



2008. August / Vol.64

© 2008 Interactive Program Guide Inc. all rights reserved

genius
今月のGな人

株式会社ロボット
代表取締役社長
阿部 秀司さん

**メディア激変の時代、
プロダクションはどこへ向かうのか。**

広告メディアのデジタル化に伴い、ここ数年、CMの制作現場では大きな変化が起きている。かつては、CMといえばテレビCMであり、つまり、テレビというメディアでオンエアされることが前提にあったが、今は違う。インターネットをはじめメディアが多様化することで、CMそのものの価値から、制作コストや制作プロセスに対する考え方まで、さまざまなことが大きく変わりつつある。そんな激動の時代、映画『ALWAYS 三丁目の夕日』等で広告と映像の新しい関係作りをいち早く模索してきた、株式会社ロボット。阿部秀司代表取締役社長に、これから広告制作、映像制作についてお話をうかがってみました。

聞き手／文／横江史義

—ここ数年の間で、CM制作の現場はさまざまな変化がありましたよね。たとえば、CMの制作コストが削減傾向にある現状の中、プロダクションとしては新たなコンテンツ制作を模索していかなくてはいけない時代に入ったのではという見方もありますが。

おっしゃる通りで、この5年ほどは激変の時代、そしてこの1~2年でさらに激変していくでしょうね。CMの制作コストが削減されていくことは、事実、たいへん厳しいことありますが、それは時代の流れとして止められないこともありますから、私たちとしては、知恵を絞り工夫をこらすことで、コストを下げてもクオリティを落とさないよう頑張っていくしかありません。ただ、明らかに、デジタル化による〈感覚の歪み〉的なことが起きていることも事実ですね。たとえば、今まで35mmフィルムを使って作っていたものが、映像機器がデジタル化されることによって大幅に制作コストが削減されるといった誤解を持たれている方もまだいらっしゃいます。また、さらに根本的なことを申し上げれば、インターネットの台頭によりメディアコストへの意識が大きく変化したことが、〈感覚の歪み〉の要因になっていると思います。つまり、今までCMという〈上モノ〉を流すためにはメディア費という巨額の、例えれば〈土地代〉が必要だったわけですが、インターネットではその土地代が殆どかかりません。田園調布などの高級住宅地に、数百万円のプレハブを建てる人はいませんが、それほど高くない価格の土地ですと、そこに建てる建物に数千万もかけなくていいのではないか…という考え方も生まれてきています。

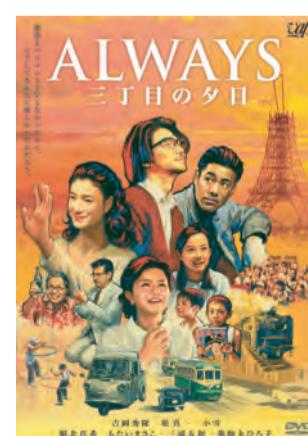
—つまり、メディアの価格破壊に連動してコンテンツの価格破壊まで起きてしまっていることに対する危惧ですよね。たとえばインターネットのような画期的なメディアが台頭すると、旧来のメディアに価格破壊が起きるのは必然かもしれません、コンテンツはそうはいきませんよね。

そうなんです。やはり、いいものは時代やメディアに左右されずいいし、よくないものはよくない。コンテンツとは、紙と鉛筆さえあればできるもの。その出口がどんなメディ

アかに左右されるものではありません。この前、自分が30年位前に作った作品をあらためて見たんですが、制作プロセスも映像クオリティも今とは全く異なりますが、本質的な表現は変わっていない。やはりいいものはいいんですよ。スタッフ全員が一丸となって手を抜かず丁寧に作ったものは、いい。要するに、「プロダクト」というのは、ごまかしがきかない。だから、どうしても、費やした人的、資金的コストに比例してしまう。そこが、メディアにおける価値と価格の関係とは根本的に異なるところでしょうね。

—御社が制作された映画『ALWAYS 三丁目の夕日』などは、広告要素を上手にビルトインしながら、作品としても素晴らしいものに仕上げ、広告と映画の融合、いわゆる「ブランデッド・エンターテイメント」の成功事例だと思います。御社は、最初からそういう映像を作ろうという計画をもっておられたのですか。

計画なんてありません(笑)。そもそも映画って、計画的に成功させようと思って成功できるものではないですし。どこかでギャンブルですから、運とかもありますよね。ただ、それを



「ALWAYS 三丁目の夕日」セルDVD通常版
VPBT-15325 3,990円(税込)
発売元: 小学館 販売元: バップ
©2005「ALWAYS 三丁目の夕日」製作委員会

できる限りギャンブルにしないやり方はあるわけでして、岩井俊二監督と作った『Love Letter』以来ずっとそれを追及してきたことは確かです。その追求の中で、「広告がビルトインされて作られる映画もありなのではないか」という考えに至つただけでして、最初から「ブランデッド・エンターテイメントを目指そう」といって作られたコンテンツではありません。

—新しい広告手法として、〈ブランデッド・エンターテイメント〉という考え方のコンテンツは、これからも増えていくのでしょうか。

いや、そう簡単にはいかないでしょうね。問題は、やはり「それで収支がきちんと作れるのか」ということ。今はまだその糸口が見えていないので、「面白そう」「そういうことができたらいいね」という〈憧れのコンテンツ〉止まりであって、〈普及していくコンテンツ〉には至るのが難しい。その糸口を見つけるためには、もうひとつの掛け算が必要だと思っています。広告クライアントや広告代理店がもっと密に連携し、かつてないシナジーを生んでいく新しいしくみを作ることが必要。これから私が取り組もう正在することの一つです。

—本日は、たいへん興味深いお話をありがとうございました。

今月のGワード *groovy word*

ブランデッド・エンターテイメント

Branded Entertainment

ブランデッド・エンターテイメントとは、映画やテレビドラマなどのエンターテイメントコンテンツが持つストーリーや世界観を活用して、ブランドの価値を効果的に伝える共感型のコミュニケーション手法。エンターテイメント性の高いコンテンツの中にブランディングなどの企業メッセージを埋め込む手法として広まった。伝えたいメッセージを楽しく、企業のキャラクターなどを使用する事で、消費者に受け入れられやすく、強い印象を残しやすい。同時に、クチコミによって広く波及しやすく、情報の到達者数や浸透度の面でも効果を期待できる。典型的な形としては、ショートフィルム、テレビCMなどの映像コンテンツやゲーム、雑誌などの形があり、ブランディングを行う企業が企画・制作をすべて賄って自社コンテンツとして作り込む方式のほかに、スポンサーシップの形で部分的にコンテンツ制作にかかわる形態もある。具体例として電通と株式会社ロボットが開発したNTTドコモの「ドコモダケ」などのキャラクターを使用したモバイルアドバゲーム配信サービス「ツイツイ」などが挙げられる。

あのテレビ番組のルーツを探る

The Roots of TV
-chapter.5-テレビ朝日
『題名のない音楽会』<http://www.tv-asahi.co.jp/daimei/>

2

クラシック音楽は古くない。300年経た現在でも愛されるだけの魅力があり、音楽にはさまざまな楽しみがある。そんなことを伝えてくれる「題名のない音楽会」。40年を超える歴史を持つ音楽番組の重鎮でありながら、旺盛な好奇心によって、これまでクラシックや音楽全般に興味がなかった視聴者を虜にしていく。

「これだけすばらしい素材があるわけですから、提案していかないと、すごくもったいない」

——鬼久保美帆氏（『題名のない音楽会』プロデューサー）

長い歴史を振り返ると、初代司会者の黛さんの時代からいろいろ変化をしてきているようです。
最初は『題名のない音楽会』たるもののが軽音楽ばかり扱つて！」と批判を浴びましたが、この冒険によって、新しい風を入れることはできたと思っています。

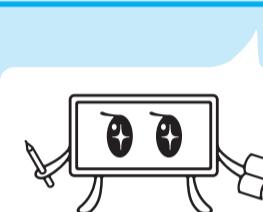
その後は一転して、クラシックの古典音楽に注目が集まるようになります。歌謡曲に注目していた反動と、流行をみせたケー・タイの呼び出し音に、版権フリーのクラシック曲がたくさん使われるようになってきたことが理由です。そこでヘク

ラシック着信音ベスト50／を、オーケストラで2週に渡って放送しました。演奏しているほうは「ここで切っちゃうの？（笑）」というような短いフレーズだったんですね。だって着信つてせいぜい長くても15秒程度しか聞かないじゃないですか。でもこれはクラシックが倦怠される

長い！“という欠点を解消でき、知つ最高の音楽を提供しようと演奏する奏者、画と音を拾い集めて最高の形へと仕上げる制作スタッフ。お互いを思いあう関係があるからこそ、よい音楽が生まれてくる。新しいことへのチャレンジもできる。

日頃の信赖関係か
よい音楽を生み出す

最高の音楽を提供しようと演奏する奏者、画と音を拾い集めて最高の形へと仕上げる制作スタッフ。お互いを思いあう関係があるからこそ、よい音楽が生まれてくる。新しいことへのチャレンジもできる。

⇒続きは、テレビコHPへ
<http://www.tvco.tv/>

てるメロディのみ手軽に聴ける、という意味では成功した企画でした。そして次には、いよいよ長く深く、ひとつの作品に聞き入りたくなつてくる。そもそも、どうして多くの人がクラシック曲を聴きたがらないのかといえば、一つには理解するためのヒントが少ないという理由があると思うんです。樂章やフレーズ単位での意味や、作品の背景など。

例えば「ボレロ」という曲は一見同

じようなメロディが繰り返されますが、実は一回ことに演奏する樂器が変わっている。その理由を、指揮者が明してみたりしました。フィギュアスケートと同じですね、氷上を舞っている姿を見ているだけで美しい作曲家、演奏家の討論によつて説明が変わつていて、なぜか解説がないとアクセサル、ルツツ、フリップなどジャンプの種類も理解しにくいですよね。演奏中に、ナレーションをかぶせて実況中継風に解説を入れることもやってみました。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器が変わつていて、なぜか解説がないとアクセサル、ルツツ、フリップなどジャンプの種類も理解しにくいんですよね。演奏中に、ナレーションをかぶせて実況中継風に解説を入れることもやってみました。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回ことに演奏する樂器

が変わつていて、なぜか解説がないと

アクセサル、ルツツ、フリップなど

ジャンプの種類も理解しにくいですね。

演奏中に、ナ

レーションをかぶせて実況中継風

に解説を入れることもやってみま

した。

スケートと同じですね、氷上を舞つ

て、私は一回