▼ 16:20	吊り替え	吊り替え	
16:20 ▼ 16:50	ALAWSON リワイヤー(株)	EAW 音響特機(株)	
17:00 ▼ 17:30	Meyer Sound (株)エイ・ティーエル	EV Electro-Voice ポッシュセキュリティシステムズ(株)	

■ ポイントソーススピーカー ■ 小型ラインアレイスピーカー ■ 中・大型ラインアレイスピーカー

機材協力：株式会社エイ・ティーエル／ライフギア株式会社／株式会社マーチンオーディオジャパン



X-Headphone ヘッドフォン試聴体験展示

▶会場：展示ホール2

実感！プロに選ばれる高音質

プロユースだけではなく、ハイエンド製品への需要が高まっているヘッドフォン。複数ブランドの試聴が同時にできる場が少ないボーカル用マイクロфон。これまで来場者からの要望が多かったヘッドフォン／マイクロfon製品を集め、各社の展示ブースでの展示・デモを補完する試聴体験展示の場を開きました。

X-Microphone 参加企業／製品ブランド

2601	日本テックトラスト株式会社	SCHOEPS Mikrofone
2602	ウエタックス株式会社	UETAX
2603	株式会社オーディオテクニカ	audio-technica
2604	ローランド株式会社	ASTON MICROPHONES
2605	ゼンハイザージャパン株式会社	SENNHEISER
2606	株式会社オーディオブレインズ	beyerdynamic
2607	ヒビノ株式会社	AKG HARMAN

X-Headphone 参加企業／製品ブランド

2608	シュア・ジャパン	SHURE LEGENDARY PERFORMANCE
2609	ヒビノ株式会社	AKG HARMAN
2610	株式会社ヤマハミュージックジャパン	YAMAHA
2611	ゼンハイザージャパン株式会社	SENNHEISER
2612	株式会社タイムロード	ULTRASONE THE headphone company
2613	ローランド株式会社	v-moda
2614	株式会社宮地商会 M.I.D.	WNOBLE TRINITY PENDULUMIC RHAPSODIO
2615	ティック株式会社	beyerdynamic
2616	株式会社オーディオテクニカ	audio-technica
2617	OPPO Digital Japan株式会社／株式会社エミライ	OPPO MrSpeakers

機材協力：ティック株式会社／株式会社ヤマハミュージックジャパン



同時開催

コンファレンススポンサーセッション 聴講無料

▶会場：国際会議場1階「103」

11.16 (水)	「IMD Cloud」による テレビCMオンライン運用の現状と未来	サイモン・コックス 氏 Group IMD CEO
	IMD グローバル営業本部長 アシュリー・ボテン 氏 IMD 技術本部長 谷 祐輔 氏	
11.17 (木)	「シン・ゴジラ」のクリエイティブワークを支えた技術	株式会社ピクチャーエレメント VFXプロデューサー 大屋 哲男 氏 株式会社ピクチャーエレメント ディプロデューサー 瀬藤 精二 氏 Dell Technologies DELL EMC エマージングテクノロジー製品担当 CTO チャールズ・セヴィア 氏
	4K/HDR end to end workflow made possible by DolbyVision	サイモン・ロアーズ 氏 ローデン・シワルツ・ジャパン株式会社 Broadcast Solutions and Applications Regional Manager
11.17 (木)	映像制作に役立つ「文字」の基礎知識	阪本 圭太郎 氏 株式会社モリサワ 経営企画部マーケティング課
	NewTekが推進するIPワークフロー「NDI」と 新しい映像ソリューションのご紹介	ウィル・ウォータース 氏 NewTek, Inc. プロダクトマーケティング & セールス イネーブルメント ディレクター
11.18 (金)	映像配信ビジネスのグローバルトレンドと アクセセンчуアのサービス	安本 岳史 氏 通信・メディア・ハイテク本部 ビデオ&コンテンツグループ 統括マジンジング・ディレクター
	オープンソースソフトウェア Glusterで実現する4K・8K 映像配信&アーカイブ ～先進事例とソリューションを一気に解説～	和田 健一郎 氏 レッドハット株式会社 プロダクトソリューションズ部 シニアビジネスデベロップメントマネージャー 矢田 壽朗 氏 QLogic 日本支社 シニアFAE
11.17 (木)	口ヶ弁グラランプリ	平 初 氏 レッドハット株式会社 パートナー・ソリューションアーキテクト部 ソリューションアーキテクト 高木 健誠 氏 SunDisk エンタープライズセールス セールスエンジニア
	▶会場：幕張メッセ 展示ホールE ▶協力：ロケーションジャパン/ロケなび！ 第2回となるロケ弁グラランプリは規模も拡大し、 新たに店舗も加わって厳選12店舗が参加し、 自慢の味と高い品質、バラエティに富んだロケ弁が競演しました。	
口ヶ弁グラランプリ結果		
出店・販売規定に基づく販売個数結果により、グラランプリを決定しました。 グラランプリ 塚田農場 準グラランプリ めしさむらい 第3位 ドルフィン		

▶会場：国際会議場1階「多目的室」

11.17 (木)	8社共同企画 2020年を見据えたデータ保管・ アーカイブシステム構築の展望	聴講有料
		①講演「2020年に向けた8Kスーパーハイビジョン放送システムの 展望とアーカイブ」 NHK放送技術研究所 副所長 三谷 公二 氏
		②導入事例報告 地上テレビ局、ケーブルテレビ局
	③徹底討論 自社設備オンプレミスとクラウド利用の特徴を徹底検討 登壇／Amazon、EMCジャパン、ソニー、日本IBM、日本オラクル、 バイオニア、パナソニック、ビデオ・テック、朋栄	

第53回 民放技術報告会 聴講無料

▶会場：国際会議場3階
▶主催・企画：一般社団法人日本民間放送連盟（JBA）

	第1会場「301号室」	第2会場「302号室」	第3会場「303号室」
11.16 (水)	制作技術部門	送出部門 情報・ネットワーク部門	画像技術部門 データ放送・ デジタルサービス部門
11.17 (木)		送信部門	回線・伝送部門
11.18 (金)	制作技術部門	ラジオ・音声部門	回線・伝送部門
			特別企画「テロップ・CGの最新事情～テレビのテロップはこうして作られる～」



全映協フォーラム2016 in 幕張 聴講無料

▶会場：APAホテル 東京ベイ幕張「東京ベイ幕張ホール」
▶主催：一般社団法人全国地域映像団体協議会

11.17 (木)	12:30 開会挨拶
	12:40 総務省プレゼンテーション
	13:00 経済産業省プレゼンテーション
	13:20 パネルディスカッション：「地方の魅力発信」
	15:00 若い制作者のためのセミナー
	16:00 全映協グランプリ2016 結果発表・表彰式
	17:00 大懇親会(会費：7,000円)

口ヶ弁グラランプリ

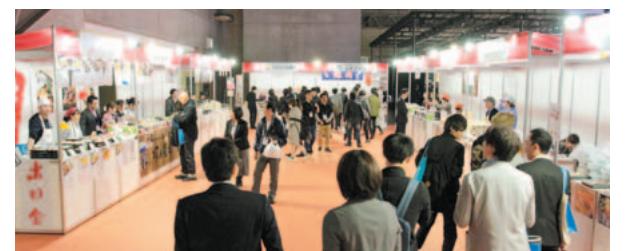
▶会場：幕張メッセ 展示ホールE
▶協力：ロケーションジャパン/ロケなび！

第2回となるロケ弁グラランプリは規模も拡大し、
新たに店舗も加わって厳選12店舗が参加し、
自慢の味と高い品質、バラエティに富んだロケ弁が競演しました。

口ヶ弁グラランプリ結果

出店・販売規定に基づく販売個数結果により、グラランプリを決定しました。

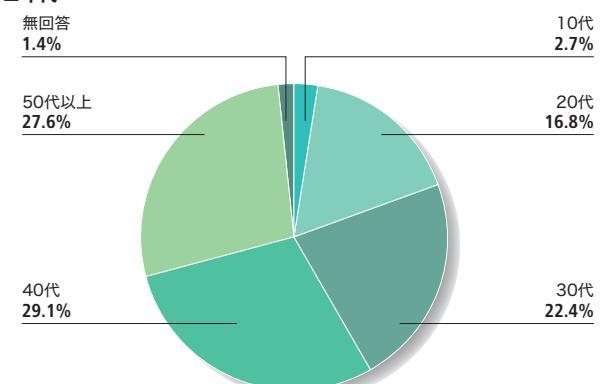
グラランプリ 塚田農場 準グラランプリ めしさむらい 第3位 ドルフィン



Result: Visitor Profile

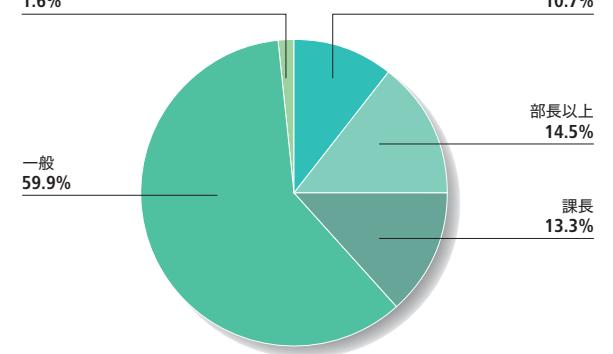
◆来場者の属性

■年代



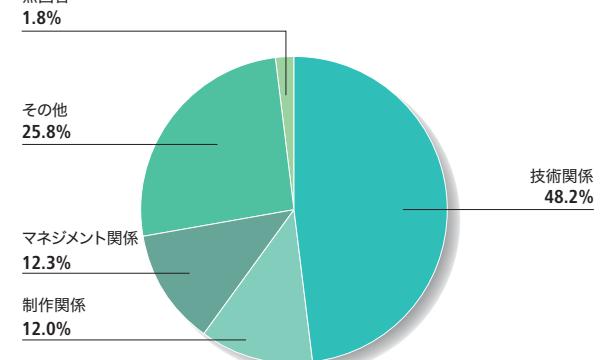
■職階

無回答 1.6%



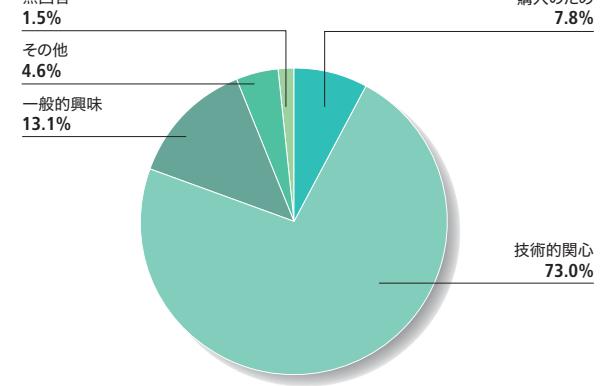
■職種

無回答 1.8%



■目的

無回答 1.5%



■業種

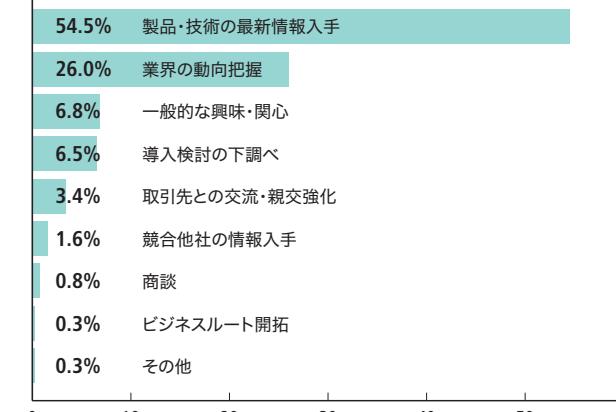
放送機器メーカ	12.9%	コンテンツ制作関連	3.3%
その他ユーザ	9.0%	舞台・演出・美術・照明関連	2.7%
民間放送テレビ局	9.0%	CATV関係	2.4%
その他ゲスト	8.1%	インターネット関連	2.3%
ポストプロダクション	7.3%	官公庁・団体	1.9%
映画・映像制作会社	6.2%	施設・店舗関係	1.7%
学生	6.2%	広告代理店	1.2%
商社	5.9%	ビデオソフト制作会社	1.2%
プロダクション	4.3%	コンテンツ配信事業者	0.9%
PA関係	4.1%	民間放送ラジオ局	0.7%
NHK	3.4%	レコード制作会社	0.6%
通信事業者	3.4%	無回答	1.3%

■関心(複数回答)

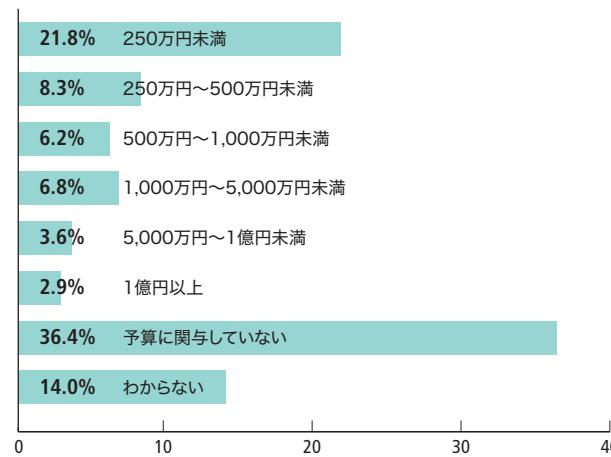
映像機器全般	54.6%	送信システム	9.0%
オーディオ機器全般	33.3%	クラウドサービス関連	8.6%
カメラ	27.4%	送出システム	8.4%
編集・制作装置	18.6%	照明機器	7.9%
映像モニタ	16.0%	マルチメディアシステム	7.4%
VR、AR、3D	14.4%	各種特機・周辺製品	7.4%
ミキサ	11.6%	デジタルシネマ	6.6%
スピーカ	11.3%	測定機器	5.7%
ソフトウェア	10.7%	制作管理システム	4.3%
マイクロホン	10.6%	OTT、SNS、セカンドスクリーン関連	4.1%
デジタルコンテンツ	10.6%	電源装置	3.7%
サーバ・ストレージ	10.3%	美術・舞台演出関連	3.6%
中継システム	10.3%	その他	1.5%
VTR・メモリカード・光ディスク	10.1%	無回答	1.4%
パブリックビューイング、プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ	10.1%		

2016年来場者アンケート

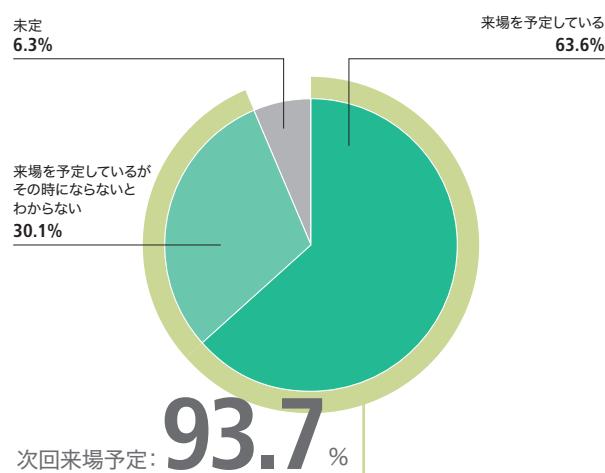
◆『Inter BEE 2016』にご来場された目的を教えてください。(複数回答)



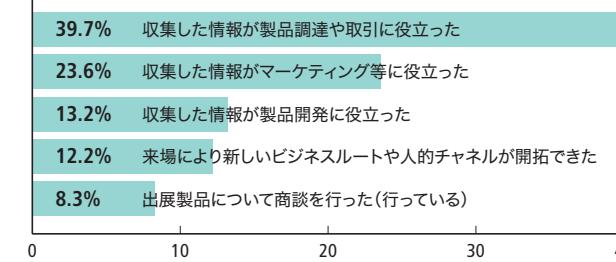
◆あなたが関与する製品・サービスの購入・導入に対する予算は、おおよそ年間いくらくらいですか。



◆次回の『Inter BEE 2017』にご来場いただけますか。



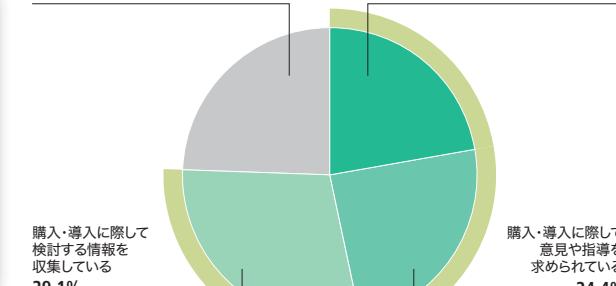
◆『Inter BEE 2016』を見学して、その後のビジネスに役立ちましたか。(複数回答)



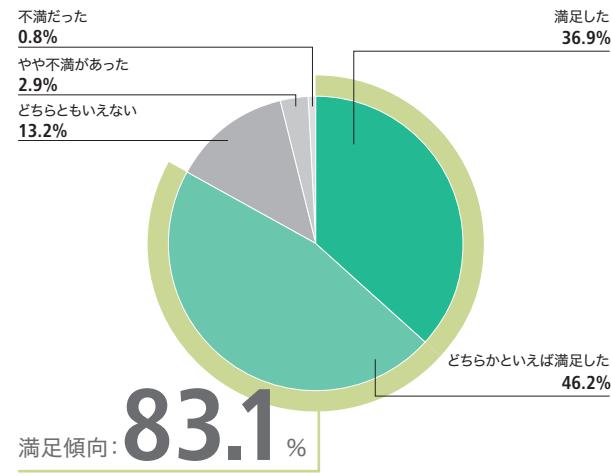
◆御社での製品・サービスの購入・導入にあたって、あなたはどの程度関与されていますか。

いずれも該当しない
24.2%

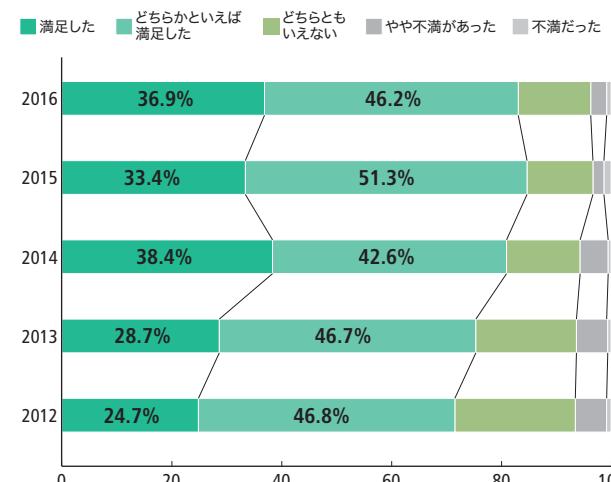
購入・導入に際して決定権がある
22.3%



◆Inter BEE 2016 全体を通して、どの程度満足しましたか。



■満足度の変遷





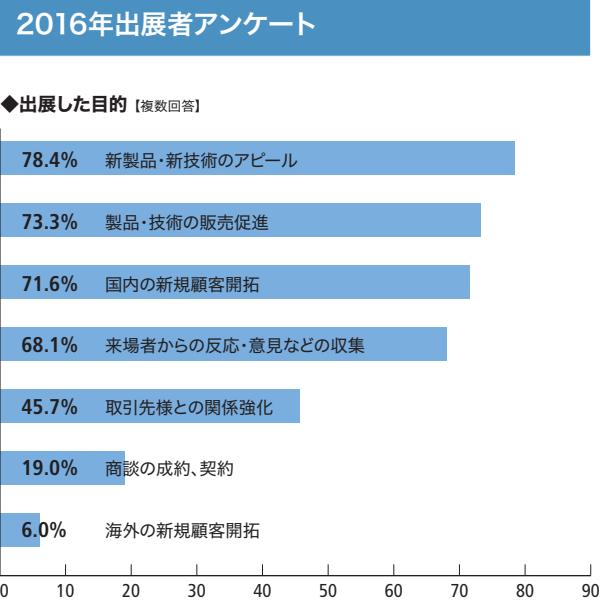
■出展者数

展示部門	出展者数	小間数
プロオーディオ部門	369 社	385 小間
映像表現/プロライティング部門	42 社	69 小間
映像制作/放送関連機材	572 社	1,305 小間
ICT/クロスマedia部門	107 社	167 小間
合 計	1,090 社	1,926 小間

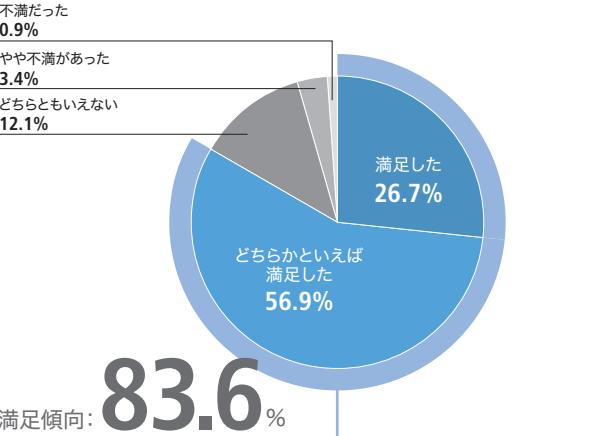
■出展者数の内訳

エリア	国・地域数/出展者数	国・地域別の出展者数
日本国内	1カ国/497社	日本 497社
アジア地域	5カ国・地域/98社	中国 38社/韓国 28社/台湾 26社/シンガポール 3社/香港 3社
北中南米地域	4カ国・地域/227社	アメリカ 206社/カナダ 18社/メキシコ 2社/ブラジル 1社
大洋州地域	2カ国・地域/11社	オーストラリア 9社/ニュージーランド 2社
中東・アフリカ地域	3カ国・地域/10社	イスラエル 8社/UAE 1社/南アフリカ 1社
ヨーロッパ地域	20カ国・地域/247社	ドイツ 69社/イギリス 65社/フランス 21社/オランダ 12社/イタリア 11社/スイス 11社/スペイン 10社/デンマーク 10社/ベルギー 8社/スウェーデン 7社/ノルウェー 5社/ポルトガル 3社/オーストリア 3社/ハンガリー 3社/フィンランド 2社/ブルガリア 2社/ロシア 2社/リヒテンシュタイン 1社/ラトビア 1社/トルコ 1社
35カ国・地域	1,090社	

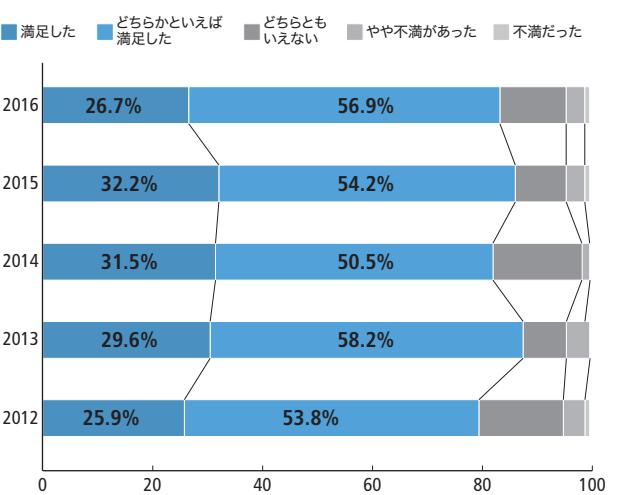
出展国・地域数: **35**ヶ国・地域
出展者数: **1,090**社



◆今回の目的達成の満足度



■満足度の変遷



Result: Publication and Promotion

1. 広報活動(リリース配信実績)

- *出展募集開始告知リリース(2/29)
- *開催概要決定・入場事前登録開始告知リリース(9/27)
- *EXPERIENCE 概要決定告知リリース(10/11)
- *CONNECTED 概要決定告知リリース(10/18)
- *FORUM 概要決定告知リリース(10/26)
- *CREATIVE 概要決定告知リリース(11/2)
- *取材誘致案内(11/1・11/8・11/11・11/14)
- *IGNITION 概要決定告知リリース(11/10)
- *開幕告知リリース(11/15)
- *プレスルーム設置(11/16～18)
- *終了報告リリース(11/18)

2. プレス登録者数

451 過去最多
名(うち海外17名)

4. 国内記事掲載(主な掲載実績)

掲載日	媒体名	内 容
3/1	電波新聞	Inter BEE 2016 JEITAが出展募集 11月16日から3日間
3/7	電波タイムズ	JEITA Inter BEE 2016 の出展募集開始 会場面積を前回より拡張
3/15	見本市展示会通信	Inter BEE 2016 会場面積を拡張し出展募集を開始
3/28	映像新聞	Inter BEE 2016 出展募集 11月16～18日開催 会場面積は前回より拡張
4月号	VIDEO JOURnAL	Inter BEE 2016 出展募集を開始
9/28	電波新聞	Inter BEE 2016 11月16日から幕張メッセで
9/30	日刊放送ジャーナル	Inter BEE 2016 開催概要を発表 新たなメディアの可能性を世界に伝えよう
10月号	FDI(Full Digital Innovation)	Inter BEE 2016 開催概要決定 公式Websiteにて入場事前登録受付を開始!
10月号	VIDEO JOURnAL	Inter BEE 2016 開催概要決定 公式Websiteにて入場事前登録受付を開始!
10月号	月刊放送ジャーナル	Inter BEE 2016 11月16日から18日まで開催
10/3	電波タイムズ	Inter BEE 2016 入場事前登録開始 過去最高の出展者数を見込む
10/3	ビデオ通信	JEITA Inter BEE 2016 の開催概要を発表
10/10	電波新聞	『電波時評』20年を意識した Inter BEE
10/17	日刊放送ジャーナル	INTER BEE EXPERIENCE の企画を追加・拡大 音に特化した体験型イベント
10/19	電波タイムズ	Inter BEE 特別企画「音」に特化した体験型イベント プロ用ヘッドフォン/マイクを追加
10/20	ビデオ通信	Inter BEE 2016 特別企画 INTER BEE CONNECTED の概要決定
10/31	電波タイムズ	Inter BEE フォーラム 15セッションの講演者決定
11月号	放送技術	Inter BEE 2016 出展社リスト & 会場見取り図
11月号	NEW MEDIA	先取り解説「Inter BEE 2016はここに注目!」
11月号	ビデオSALON	映像・音・通信のプロフェッショナル展。今年はVRやAR関連の展示も
11月号	Video Plus	Inter BEE フォーラム 15セッションの講演者決定
11月号	VIDEO JOURnAL	Inter BEE 2016 各社が事前発表会・イベントを開催
11月号	B-maga	INTER BEE FORUM/IGNITION/CONNECTED 概要決定 (特集)Inter BEE 2016 開幕直前 20年に向け、新たなシステムが続々!
11月号	FDI (Full Digital Innovation)	INTER BEE EXPERIENCE / INTER BEE FORUM 概要決定
11月1日	見本市展示会通信	Inter BEE 2016 体験イベントがさらに拡大
11/7	電波タイムズ	INTER BEE CREATIVE 世界目標で最新情報と映像表現の最先端を発信
11/11	電波新聞	『電波時評』国際放送機器展「4K・8K」に注目
11/11	日刊放送ジャーナル	Inter BEE でロケ弁グランプリ開催
11/14	映像新聞	Inter BEE 2016 開幕特集 スタジオ機器間IFの動向に焦点 Inter BEE 2016 開幕特集「4K制作がスタンダードに」
12月号	NEW MEDIA	Inter BEE 2016 直前特集 「注目の展示一覧」徹底解説 主催者セミナー企画「INTER BEE CONNECTED」の見所
11/16	電波新聞	国際放送機器展きょう開幕 1090社が出演、来場3.8万人見込む 第52回国際放送機器展 4K・8K、HDR、IPなど 最新映像技術・機器を披露
11/16	オートメーション新聞	動き出した4K・8K - 放送の世界 大きく変わる- Inter BEE 2016 WHAT WILL YOU DO NEXT? 最新的放送機器を紹介
11/16	電波タイムズ	Inter BEE 2016 新たなメディアの可能性を世界に伝えよう Inter BEE Special Interview 東京五輪は4K・8Kの最高の舞台に
11/17	日経産業新聞(東京・大阪)	放送機器展 4Kに注目 ソニーなど出展 回路簡素化も提案
11/17	アソシエビジネス(東京・大阪)	国際放送機器展「Inter BEE 2016」4K対応カメラ 進化続く

3. 印刷媒体掲載記事数

	Inter BEE 2016
開催前	162件
開催中	33件
開催後	197件
合計	392件

※2017.1.20現在

5. 国内テレビ放映

放送局	放送日	番組名
AbeTV	11月16日(水)	AbeTV Prime (中継含む)
AbeTV	11月17日(木)	AbeTV Prime (中継含む)(再)
フジテレビ	11月18日(金)	FOD(フジテレビ・オン・デマンド) ホウドウキョク Go Go
フジテレビ	11月19日(土)	新・週刊フジテレビ批評
テレビ朝日	12月18日(日)	はい!テレビ朝日です
日本テレビ	12月18日(日)	SENSORS
中京テレビ	2017年1月15日、22日、29日	ミニ番組「IT/パンプ」

6. 海外テレビ放映

放送局	放送日	番組名
NTN24 北米、南米(スペイン語)	11月25日(金)	CTS Salud Ciencia et Technologia: segment #1
	12月1日(木)	CTS Salud Ciencia et Technologia: segment #2
RCN TV コロンビア、北米	11月29日(火)	Daily Newscast "Noticias" segment #1
	12月2日(金)	Daily Newscast "Noticias" segment #2
Matinal PYC コロンビア	11月23日(水)	"Image": segment #1
	12月5日(月)	"Image": segment #2
Telepacifico 北米、南米(スペイン語)	11月23日(水)	Noticias 90 Minutos: Daily News Show:segment #1
	12月5日(月)	Noticias 90 Minutos: Daily Newscast:segment #2
RED MAS NOTICIAS コロンビア、米国	10月28日(金)	Daily Newscast Report: segment#2
	11月29日(火)	Daily Newscast Report: segment#1
AWE-TV 全米ケーブル	1月~	Boys Toys

7. 広告掲載(国内)

発行日	掲載紙誌
9月10日	CG World & Digital Video
9月15日	VIDEO JOURNAL
9月17日	PRO SOUND
9月20日	ビデオ SALON
9月24日	Sound & Recording Magazine
9月25日	テレコミュニケーション
9月28日	放送技術
10月1日	FDI (Full Digital Innovation)
10月1日	NEW MEDIA
10月1日	放送ジャーナル
10月10日	無線と実験 (MJ)
10月10日	映像新聞
10月26日、11月16日	電波タイムズ
10月31日	月刊イベントマーケティング
11月1日	映画テレビ技術
11月1日	月刊民族
11月2日	オートメーション新聞
11月7日	映像新聞社
11月10日	電波技術協会報FORN
11月10日	月刊'B-maga'
11月15日、16日	日経産業新聞
11月16日	電波新聞

8. 広告掲載(海外)

発行日	掲載紙誌
9月1日~11月18日	Asia Pacific Broadcasting (アジア放送 web広告)
9月1日~9月30日	Broadcast India (インド映像・音響 web広告)
9月12日~10月10日	Broadcasting & Cable (北米版放送 web広告)
9月12日	Broadcasting & Cable (米放送)
9月15日	Broadcast & Production (中国放送・制作)
9月23日	Television Asia (アジア放送)
9月25日	ABU Technical Review (アジア放送技術)
10月1日・11月1日	Video Plus (韓国映像)
10月1日~10月31日	科訊ネット (中国語圏 web広告)
10月1日	PA (Professional Audio) (韓国音響)
10月3日	Asia Pacific Broadcasting (アジア放送)

9. Inter BEE Official Mail Magazine

過去の来場者データベースおよび、2016年の事前登録者に向けて、「Inter BEE 2016 OFFICIAL MAIL MAGAZINE」を配信。

約 **95,000** 件 26回配信

※情報配信可能なデータ件数

10. Inter BEE 公式 Website

◆サイト訪問数: **199,270** 件
(11月1日~30日)

Inter BEE Online Magazineでは、年間を通じて
Inter BEE出展者情報はもとより、関連展示会や
業界最新ニュースなど、話題性の高い情報を
いち早くキャッチアップして配信しています。

◆出展者事前取材記事: **58** 本

会場取材ビデオオンデマンド: **156** 本
(Inter BEE TV)



11. 公式Facebook

◆会期終了直後の「いいね!」数:

4,204 件 (対前年比 **112%**)

◆Facebookページから公式Websiteへのアクセス数:

9,043 件



12. 公式Twitter

◆Twitterフォロワー数(最大):

980 件 (対前年比 **132%**)



13. メディアパートナー

関連業界紙誌にはメディアパートナーとして
Inter BEEをサポートいただき、多くの出展者の記事を掲載いただいている。

TVTechnology

ビデオイベント情報発信
ExpotODAY

オートメーション新聞

映像新聞

Monthly Magazine

放送技術

PRONEWS®

通信業界新聞社

Video

Vplus

APB

AUDIO PA

EVENT
MARKETING

工藝通信

VJ

電波タイムズ

HJ 放送ジャーナル社

玄光社

世界广播电视
INTERNATIONAL BROADCAST INFORMATION

月刊ニューメディア

NEWMEDIA

uni-w
www.uni-w.com

FILM DIGITALTIMES

Inter BEE 2017

11.15水 »» 17金 幕張メッセ



下記サイトからバックナンバーをダウンロードできます

INTER BEE ONLINE
www.inter-bee.com