

第4回:日本の映画界におけるデジタルデータの保存の現状

BDCプロジェクトでは、国内の製作会社に調査を行い、日本の映画界における「デジタル映画の保存と活用」の現状把握に努めた。以下は、「一般社団法人 日本映画製作者連盟」(会員4社)、「協同組合 日本映画製作者協会」(組合員50社)、「公益社団法人 映像文化製作者連盟」(正会員32社)、「一般社団法人 日本動画協会」(正会員37社、準会員29社)にご協力いただき、各会員の方々に「デジタル映像の保存についてのアンケート調査」を実施した結果から見てきたことをまとめたものである¹。ご回答いただいた42社[うち1社重複]、また、その仲介の労をとっていただき、協会自体のヒアリングもお受けいただいた各事務局には改めてお礼を申し上げます。

具体的なアンケート内容は、「デジタルデータを管理する組織や予算」「フィルムからのデジタル化」「デジタルデータの保存方法」「デジタルデータの管理システムやセキュリティ」「メタデータ」「デジタルデータの活用状況」など、多岐にわたる。結果として明確になったことは、『ザ・デジタル・ジレンマ』(2007年)と『デジタル・ジレンマ2』(2012年)²で提示されたデジタルデータ保存の脆弱性については、製作者として、また著作権管理者として、切実な危機感を抱いており、早急な対策を講じる必要があると認識しているが、その解決には様々な課題や懸念が存在するということである。

日本映画史という視点から見れば、映画が音声を得た時や色彩を得た時、あるいはスクリーンや音声が大型化・立体化した時と同様の、あるいはそれ以上の技術革新といえる「デジタル・シフト」の現在にあって、やはり後回しにされるのは「保存」のことである。今回のヒアリングの中で、急激に「デジタル・シフト」した2010年代以降の作品が、もしかしたらデジタル時代の「暗黒の十年」と言われるかもしれないという危惧を漏らした者もいた。

デジタルデータの脆弱性に関しては、保存メディアの寿命や再生環境の陳腐化など、IT技術に依存した要因も大きい。多くの製作者が課題と認識していることは、保存を担う人員と資金の問題である。そこには「デジタル・シフト」と密接に絡み合った固有の事柄が関係する。

まず、保存を担う人員について、今回のアンケートでデータ保存を専門に扱う部署はあるかとの質問に、ほぼすべての会社がないと答えている。しかし、規模の大きな会社では(それも数社に限られてしまうが)、部署を横断して映像資産に特化した委員会を作り、意思決定を行いやすくする取り組みもあり、または、アーカイブ事業を行う部署を新設した会社もある。このことは、言い換えれば、「デジタル・シフト」に合わせ、フィルム時代の社内組織が再編を強いられているともいえる。

組織的な観点からいえば、グループ企業内にラボ機能を持つ会社を有している大手製作会社では、データ管理や保存戦略をそこに集約していく傾向にあるが、独立系の会社ほど、データ保管が簡便になった分、管理が担当者に依存した傾向もみられ、保存データが入っているHDDをラボから送られてきたまま放置、手つかずの状態でも保管している例もあった。

次に、デジタルデータ保存に対する慢性的な資金不足についてであるが、旧作フィルムのデジタルデータ化に関しては、放送や配信、パッケージ化など二次利用がないと資金が捻出できない状況にある。特別な作品に限って「デジタルリマスター版」など再公開のルートがあるとはいえ、多くの旧作はHDなど高画質化の取り組みもビデオテープにおいて行われているのが現状で、再生ドライブに依存しないファイル化がなされているものは限られており、その予定が立っていないとの回答もあった。

ボーンデジタル作品については、現在の日本映画界で主流となっている製作委員会方式において、幹事会社や担当プロデューサーの判断で、あらかじめ保存に対する費用を盛り込む例もある。例えば、デジタルデータを正副作製し分散保管することや、保存用のネガフィルムを作ることなどである。しかし、一方で契約書に長期保存を見越したマイグレーションの費用まで担保するのは、なかなか難しいことから、データ保存に対する責任の所在が曖昧になっているという指摘もある。

さまざまに生成されるデジタルデータの中で、何を残していくかという判断も、保存コストを考える上で重要な要件となる。今回のアンケートにおいても、撮影素材などの素材

データ、DSMなどの原版素材、DCDMなどの中間素材、DCPなどの映写などに用いられる流通素材のうち、何を保存しているかとの問いに対しても、回答はまちまちであった。重要作品については素材データを残している例もあるが、原版素材と流通素材しか残していない例もあった。また、フィルム上映が主流であった2000年代までの作品でフィルム原版があるものは、デジタル・インターメディアイト(DI)で仕上げられた作品であっても、デジタルデータを残す判断と残さない判断に分かれた例もある。さらに、デジタル作品において複数バージョンや特典映像などアイテムが多様化したことにより管理が複雑になったことも、保存費用を考える上では大きな問題となる。クライアントからの発注によって作品を製作する短篇業界では、作品の納品形態がフィルムからデータファイルに移行した段階で変化をこうむった。フィルム時代には一つに特定された「作品原版」が、各種の素材データの提供が求められることにより、作品としての完結性が稀薄化し素材化していく傾向にある。そうした現状に対し何を保存すればよいのか、戸惑う声も聞かれた。

今回のレポートでは、デジタルデータ保存に直面した日本の映画業界の一端をお伝えしたが、このほか、フィルム映画以外のアナログ作品をどうファイル化³して残り商用利用していくかなど、映画製作者が抱える「ジレンマ」は尽きるところがない。BDCプロジェクトでは、こうした声を少しでも整理し有効な情報提供を行えるよう努めていきたい。(YS)

註

1 アンケートの詳細結果は、BDCプロジェクトのブログにて公開予定。9月1日に開設された「BDCブログ」では、BDCプロジェクトで行われた調査研究の成果の一部を紹介していく。http://www.momat.go.jp/nfc_bdc_blog/

2 東京国立近代美術館フィルムセンターのホームページにおいて、BDCプロジェクトが中心となって翻訳監修した『デジタル・ジレンマ2 日本語版』を公開している。<http://www.momat.go.jp/fc/research/bdcproject/#section1-2>

3 ビデオテープでの原版作品や、放送局への納品形態は、主にHDCAM-SRであったが、ソニーが2016年3月末で機器の販売を中止し、2023年3月末で保守等を終了すると発表したことから、こうしたメディアで原版を管理する製作会社ではファイル化等の早急な対応が求められることとなった。