



就職新聞

2024年



自動ライブ撮影配信プロジェクト

最先端のカメラシステムを使った実習参加

Sony Music

株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメント
EdgeTechプロジェクト 本部 LSチーム

ソニーミュージックグループのヘッドクォーターとして、多角的なビジネスを展開。総合エンタテインメントカンパニーとして、新規事業の企画・創出を行う。そして「ソニーグループ各社と連携しながら、エンタテインメントとテクノロジーを融合させる。新規事業の企画・創出と育成を行い、グループに貢献していくことを目的に、EdgeTechプロジェクト本部が発足。



(株)音響映像 代表 寺田 藤雄

高品質なライブ撮影配信を低コストで実現音楽ライブビジネスに革命を
EdgeTechプロジェクト本部は、ソニーミュージックの中で、様々なテクノロジーをもとにエンタテインメント

学生: この度は、貴重な機会をいただきありがとうございます。最先端の技術を学ばせていただいたこと、本当にありがとうございます。
寺田: はい、ありがとうございます。このイベントは、チケットを購入すれば自由にライブハウスに入りできるサーキット型のイベントです。多くの新しいアーティストとの出会いがある素晴らしいイベントなのですが、やはり物理的に全部を回るのにはなかなか難しいのが現実です。そこで、ライブ配信でも新しいアーティストの出会いを提供しようという今回は3日間、会場でも配信を実施します。そこで、皆さんにぜひこの収録に協力いただきたいのです。本日は実際にシステムの使い方を学ばせていただき、当日に向けて準備をしていきたいと思っています。皆さんの力を借りずして、配信の成功はないと思っていますので、よろしくお願います。
寺田: 早速ですが、僕らの質問があります。システムとしては最先端ですが、実は撮れる映像は決して特別なものではない普通の映像ですか、普通の映像ってどんなものだと思いますか。
学生: 普通...
寺田: なかなか難しい質問ですね。あなたにしか撮れない映像って、きっと自力にしか撮れない映像は、確実に普通の映像以上のものなんです。今回の経験が、そんなことを考えるきっかけにもなってくれればいいなと思っています。

Entertainment technology
必要とされるクリエイティブ力は
With「After」コロナ以降、主流になりつつあるオンラインエンタテインメント。2023年4月、ソニーグループ各社が連携して開発を進めてきた、高クオリティの音楽ライブ撮影を低コストで実現する、「自動ライブ撮影配信システム」がローンチした。
2023年10月、3日間で350組以上の新人アーティストが出演。大阪3日間のライブハウスを舞台に繰り広げられる、日本最大のライブショーケース「Eggs presents FM802 MINAMI WHEEL 2023」。今回このイベントの魅力により多くの方に伝えるため、滋慶学園COMグループの協力の下「自動ライブ撮影配信システム」を使用し、ライブ配信を実施することになりました。本番を前に、在校生実習システムを使用してライブ映像を本番同様収録するというレクチャーが開催され、「自動ライブ撮影配信システム」のプロジェクトリーダーの福田さんと、ライブ映像制作の立場でプロジェクトに携わる寺田さんとお話する機会が設けられました。

カメラが「未来を制御し
スイッチャーでリアルな今を
福田:「自動ライブ撮影配信システムは、いいものを低コストでつくりたい」といった開発目的からスタートしました。でも、そもそもコストダウンするのは難しいのか。ではカメラマンをなくせという大胆な発案になりました。今日もこのスタジオにはカメラが5機入っている。通常であれば、最低限のカメラマンが必要ですが、このシステムでは撮影をAIが自動で行います。そして、その映像をコントロールパネルでスイッチングしていく。ライブ配信が、たった2人で実施可能なのです。これまで聞いて皆さんどう思いましたか。ちょっと不安そうな顔をしていますが、私もそうです。どんなことに不安を感じますか。
学生: 操作やタイミングが難しいです。
学生: カメラの動きってどのくらいスムーズなんでしょうか。やはり、どうしても機械的な動きになってしまうのではないかと心配です。
福田: AIが、自分の想像どおりの映像をちゃんと撮ってくれるのが心配です。
福田: その「不安」は、AIが人間のカメラマンみたいにできるわけではない。特定の声のほうが多かったのは事実です。でもこのシステムを何のために使ったかという点、決してAIが人間を超えるような、人間対AIをやったわけではないのです。例えば、カメラマンの分布図を「AI」に任せます。番上り、握りのタイミングも技術が上手いカメラマンがいて、その下の層は豊富な経験と技術をカバーできるカメラマン。そして番上の層は、基礎知識は持っていて基本的な撮影ならできる人という。

に活用していきたいと考えているセクションです。今までは、配信ライブも一般的になってきましたが、僕たちはテクノロジーの力でクリエイティブなライブ配信の価値を高めたいと考えています。その「自動ライブ撮影配信システム」では、今までのおおよそ「100のコストで音楽ライブを収録することを目標にしています」。
学生: やり、コロナ禍の状況がこのシステムをへるきっかけになったんですか。
福田: プロジェクト自体は以前より始まっていたのですが、開発が始まったのは「コロナ禍で行動制限され、よりライブ配信のニーズが高まり、また行動制限により開催が難しくなりましたが、逆に「ソニーミュージックグループが運営しているZappのようなライブハウスの予約に空きが出て、開催が進んだ部分もありました」。



(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント EdgeTechプロジェクト本部 LSチームチーフプロデューサー 福田正俊様

AIと人が共創するライブ配信を实践で学ぶ

福田: いいえ、このシステムは、この「AI」の層の下の厚い層のなかに存在するのが理想です。しかし、決して「AI」だけで実現するものではありません。映像の格好良さなどは人間の創り出すものには勝てないかもしれない。だけれど、このシステムの力を最大限に活用すれば、想像以上のものをつくることもできると思います。そうなることを、ぜひ必要になってくる安定したスイッチャー「上手なカメラワーク」のふたつが、タッチパネルを指本で操作するだけでできるのは、すごく魅力です。それと、無人カメラはどんな無茶な指示をしても文句を言わない(笑)。これは、すごくやりやすいと思います。
学生: 確かにカメラマンに対して、もっとこうして欲しいという希望があっても、あまり自分の希望を言えずに苦悶がなくなるのは嫌だなと思ってしまう時はあります。
福田: そのストレスは、なるべく避けたいですね。
寺田: まずそれぞれのカメラに、どのターゲット(人)を追うか指定できます。そして、顔、上半身、手元など、アングルをプリセットしておく指定した人を探すという追いかけてくれるのでアングルを手元で切り変えることも可能です。それから、ズームはもちろん、動きをとめるのも、手ブレの設定もできます。
学生: AIカメラの手ブレってどんな感じなのでしょう。
寺田: 実は、実際に人が撮影する際の手ブレをプログラムリングしています。かなり自然な手ブレを再現します。
学生: そのカメラを制御するソフトウェアの名前はありますか。
寺田: バイロット、呼んでいます。
学生: 初めて聞きました。新しい職種ですか。
寺田: そうですね。これから浸透していくんじゃないかな。
学生: 今後この自動ライブ撮影配信システムに慣れたいというあたり、どんなことを聞いてほしいのでしょうか。
寺田: 例えば、上手なカメラマンは、自分の映像が今は使われていないとわかるので、次のような画面にするか、同時に物凄い判断力で変えてくれる。その判断力はなにを基準にしているのか、それは、自分でのスイッチングの間やタイミングがわかるようになると、編集ができるようになります。編集ができるようになると、是非皆さんには意識していただくといいと思います。
学生: スイッチングが安定するようになるまで、たくさん経験を積みたと思います。
寺田: 意外と感覚でやっても、恰好よかったですね。大切なのは、グループ。音楽の持っているリズムに乗るのが一番重要なんです。その「グループ」は、配信を観ている人にも伝わるので、学生:ライブ配信を観ている人、気持ちがあがって、そういうところからなんです。今日は貴重なお話をありがとうございました。本番まで、引き続き応援させていただきます。

福田: プロジェクト自体は以前より始まっていたのですが、開発が始まったのは「コロナ禍で行動制限され、よりライブ配信のニーズが高まり、また行動制限により開催が難しくなりましたが、逆に「ソニーミュージックグループが運営しているZappのようなライブハウスの予約に空きが出て、開催が進んだ部分もありました」。

福田: プロジェクト本部は、ソニーミュージックの中で、様々なテクノロジーをもとにエンタテインメント

学生: この度は、貴重な機会をいただきありがとうございます。最先端の技術を学ばせていただいたこと、本当にありがとうございます。

