

JAPRS

JAN.2023 No.1
新春号

目 次

会長年頭挨拶	1
Avid Pro Toolsセミナー	2
2022年JAPRS企業説明会報告	3
イマーシブオーディオセミナー Vol.1 「Dolby Atmos」 実施報告	4
令和4年度通常総会について	13
OTOTEN 2022 JAPRSセミナー 実施報告	14
第21回JAPRS認定「サウンドレコーディング技術認定試験」 実施報告	16
スタジオ見学会「音響ハウス」	18
イマーシブオーディオセミナー Vol.2 「Sony 360 Reality Audio」 実施報告	22
第19回JAPRS認定「Pro Tools技術認定試験」 実施報告	25
イマーシブオーディオセミナー Vol.3 「イマーシブオーディオエンジニアリングセミナー&試聴体験会」	26
「パワーハラスメントに関するセミナー」 実施報告	34
「第32回JAPRSゴルフコンペ」 レポート	35
スタジオ見学会「サウンド・シティ」	36
Inter BEE 2022賛助会員社ブースツアーレポート	38
2022年JAPRS新人エンジニア育成研修会 実施報告	40
第28回日本プロ音楽録音賞2022の開催と授賞式レポート	43
第28回日本プロ音楽録音賞2022 受賞エンジニア&作品紹介	46
第28回日本プロ音楽録音賞2022 審査委員講評	59
「音の日2022」	69
インボイスに関する告知	70
会員動向	71

会長年頭挨拶

(一社) 日本音楽スタジオ協会
会長 高田 英男



明けましておめでとうございます。日本音楽スタジオ協会を代表し、謹んで新春のご挨拶を申し上げます。

リアルでのイベントも多く開催されるようになり、日常の社会生活に戻りつつある状況が続いておりましたが、再びコロナ感染拡大の波が押し寄せて参りました。その様な状況の中、新年会におきましては様々なご意見もあるかとは存じますが、会員皆様の安全に配慮する中では積極的な交流の場を作れないとの判断により、残念ながら本年も開催を見送りとさせて頂きました。

しかしながら、スタジオ協会事業計画推進におきましては、会員皆様のご支援ご協力を頂き、この状況下におきましてもオンラインとリアルのバランスを取り併合しながら推進頂けましたこと、心より感謝申し上げます。

昨年12月6日「音の日」では、日本オーディオ協会との連携により、「学生の制作する音楽録音作品コンテスト表彰式」と「第28回日本プロ音楽録音賞2022授賞式」を初めて同じ会場（神田スクエアホール）にて開催し、多くの業界関係者が集まる中での授賞式を三年振りに執り行うことが出来ました。

今までは別々の会場での開催であったため、それぞれの受賞作品を試聴することが出来ませんでした。多くの業界関係者から、今回初めて両方の作品に触れることが出来て感動したなどの感想を頂きました。会場も従来に比べ明るい雰囲気になれ、エンジニアを目指す学生、そして次世代のエンジニアを応援して行こうと言う流れが明確に伝わると共に、音楽制作におけるエンジニア領域の多様化、そして感性力やクリエイティブ力の重要性など、エンジニアの為の新たな日本プロ音楽録音賞がリスタートした感も伝わりました。

業務の進め方を従来のものから一新してトライする事により、時代の変化を掴んでいく事の大切さと、その為の準備を見えないところで進めて頂いている事への感謝、業務遂行における核となる目的意識の重要性などを感じた「音の日」でした。

本年も業界との連携を進めながら、日本音楽スタジオ協会活動をチャレンジして参りますので、ご支援ご鞭撻の程宜しくお願い申し上げます。

Avid Pro Tools セミナーレポート

2022年5月18日（水）に2022年4月末に新ラインナップが発表されたPro Toolsに関する情報の共有を目的とした「Avid Pro Tools セミナー」を、Rock On Pro 地下「LUSH HUB」をホスト会場とし、ZOOM ウェビナーにて開催しました。

会場・設備を提供いただきました（株）メディア・インテグレーション様に感謝申し上げます。

【セミナー概要】

講師：岡田 詞朗氏、前田 洋介氏／（株）メディア・インテグレーション

I. Pro Tools 新ラインナップについて

「Pro Tools Artist／Pro Tools Studio／Pro Tools Flex」

- ・3種ラインナップのライセンスと機能について
- ・既存ユーザーライセンスの取り扱いについて 等

II. Pro Tools 2022.4 リリースと新機能について



前田 洋介氏



岡田 詞朗氏



ホスト会場 Rock On Pro 地下「LUSH HUB」

2022 年 JAPRS 企業説明会報告

JAPRS 企業説明会は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により 2020 年は中止、2021 年はオンライン開催でありましたが、感染症対策を講じながら 2022 年 5 月 21 日（土）東放学園音響専門学校 清水橋校舎において、3 年振りとなるリアル開催をいたしました。

専門学校 13 校から 88 名の参加の中、下記の通り 6 社による企業説明が行われました。（内 1 社は収録動画説明）



企業説明会風景

(株) エムアイティギャザリング	代表取締役社長	横山 武
(株) サウンドインスタジオ	技術グループ 部長	河野 洋一
(株) サウンド・シティ	取締役	明地 権
	取締役	中澤 智
(株) JVC ケンウッド・ビクターエンタテインメント		
	ビクタースタジオ長	石野 憲一
エンジニアグループ	ゼネラルマネージャー	山田 幹朗
	営業グループ チーフ	粕谷 尚平
(株) ミキサーズラボ(※動画による)	専務取締役	中村 隆一
(株) メディア・インテグレーション	取締役	岡田 詞朗



(株) エムアイティギャザリング



(株) サウンドインスタジオ



(株) サウンド・シティ



(株) JVC ケンウッド
・ビクターエンタテインメント



(株) ミキサーズラボ * 動画説明



(株) メディア・インテグレーション

イマーシブオーディオセミナー Vol.1 「Dolby Atmos」実施報告

(一社) 日本音楽スタジオ協会
高田 英男

<主旨>

イマーシブオーディオによる音楽配信ビジネスが立上り、各録音スタジオではイマーシブ対応のミックススタジオを立上げ、本格的にイマーシブオーディオによる音楽制作環境の準備が進む中、日本音楽スタジオ協会 技術委員会では、深田委員長を中心に年間技術セミナーとしてイマーシブオーディオに関するセミナーを計画し、その第一弾として Dolby Atmos セミナーを実施しました。



セミナー配信風景 @Dolby Japan (株) 会議室

事前に会員の皆様から、イマーシブオーディオ対応のスタジオを立上げて運営する為の基本的なポイント（下記参照）に関する質問事項をいただき、それに答えるべくイマーシブオーディオ制作に詳しいスペシャリストに登壇いただき、それぞれの専門的知見を教えていただく流れでセミナーが進行しました。

- ① イマーシブオーディオスタジオにおけるスピーカー設置・機材投資について
- ② 納品ファイル制作についてのトラブルや注意点

開催日：令和4年6月3日（金） ZOOM ウェビナーにて開催。

※この実施報告最後にアーカイブ配信リンク先 QR コードを掲載。

司会進行：深田 晃氏／JAPRS 技術委員長、株式会社 dream window 代表

パネリスト：古賀 健一氏／Xylomania Studio LLC Recording & Mixing Engineer

染谷 和孝氏／株式会社ソナ 制作技術部

サウンドデザイナー／リレコーディングミキサー

中原 雅考氏／株式会社ソナ 専務取締役

中山 尚幸氏／Dolby Japan 株式会社 コンテンツ & ワークフロー部

コンテンツ技術担当 シニア・テクニカル・マネージャ

<具体的セミナー内容>

中原 雅考氏／株式会社ソナ 専務取締役

- ・イマーシブオーディオにおける音場表現の基礎知識
- *モノラル／ステレオ／サラウンド／イマーシブ音場空間
- *シーンベース・オブジェクトベース・チャンネルベースとは
- *イマーシブオーディオスタジオ設置におけるスピーカー配置のポイント
- *イマーシブサウンドにおけるヘッドホーン再生への重要性（SP 再生との互換性）

染谷 和孝氏／株式会社ソナ 制作技術部

サウンドデザイナー／リレコーディングミキサー

・ Dolby Atmos スタジオ立上げにおける設備投資についての考え方

＊どこまでのビジネスに対応した設備にするかの明確化が重要！

例) ミックス作業のみ／配信ファイル作成

／BD 制作におけるエンコード作業／映画作品（映像対応）など、ビジネス対応について明確に決め設備投資を考える。

古賀 健一氏／ Xylomania Studio LLC Recording & Mixing Engineer

・ イマーシブ作品を制作する立場で、イマーシブスタジオに求める事について。

＊ミックスエンジニアの役割（Dolby Atmos Mix を探究する作業）と、マスタリング業務（各納品ファイル作成、QC 作業）など、作業の分担が重要。

＊ミックスエンジニアが全行程を担当すると作業時間が膨大になりミスが出易く、新たにマスタリングエンジニア業務として、イマーシブ制作への対応作業を進める事は今後重要になってくる。

＊ミックスエンジニアとマスタリングエンジニアの作業連携が大切。

（基本として相互に立合い確認を行う）

＊基本的スピーカー設置について、最低限 7.1.4ch は欲しいが、個人的には 9.1.6ch が必要と思う。

＊音源情報が増える為にハードウェアレンダリングがあれば安心出来る。

＊ Apple Music が再生出来る環境が欲しい。（制作した作品との比較がしたい）

＊特に大切な事はイマーシブスタジオでサポートしてくれるエンジニア力。

（最新のデジタル技術、システムの理解度）

中山 尚幸氏／ Dolby Japan 株式会社 コンテンツ & ワークフロー部

コンテンツ技術担当 シニア・テクニカル・マネージャ

・ Dolby Atmos についての基本的知識

＊映画～ホーム～音楽への対応

＊チャンネルベース+オブジェクト音源を融合したシステム

＊ Dolby Atmos レンダリング機器の提供

＊ Dolby Atmos スピーカー設置のガイドライン

＜質問への返答＞

・ イマーシブスタジオにおける具体的なスピーカー配置について

＊オブジェクトパンナーについて

Dolby Atmos パンナー ☐ 360RA パンナー ☐

☐☐、それぞれに定位感の特徴がある。

＊スピーカー配置のガイドラインの許容範囲を活用

＊特にハイトチャンネル・スピーカー設置への注意点として、天井の高さで仰角が変わる。
45 度が基本であるが 30 度（32 度）があれば、対応出来る。

＊チャンネルベースでは 5.1.2ch で OK、

オブジェクトベースではチャンネル数が少なくなると解像力が悪くなる、

シーンベースでは 7.1.4ch で OK

＊イマーシブミックスの作業時間は…ステレオミックスと基本同じ作業時間が掛かる。

＊ 2ch マスター音源からのアップミックスは…音源マスターがステレオマスターしか

無いなどの事情があれば検討するが、基本責任が持てないので対応しない。

(制作者判断ではないか)

- * ヘッドホンミックスで注意するポイント…LFE の音量、ハードセンター音源の扱い
- * Dolby Atmos 制作におけるラウドネスノーマライゼーション… -18LUFS
(各フォーマット、配信プラットフォームにて変化するので要注意)

<纏め>

初めに、大変お忙しい中司会進行をしていただいた深田委員長、そして参加いただいた各業務のスペシャリストでありますパネリストの皆様にご心より感謝申し上げます。

イマーシブオーディオスタジオを立上げ、それを運営するスタジオとして、またイマーシブオーディオ制作に関わるエンジニアとして、イマーシブオーディオセミナー第一弾の Dolby Atmos セミナーは、イマーシブオーディオの基本知識から具体的な設備投資、更に制作プロセスにおける注意点など、業務に直結したアドバイスおよび知見をいただいたことで、イマーシブオーディオビジネスに取り組む基本的なノウハウを知ることが出来ました。

個人的には、イマーシブオーディオ作品が各ユーザーにヘッドホン・イヤホンでイマーシブサウンドが届けられる際のレンダリング技術開発への更なる期待、各配信サイトへの納品ファイル作成の作業分担（マスタリング業務対応）役割の明確化、イマーシブスタジオ立上げにおけるデジタル伝送技術への啓蒙、ソフトとハードとの連携、そして何よりイマーシブサウンドによる音楽制作の魅力をアーティスト・プロデューサー・ディレクターへ啓蒙し、イマーシブサウンドならではの音楽感動創りなどソフト制作内での連携の必要性を強く感じております。今後多くの課題も有りますが、「イマーシブサウンドによる音楽感動」創りが今後新たなスタジオビジネスに繋がる事を願っております。

最後になりましたが、セミナー配信会場として会議室を提供いただきました Dolby Japan (株) 様、ZOOM ウェビナー開催など、セミナーサポートをしていただきました事務局にご心より感謝申し上げます。



オーディオレンダリングとモニタ配置 ～イマージング時代のスタジオ設計より～

JAPRS イマージングオーディオセミナー Vol.1
Dolby Atmos

中 原 雅 考
Masataka Nakahara

2022.6.3

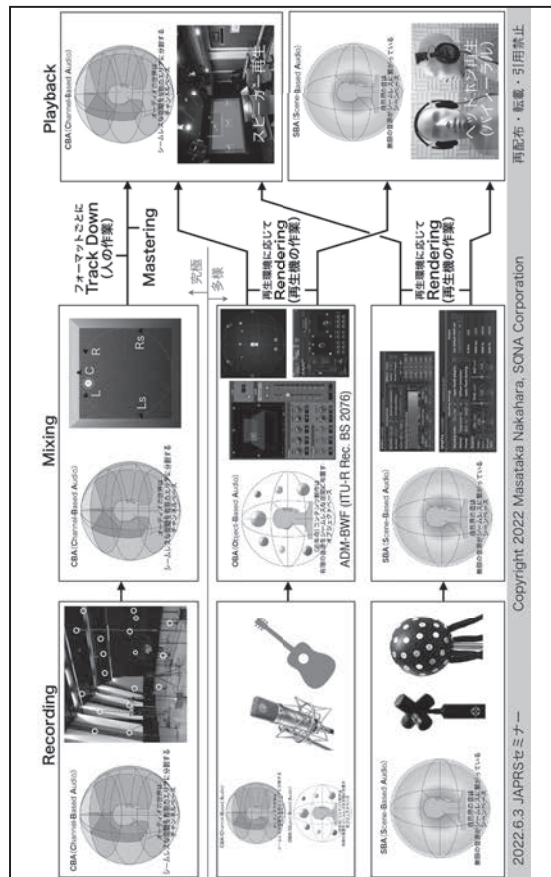
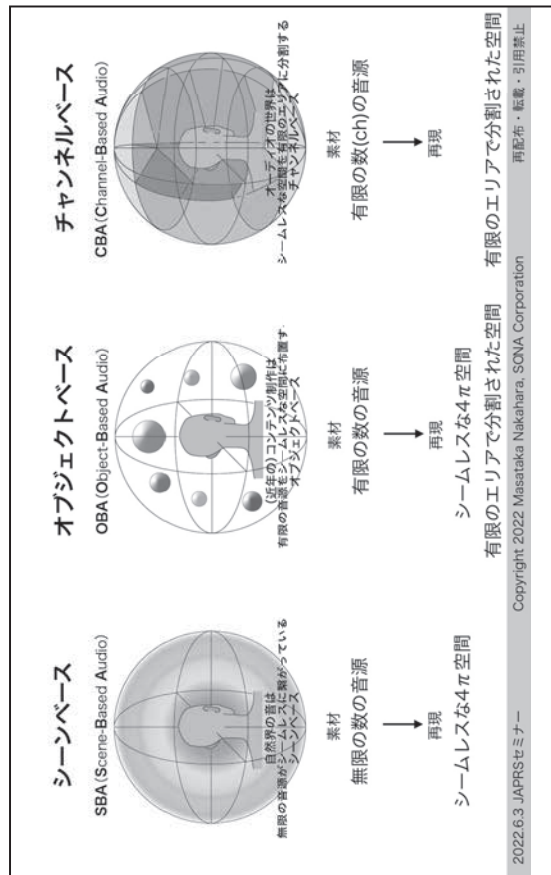
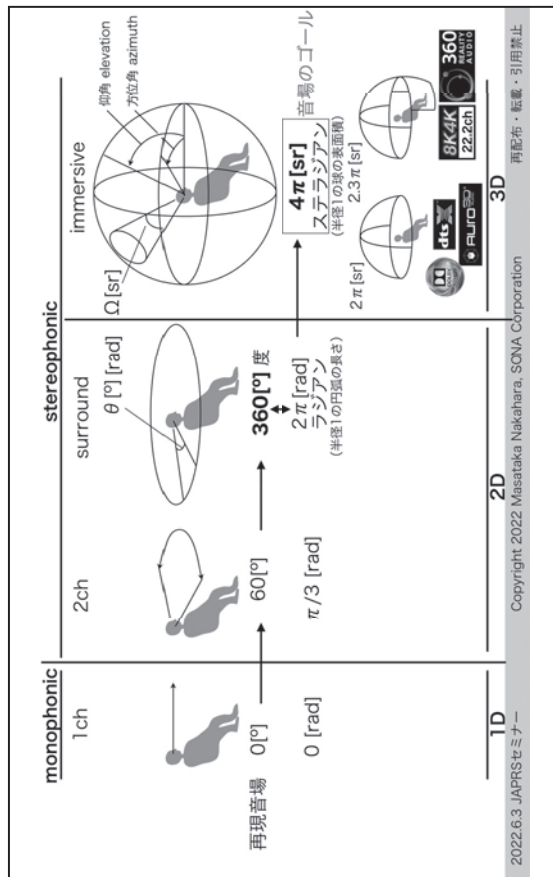
株式会社ソナ
SONA Corporation

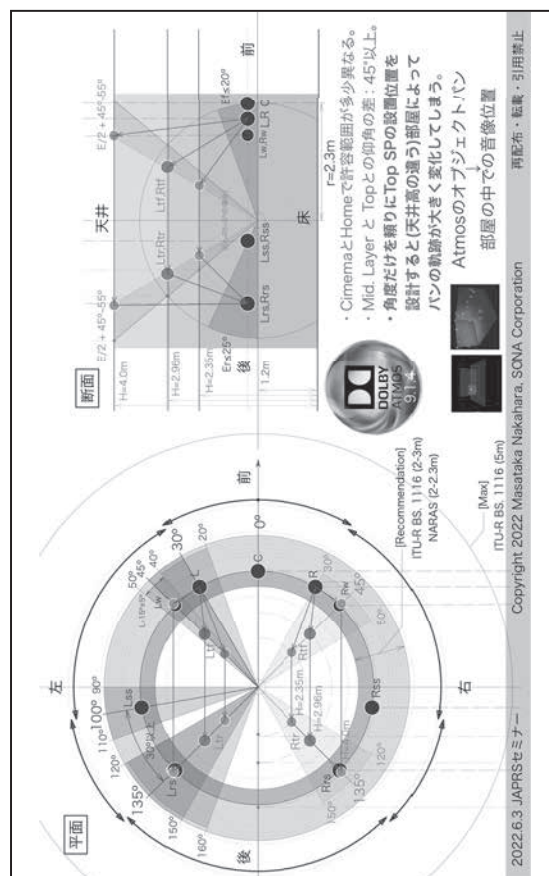
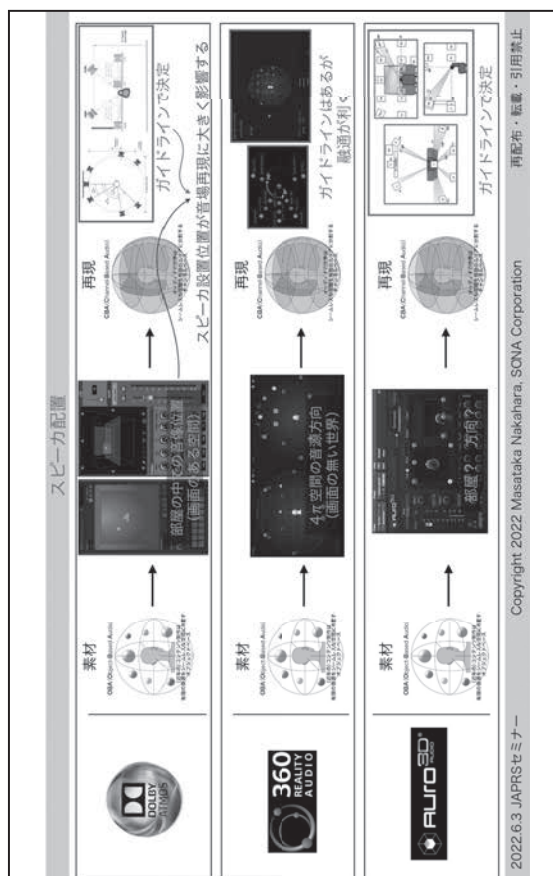
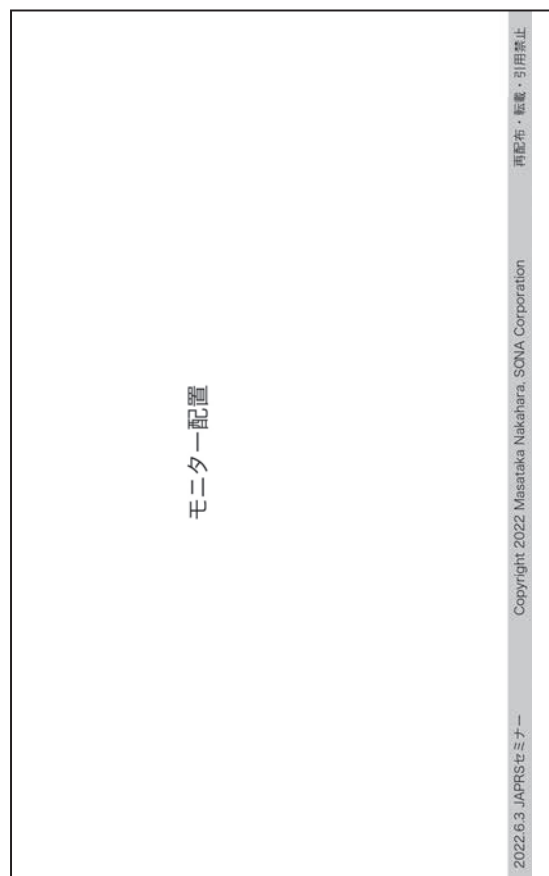
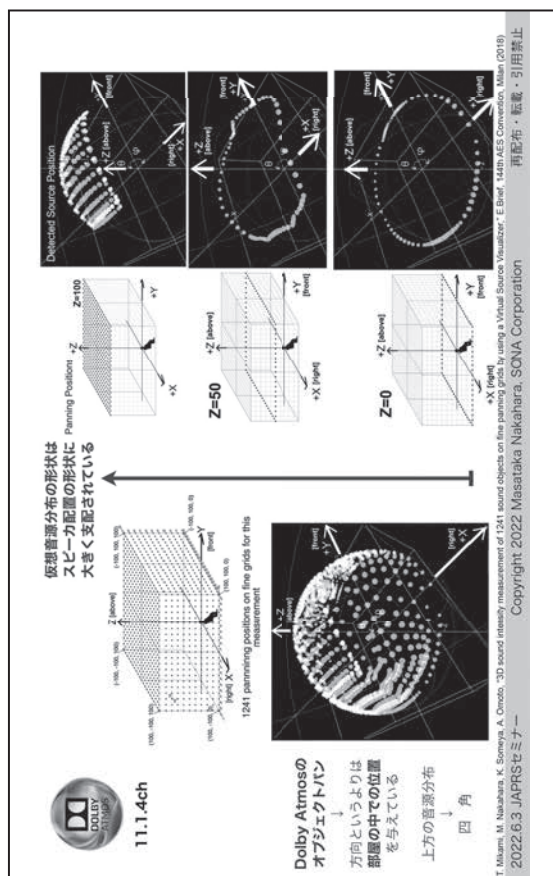
sona

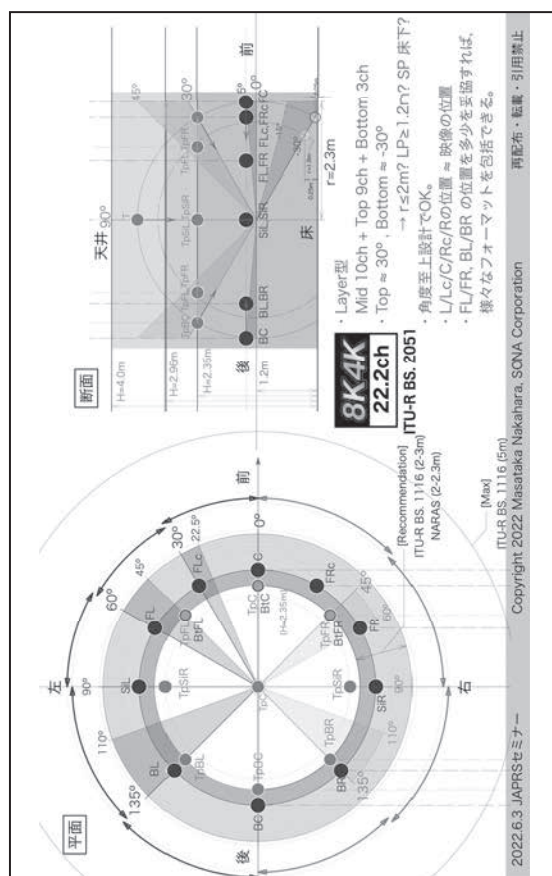
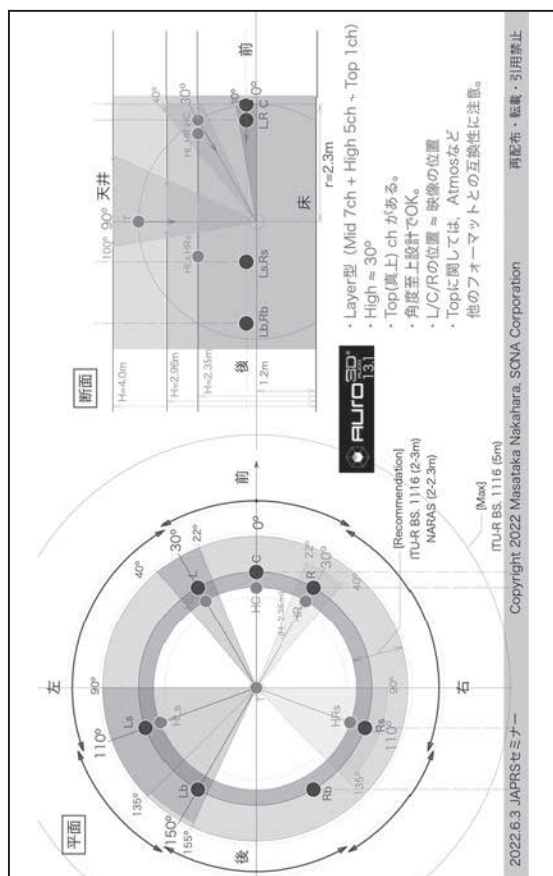
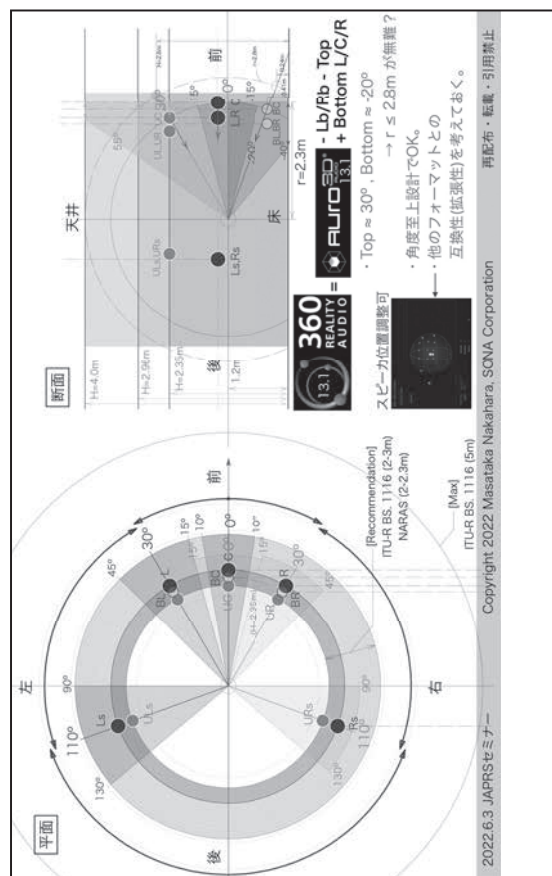
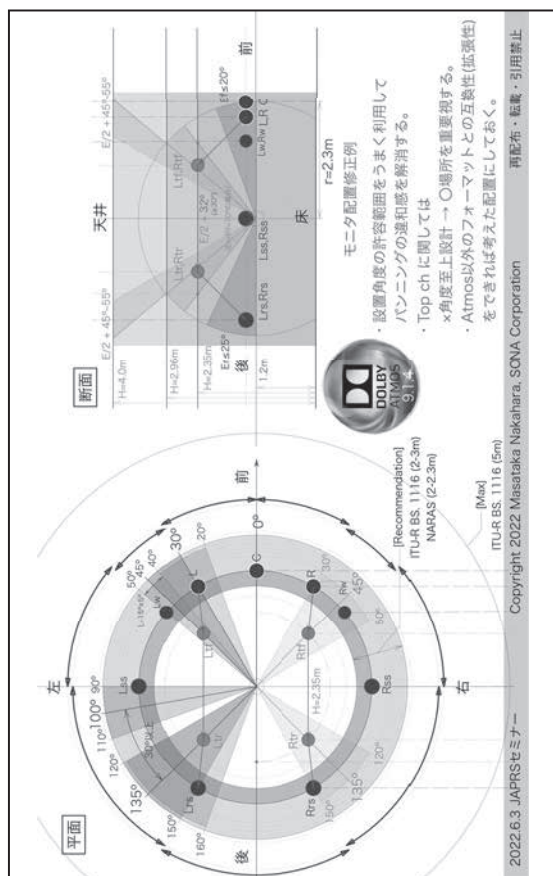
2022.6.3 JAPRSセミナー

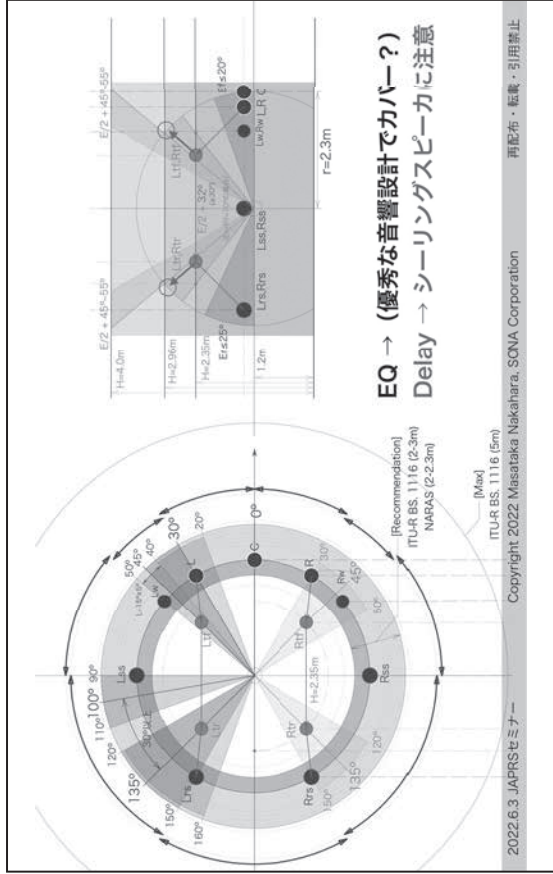
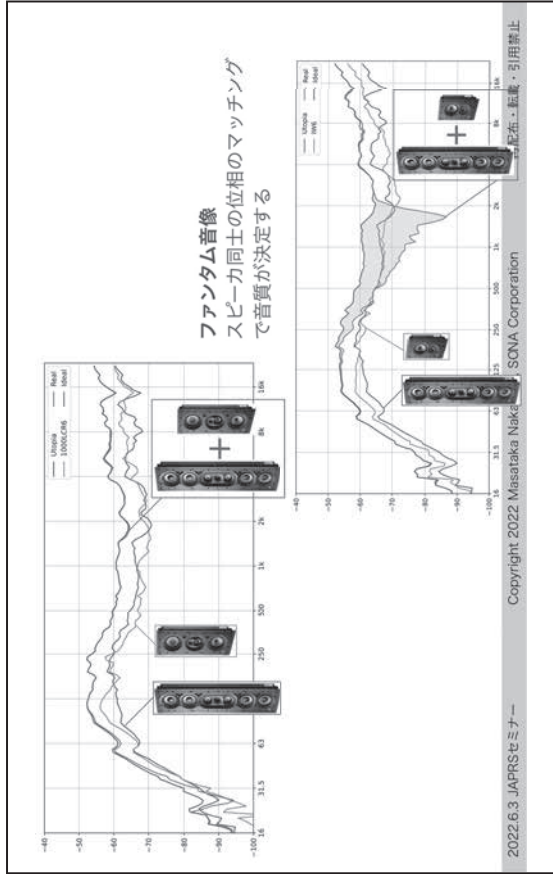
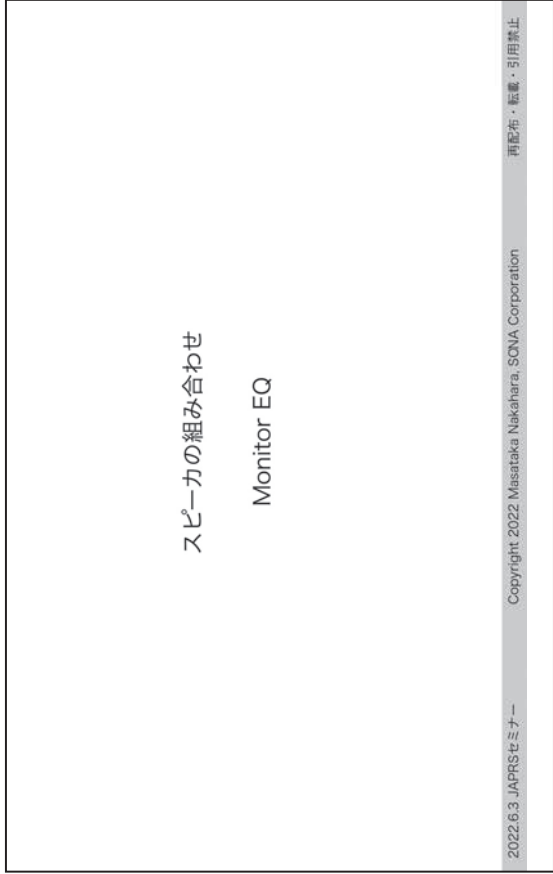
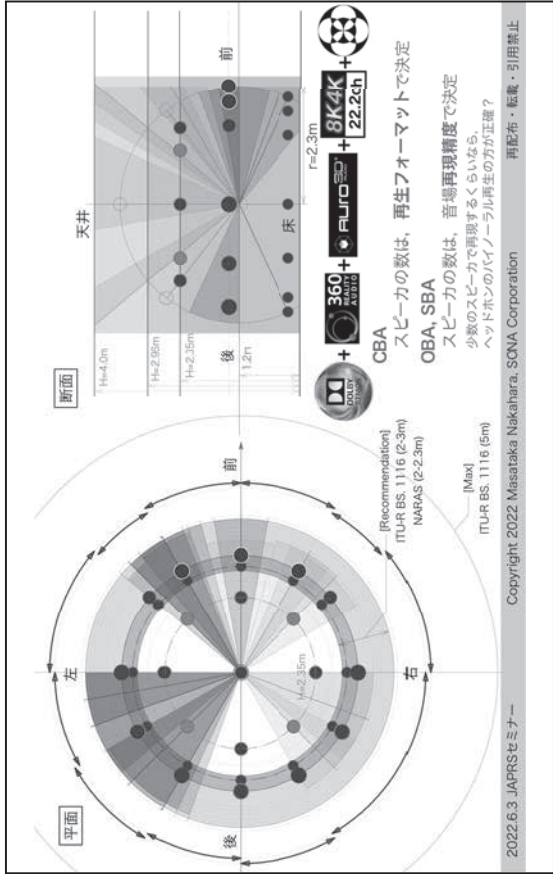
Copyright 2022 Masataka Nakahara, SONA Corporation

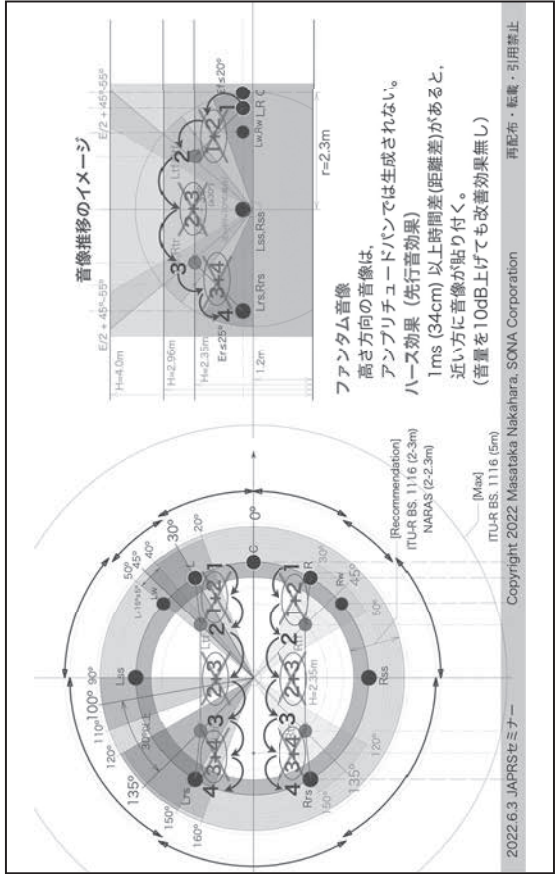
再配布・転載・引用禁止











令和4年度通常総会について

新型コロナウイルス感染症拡大の影響により一堂に会することを避け、昨年に引き続き令和4年度通常総会については6月9日（木）にビクタースタジオ104をホスト会場としたZOOMミーティングシステムによるオンライン開催といたしました。

高田 英男会長、三浦 瑞生副会長、金井 慶之介監事および内藤事務局長が会場となるビクタースタジオ104から参加、他の法人正会員、個人正会員はオンラインによる参加となりました。

はじめに、内藤事務局長がオンラインによる出席者が発言出来る状況にあるかの確認及び定足数の確認を行い、書面表決者を含む24名の出席数を確認（定足数）、総会の開会を宣言。

続いて高田会長が議長に当たり、議事録署名人として三浦副会長、金井監事の両名が選出されました。

次に高田会長より第1号議案「令和3年度事業報告書（案）」、そして内藤事務局長より「収支決算報告書（案）」について説明が行われ、審議の結果、異議なく全員一致で承認されました。

続いて高田会長より第2号議案「令和4年度事業計画書（案）」、そして「収支予算書（案）」について説明が行われた。事前に寄せられた議案に対する質問事項に対し、高田会長及び内藤事務局長による回答・説明が行われ、続いての審議の結果、賛成多数で承認されました。

次に議長より第3号議案「役員全員任期満了による新役員の選出」について経過が説明され、同様に全員一致で承認された後、最後に議長である高田会長が閉会を宣言し総会を終了しました。

なお、通常総会後に行われる懇親会については、昨年に引き続き感染症拡大の状況を踏まえて中止といたしました。



ホスト会場のビクタースタジオ 104
金井監事、高田会長、内藤事務局長、三浦副会長



令和4年度 日本音楽スタジオ協会
事業計画書
「音楽の魅力」「音の力」

オンラインによる総会風景
(事業報告、事業計画内容についてパワーポイント画面共有にて行われた。)

OTOTEN 2022 JAPRS セミナー 実施報告

6月11日～12日に東京国際フォーラムにて（一社）日本オーディオ協会主催「OTOTEN2022」が開催されたが、次世代の若い方々がオーディオ業界に興味を持っていただくことを1つのテーマとし、JAPRS 会員4社のご協力のもと、出展ブース G410 にてレコーディングエンジニアを目指す方々に向けて下記の通りセミナーを開催しました。

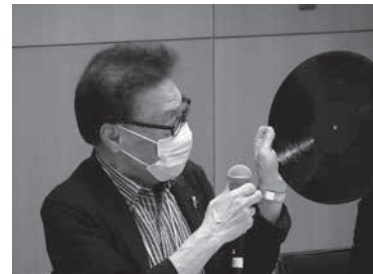


6月11日（土）

11：00～12：00（株）ミキサーズラボ

「Lacquer Master Sound（ラッカー・マスター・サウンド）
～限りないアナログ・ディスク・サウンドへの挑戦～」

講師：内沼映二 （株）ミキサーズラボ 会長
／日本音楽スタジオ協会 名誉会長



内沼 映二氏

13：00～14：00 日本コロムビア（株）

「日本コロムビアが手がけるクラシック録音
～音創りへのアプローチ～」

講師：塩澤 利安 日本コロムビア（株）スタジオ技術部
チーフレコーディング・エンジニア



塩澤 利安氏

6月12日（日）

11：30～12：30（株）キング関口台スタジオ

「拘りの SACD／CD 高音質作品のマスタリングプロセス解説」

講師：辻 裕行／高橋 邦明 （株）キング関口台スタジオ



辻 裕行氏



高橋 邦明氏

13:00～14:00 ビクタースタジオ

「空間の感触、未来に繋ぐ音像～ビクタースタジオ 401studio 鈴木祥子レコーディング・ライブを通じて視えてくるもの」

講師：鈴木祥子 シンガー & ソングライター

中山佳敬 ビクタースタジオ レコーディングエンジニア



中山 佳敬氏



鈴木 祥子氏

また、6月11日（土）は上記セミナーの合間を縫って、高田会長と内藤事務局長によるJAPRS活動の紹介およびこれからレコーディングエンジニアを目指す方々に向けたセミナーを2回開催しました。



JAPRS によるセミナー風景



セミナー会場の様子

第 21 回 JAPRS 認定「サウンドレコーディング技術認定試験」 実施報告

一昨年から続いていた新型コロナウイルス感染症拡大の影響が懸念されましたが、試験会場となる学校に感染症対策へのご協力をいただき、7月のサウンドレコーディング技術認定試験、9月のPro Tools 技術認定試験ともに、予定通り無事に実施することが出来ました。

試験実施にご協力いただきました皆様に、あらためて心より感謝申し上げます。

新型コロナウイルス感染症拡大予防への対策を（検温・消毒等）十分に配慮した中、7月3日（日）、札幌×2、仙台×2、郡山、東京×8、名古屋×4、大阪×4、広島、博多×2の8地区24ヶ所の団体受験会場に分散して、「第21回JAPRS認定サウンドレコーディング技術認定試験」が実施されました。

本年度の申請者数は721名に対して受験者数は650名となりました。

試験内容は例年通り四者択一マークシート方式で、音響の理論／電気音響とスタジオシステム／レコーディング技術と先進技術／音楽・音楽著作権・音楽録音の流れ・録音の歴史などの4ジャンルから各25問（計100問、1000点満点）が出題されましたが、平均点は745.6点という結果になりました。

以下の通り実施結果の詳細を報告致します。



東京地区会場



名古屋地区会場

(1) 受験申請者 721 名 欠席 71 名 受験者 650 名
最低点 240 点 最高点 1000 点 (40 名) 平均点 745.6 点

(2) 平均点詳細 (各ブロック 250 点満点)

I . 音響の理論

正答率 79.8% 平均点 199.5 点

II . 電気音響とスタジオシステム

正答率 75.7% 平均点 189.2 点

III . レコーディング技術と先進技術

正答率 77.0% 平均点 192.5 点

IV . 音楽・音楽著作権・音楽録音の流れ・録音の歴史など

正答率 65.8% 平均点 164.4 点

(3) 得点別人数

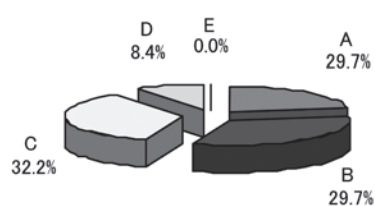
1000 ～ 900	207 名
890 ～ 800	93 名
790 ～ 700	94 名
690 ～ 600	83 名
590 ～ 500	92 名
490 ～ 400	53 名
390 ～ 300	24 名
290 ～ 200	4 名
200 ～ 0	0 名

計 650 名

(4) ランク別人数

A ランク	1000 ～ 901 点	193 名
B	900 ～ 701 点	193 名
C	700 ～ 451 点	209 名
D	450 ～ 201 点	55 名
E	200 点以下	0 名

計 650 名



第18回スタジオ見学会「音響ハウス」

新型コロナウイルス感染症の影響こしばらく開催出来なかった賛助委員会主催のスタジオ見学会ですが、音響ハウス様のご協力のもと、感染対策に配慮しながら約2年半振りに下記概要にて開催することが出来ました。

Dolby Atmos、360 Reality Audio に対応したイマーシブスタジオでの試聴が出来るということもあり、参加者の関心も高さも伺える見学会となりました。



岡田 賛助委員長

日 時：令和4年7月9日（土） ① 10：00 - 11：00 / ② 11：00 - 12：00 の2回

会 場：株式会社 音響ハウス

内 容：音響ハウス制作映画の楽曲を2ch～Spatial Audioまで体験できる見学ツアー。
実際のレコーディングでも使用したスタジオの見学から視聴までを是非ご体験。

- I. ご挨拶 高根 護康氏（株式会社音響ハウス 代表取締役社長）
- II. 施設見学・説明及び2ch・5.1chの聞き比べ
「Studio No.2」 中内 茂治氏（レコーディングエンジニア）
河野 恵実氏（メンテナンスエンジニア）
「Studio No.3」 山田 克之氏（MAミキサー）
- III. 「Studio No.7」 Spatial Audio | Audio Masteringにて空間オーディオ体験
(Dolby Atmos / 360 Reality Audio)
櫻井 繁郎氏（レコーディングエンジニア）

集合場所はStudio No.2のメインブースでしたが、そこには昔からのスタジオパンフレットが用意されており、見学会が始まるまでの間にスタジオの歴史を感じることが出来る演出がされていました。ちょっとしたタイムトリップが出来ました。

岡田 賛助委員長の開催の挨拶の後、見学会は音響ハウスの代表取締役社長 高根氏の挨拶からはじまり、メンテナンスエンジニア 河野氏からStudio No.2の改修等に関する説明、そして調整室に移りレコーディングエンジニアの中内氏からシステムに関する説明&試聴、そしてその後Studio No.3でのMAミキサー 山田氏による説明&試聴、Studio No.7でのレコーディングエンジニア 櫻井氏による説明&試聴と言う見学ツアーへとなるわけですが、その詳細については（株）サウンドインスタジオの椎葉 爽氏に当日の見学会をレポートしていただきましたので、そちらをお読みください。



高根代表取締役社長

ステレオ、5.1 サラウンド、イマーシブ、みんな違ってみんな良い。

株式会社サウンドインスタジオ 椎葉 爽

2022年7月9日、この日の最高気温は32度。後世に語り継がれるであろう大選挙の前日、銀座の歩行者天国から築地方面に少し歩くと見えてくる音響ビルの文字。音響ハウス様のスタジオ見学会が開催されましたので、参上しましてお話を伺い、また実際に音源試聴も催されましたのでご報告致します。

拙文をお読み頂いている皆様はご存じの方が多いとは思いますが、音響ハウス様は1974年にスタジオ業務を開始以来、音楽スタジオを始め MA ダビングスタジオ、映像編集スタジオやオーサリングなど、オーディオビジュアルの様々な技術とサービスとコミュニケーションを提供しているスタジオです。最近ではオーディオ機器販売、映画「音響ハウス Melody-Go-Round」（以下、映画「音響ハウス」）の制作など幅広く活動されています。今回の試聴会は、映画「音響ハウス」の主題歌“Melody-Go-Round”を2ch ステレオ、5.1ch サラウンド、そして近年注目を集めるイマーシブオーディオの Dolby Atmos、Sony 360 Reality Audio（以下、Sony 360RA）で試聴しようというもので非常に贅沢な一時でした。



Studio No.2 ブースの壁

検温を済ませエレベータで5Fへ、受付を経てStudio No.2へ入りました。サウンドロックを経由し正面が調整室、右側には64221型の弦が入る広いメインブースの他3つのブースがあり、その内1つにはピアノが収められていました。音響ハウス メンテナンスエンジニアの河野様のご説明によると、このスタジオは全部で4回改修されており、最初は高さ2.5mの非常に大きなガラスがあったため、割と響くスタジオだったそう。1982年の1回目の改修時、当時流行のデッドなサウンドにするために、おおよそ今の形に変更されたとのこと。その後1987年、2001年と何度か改修を行ったそうです。基本的には1982年改修当時の部屋のつくりと床を生かし、じっくりと材がエイジングされていった



メンテナンスエンジニア
河野 恵実氏

ことで、スタジオの持つ響きが評判のサウンドになったそうです。



2st 調整室と感動のFDドライブ

説明を受けた後に調整室に移動し、今度は調整室のシステムの説明を音響ハウス レコーディングエンジニアの中内様より伺いました。コンソールは言わずと知れた名機 SSL 4000G+、ラージスピーカーは Westlake TM-3、卓上には Amphion Two18 が置かれていました。話を伺う中で驚いた事が。通常、G シリーズコンピューターのデータはフロッピーディスク（FD）に記録されます。このFDドライブが度々壊れることがあった

そうで、現代に合わせてSDカードかUSBメモリに記録出来るように改造したそうです（スゴイ！）。音響ハウス メンテナンスエンジニアの気概を感じました。

このスタジオでの最後に“Melody-Go-Round”の試聴会。この曲はStudio No.2で全て収録されたそうです。ラージスピーカーのサウンドも非常に気になりましたが、今回はAmphion Two18での試聴でした。先ほど説明を聞いたブースで録音された音を聴くと、その体験からくるライブ感を感じ、非常に貴重な体験でした。



レコーディングエンジニア
中内 茂治氏

さて、次のスタジオへはエレベータに乗って向かいます。7Fのエレベータ正面にあるStudio No.3。このスタジオは2chのトラックダウンルームとしてスタートしたそうですが、スピーカー常設のサラウンド環境が欲しいというニーズを受け、5.1chサラウンド常設のスタジオへ2006年に改修した、と音響ハウス エンジニアの山田様が教えて下さいました。当時はTHX準拠が主流だったそうですが、エンジニアそれぞれのニーズに合わせる為にあえて認証はとらず、ピュアオーディオ的な路線をとったそうです。5.1chサラウンドの規格であるITU-R BS.775-1に準拠しつつ、ボーカルやナレーションを録れるブー



MA ミキサー山田 克之氏



5.1chの試聴風景

スも備わっています。サブウーファーは2発あり、様々なフォーマットに対応するためにモニタシステムには+10dBスイッチを搭載していました。また、MAスタジオとしてのクオリティを担保するために、Video Satelliteを備え、ProResでの視聴に対応しているそうです。

ここでは5.1chでの“Melody-Go-Round”を視聴しました。平面に広がったことで音楽がより鮮明に感じる事が出来、2chの時とはまた違った心地よい体験でした。



7Fのかっこいい看板

その他のサラウンドスピーカーがAmphion One18です。スピーカー配置はL, R, C, LFE, Lss, Rss, Lsr, Rsr, Ltf, Rtf, Ltr, Rtrの9.1.4chで構成されます。Sony 360RAでは、それらに加えてLRの下にボトムのLRが使われます。説明頂いたのは音響ハウス エンジニアの櫻井様でした。

その他のシステム（抜粋）は、メインマシンにMac Pro 2019、ProTools HDX3 + ProTools MTRX (w/SPQ)、モニターコントローラのVMC-102IP、コントロールサーフェスはAvid S1、Avid Dockが使われていました。あえてS6等にしなかったのは、ラージコンソールがあるとマスタリングルームとしては作業がしづらいとの

いよいよ最後にして、筆者が一番楽しみにしていたイベント、イマーシブの試聴です。Studio No.7はなんと、イマーシブとマスタリングを共存させた他に類を見ないスタジオだそうです。

スピーカーはLRがAmphion Two18 + Base Two25、CenterにAmphion Two18、LFEにAmphion FlexBase25、



レコーディングエンジニア
櫻井 繁郎氏

意見があり、またイマーシブミックスには Avid S1 と Avid Dock でも十分に対応が可能との事でこの形をとったそうです。



ハイパーハイブリット Studio No.7

と迫力は若干少なく感じますが、リスニングエリアが広がったように感じ、また上下方向が整然と聞こえ、ミックスダウン作業がやりやすそうな環境でした。

個人的な感想が多い文章となってしまいましたが、ここまで読んで頂きありがとうございます。また、この見学会の開催にあたりまして、音響ハウス様、JAPRS 賛助委員会の皆様、その他この見学会にご尽力賜りました皆様に感謝申し上げます。

さて、いよいよ試聴。まずは Dolby Atmos 版 “Melody-Go-Round” です。筆者の個人的な感想では、音に包まれる感じの中に心地よい定位感もあり、またほどよい迫力も感じ、このソフトを Dolby Atmos の映画館で聴いたらこうなるのかな？と想像しやすい環境でした。

次に Sony 360RA 版 “Melody-Go-Round”。同じスピーカー配置だし、システムも同じだし、違いは分かるのかな？と思っていましたが、想像よりもこの2つは異なる事が分かりました。あくまで個人的な感想ですが、Dolby Atmos 版と比較する



BD も販売中！ # 音響ハウス

イマーシブオーディオセミナー Vol. 2 「Sony 360 Reality Audio」実施報告

イマーシブオーディオ制作に向けたセミナーの2回目として“イマーシブオーディオセミナー Vol.2「Sony 360 Reality Audio (以下 360RA)」”を下記の通り新型コロナウイルス感染症拡大のため ZOOM ウェビナーにて開催いたしました。(※当初はパネリストの方々に同じ場所にお集まりいただき、その会場からの配信を予定しておりましたが、感染症拡大の状況を受けて、それぞれの場所からオンラインで参加いただいたの実施となりました。)

360RAの開発、そして実際の制作に携わっている方々をパネリストにお迎えし、360RAの技術的な内容のご説明、そしてスタジオ設備や制作上のノウハウに関するお話を伺いながら進行了しました。

このセミナーの様子は、YouTubeにてアーカイブ配信をしております。(※実施レポート最後にリンク先 QR コードを掲載しています。)

日 時：令和4年8月8日(月) 17:00～

※ZOOM ウェビナーでの開催(参加者 82名)

司会進行：深田 晃氏 / JAPRS 技術委員長株式会社、dream window 代表

パネリスト：渡辺 忠敏氏 : ソニー株式会社

360 Reality Audio コンテンツ制作スペシャリスト

鈴木 浩二氏 : ソニー・ミュージックスタジオ

レコーディング&マスタリングエンジニア

奥田 裕亮氏 : ソニー・ミュージックスタジオ

レコーディングエンジニア

Chester Beatty 氏 : 山麓丸スタジオ 統括プロデューサー / エンジニア

當麻 拓美氏 : 山麓丸スタジオ チーフ・エンジニア

山口 哲氏 : 株式会社メディア・インテグレーション MI 事業部



ZOOM ウェビナーによるセミナー

イマーシブオーディオセミナー Vol.2 「Sony 360 Reality Audio」実施レポート

(一社) 日本音楽スタジオ協会
技術委員長 深田 晃

○セミナー概要：

初めにソニー渡辺氏から 360RA の概要、制作ツールの説明、360RA Music Formart への書き出し等の解説をしていただいた。全世界では 10000 以上のリリースがなされ現在は Amazon Music, dizzier 等で配信されているようである。

次に制作ツールである Walk mix Creator の販売代理店である (株) メディア・インテグレーションの山口氏から最近のバージョンでバイノーラルレンダリングされたファイルの書き出しに対応したこと、M1、M2 Mac にも対応した事などの解説があり、多くのエンジニアがヘッドフォンでのバイノーラル視聴が他のソフトでのバイノーラルよりも位置情報がわかりやすいという印象を持っているとの報告があった。

そして Sony Music Studio 鈴木氏からスタジオ設備、機材等の解説があり、過去の 4ch や 5.1ch の素材も固定のオブジェクトとして配置することで 360RA としてのリリースができるため、過去に制作されたものを再発見し、提供することが可能となるという 360RA の可能性にも言及した。Sony Music では約 1,500 曲のリリースを行ったそうである。同じく Sony Music 奥田氏から 360 Walk mix Creator を使った音源の移動や水平、垂直方向の定位の移動を実際の音を使つての解説が行われた。

さらにミックスしたもののレンダリングやバウンスなどこれも実際に ProTools 上の Walk mix Creator を用いての実演を行った。

次に山麓丸スタジオの Chester Beatty 氏から山麓丸スタジオを作った経緯 (Sony PCL スタジオで聴いたイマーシブ音源からこれからはイマーシブだと確信し、ステレオ制作を行う予定のスタジオを急遽 360RA 対応に変更した等。) の説明があり、イマーシブスタジオに必要な項目としては天井の高さが重要であるという話があった。

同じく山麓丸スタジオの當麻氏からは実際の制作ではリスナーがヘッドホンである事を考量してヘッドフォンを主体にミックスしている事、その中でも後方や上方の位置が正確に再現できるよう努めているというミックス上の工夫についての話があった。

また、360RA はラウドネスでのレベル規制はないのでレベルはかなり詰め込むことができるがレベルを詰めていくと球体が小さくなる印象があり、そうならないようなレベルでの制作をしているという説明も行われた。

全体を通じての質問ではレンダリングするのに 4 種類のレンダリングを行わなければならない点、スピーカ調整の基準となるレベルに対する質問があった。

360RA ではレンダリング時 Level 0.5, Level 1, Level 2, Level 3 と言われるオブジェクト数を変化させた (ビットレイトを環境に応じて変化させる。) バージョンを作成する必要がある。

これは制作側でオブジェクトの役割を決める事ができるという意味では、自動的にレンダリングが作成されるよりも制作意図に沿ったものを作成できるという意味で制作者には有利であると言える。

スピーカ調整は -18dBFS のピンクノイズを用いて各 ch78dBA ± 0.5 に調整するのが基準ということである。

○感想：

今回のセミナーでは 360RA についてその基礎から実際の制作上のノウハウ、技術的な仕様まで幅広く学ぶことができたのではないかと思います。

まだまだ、これから発展していく技術であり、制作ツールもさらなるブラッシュアップが行われていくだろうと思われます。

これからイマーシブオーディオ対応のスタジオを構築される事業者、ミキシングを始めるエンジニアにとって良いセミナーになったのではないかと考えます。



第 19 回 JAPRS 認定「Pro Tools 技術認定試験」実施報告

新型コロナウイルス感染症予防対策への配慮をし、9月11日（日）、札幌×2、仙台×2、新潟、小山、東京×8、横浜、川崎、名古屋×4、大阪×4、広島、博多×2の11地区27ヶ所の団体受験会場に分散して、「第19回 JAPRS認定 Pro Tools技術認定試験」が実施されました。本年度の申請者数は912名に対して受験者数は789名となりました。

また、今回の試験については、昨年と同様に受験者個々のPro Toolsに関する知識をより明確に把握するために、初級50問（500点）、中級50問（500点）の出題構成とし、それぞれ「Pro Tools概要」「録音・編集」「ミキシング」「シンク・MIDI・ファイル管理など」に区分された出題としましたが、初級問題の正答率は69.2%、中級問題については61.0%、全体的な正答率は65.1%という結果になりました。



東京地区会場



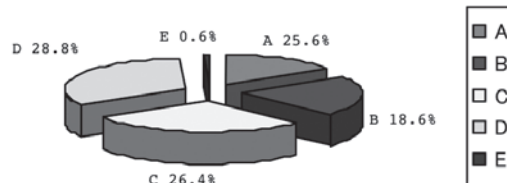
名古屋地区会場

以下の通り実施結果の詳細を報告致します。

- (1) 受験申請者 912 名 欠席者 123 名 受験者 789 名
最低点 0 点 最高点 1,000 点 (46 名) 総合平均点 651.1 点
- (2) 平均点詳細
初級 1 (Pro Tools 概要／90 点)：71.1 点
初級 2 (録音・編集／130 点)：84.8 点
初級 3 (ミキシング／110 点)：76.0 点
初級 4 (シンク・MIDI・ファイル管理など／170 点)：114.1 点
◆初級計 346.1 点
中級 1 (Pro Tools 概要／120 点)：77.1 点
中級 2 (録音・編集／140 点)：85.7 点
中級 3 (ミキシング／90 点)：55.1 点
中級 4 (シンク・MIDI・ファイル管理など／150 点)：87.0 点
◆中級計 305.0 点
- (3) 得点別人数

1000～900	212 名
890～800	85 名
790～700	55 名
690～600	69 名
590～500	90 名
490～400	117 名
390～300	111 名
290～200	45 名
200～	5 名
計	789 名
- (4) ランク別人数

A ランク	1000～901 点	202 名
B	900～701 点	147 名
C	700～451 点	208 名
D	450～201 点	227 名
E	200 点以下	5 名
		計789 名



イマーシブオーディオセミナー Vol.3 「イマーシブオーディオエンジニアリングセミナー & 試聴体験会」

イマーシブオーディオ制作に向けたセミナーの3回目として、株式会社WOWOW様のご協力のもと同社のイマーシブスタジオでもある試写室「オムニクロス」において、JAPRS イマーシブオーディオセミナー Vol.3「イマーシブオーディオ・エンジニアリングセミナー & 試聴体験会」を、感染症対策として定員を収容人員半数の20名に抑えて下記の通りリアル開催しました。

I 部ではイマーシブオーディオ制作の先駆者である入交 英雄氏（株式会社WOWOW）を講師にお迎えし、イマーシブオーディオに関するマイキングを含めたエンジニアリング手法についてイマーシブ再生環境での試聴を交えながら解説いただき、II 部では深田技術委員長の進行により、各種イマーシブオーディオの試聴体験会を行いました。

日 時：令和4年10月5日（水）①14:00～／②17:00～の2回

会 場：株式会社WOWOW 辰巳放送センター 試写室「オムニクロス」

内 容：I. イマーシブオーディオ・エンジニアリング手法の解説

講師：入交 英雄氏／株式会社WOWOW

エグゼクティブ・クリエイター

II. 各種イマーシブオーディオ試聴体験

進行：深田 晃氏／JAPRS 技術委員長、株式会社 dream window 代表

III. 質疑応答

【講師紹介】



入交 英雄氏

株式会社WOWOW エグゼクティブ・クリエイター

イマーシブオーディオ録音技術開発先駆者であり、ホール録音・スタジオ録音・フィールド録音など幅広いジャンルでイマーシブサウンド録音技術を探求。

2013 年 残響の研究で博士を取得

2021 年度 第27回日本プロ音楽録音賞

Immersive 部門 最優秀賞受賞

I 部については、入交氏によるイマーシブオーディオに関する基本的な技術解説から具体的な収録現場のセッティングや収録された各トラックのオン／オフをしながらの試聴を交えたエンジニアリング手法の解説、そしてイマーシブオーディオ Auro-3D についての説明がされました。体験に基づいた貴重な技術を包み隠さずに解説いただいたことは、大変有難く貴重な時間となりました。（提供いただいた解説資料も添付しておりますのでご参照ください。）

II 部については、深田技術委員長の司会により、イマーシブオーディオの試聴体験会へと進みました。

最初に試写室「オムニクロス」の再生環境について入交氏より説明がされました。この試写室にはスピーカー33個が設置され、各種再生方式の比較検討が行えるように、22.2ch、Dolby Atmos、Auro-3D、360 Reality Audio に対応しており、ハイレイヤーにつ



深田 技術委員長

いては各種の再生方式に合わせたスピーカー角度で常設されており、ミッドレイヤーについては可動式で再生方式に合わせた設置が出来るようになっているとの説明の後に各種再生方式による楽曲試聴がされました。(再生楽曲は下記に示した通り)

一度に様々な再生フォーマットを試聴体験出来る場は少なく、各フォーマットの特徴を体感することが出来る貴重な機会となりました。

今回この環境をご提供いただきました(株)WOWOW様、そして入交様、ご協力いただいたスタッフ様、そして楽曲再生に快諾いただきました皆様に感謝いたします。

○Ⅱ部 試聴体験会 再生楽曲リスト

【360 Reality Audio】

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| 1. 「Total Immersion」／井上 鑑 | Mix Eng：片倉 麻美子氏 (SIGN SOUND) |
| 2. 「Parachute」／milet | Mix Eng：Ryosuke Dr.R Sakai 氏 |
| 3. 「Greensleeves」／Christopher Hardy | Mix Eng：高田 英男氏 |

【Dolby Atmos】

- | | |
|---|----------------------------|
| 1. 「SHINING NEO TOKYO」／稲毛謙介 | Mix Eng：深田 晃氏 |
| 2. 「Ignition」／AAAMYYYY | Mix Eng：秦 正憲氏 (Sound City) |
| 3. 「ストラビンスキー火の鳥より」第4曲
／シャルル・デュトワ指揮 サイトウ・キネン・オーケストラ | Mix Eng：深田 晃氏 |

【Auro - 3D】

- | | |
|---|----------------|
| 1. 「プロムナード」
／瀬川英史作曲 飯森範親指揮 東京交響楽団 | Mix Eng：入交 英雄氏 |
| 2. 「ラストタンゴインパリ」／山本剛トリオ | Mix Eng：入交 英雄氏 |
| 3. 「アヴェマリア 清けきおとめ」
／花井哲郎指揮 アンサンブルカペラ | Mix Eng：入交 英雄氏 |



イマーシブ試聴体験風景

イマージブ収録技術

3Dオーディオにおける録音・再生(技術)と表現

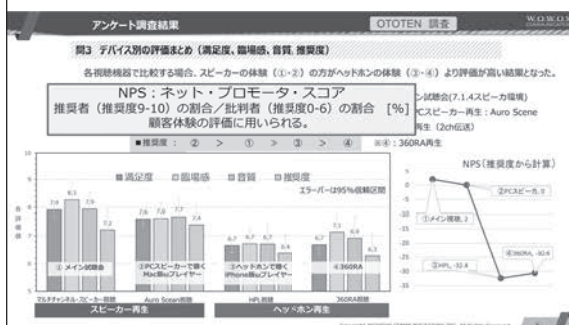
録音における表現とは何か？

録音技術は音質とリアリティの改善がテーマであった

- ハードウェアの進化
⇒音質改善 メカニカル→アナログ→デジタル→ハイレゾ・DSD
- マイクアレンジの進化
⇒リアリティの改善
- チャンネル数の拡大
⇒臨場感の改善 スピーカ数の増加とともに臨場感が増加
⇒空間領域の情報量、空間領域の情報質の向上
- 音質改善はハードウェアの進歩に依存するので、制作技術として改善が期待できる空間情報の拡大化について考えてみる。
⇒ 目指すはハイレゾ・イマージブ(3D)オーディオ

イマージブオーディオとは何か？

- 耳は2つなのに、なぜそれ以上のチャンネルが必要？
両耳間音量、左右＝レベル差と時間差、上下＝スペクトラム変化
頭部運動＝ヒトは頭部を動かして音の到来方向を確かめる
- バイノーラル(ヘッドホン再生)
 - ①頭部伝達関数＝ヒトのからだ(頭部)が音波の伝達に影響
 - ②ダミーヘッド(個人差、マイク・カプセル性能)
 - ③バイノーラル・レンダリングと個人性適用 ⇒ 3D再生
 - ④ダイナミック・ヘッドトラッキング ⇒ バイノーラル・イマージブの完成？
- マルチチャンネル再生(スピーカ再生)
 - ①スピーカを増やして頭部の周りに音場を再現
 - ②音の方向制御 ⇒ Atmos, AURIO 3D, DTS:X vs シーンベース ⇒ Ambisonics



イマージブオーディオとは何か？

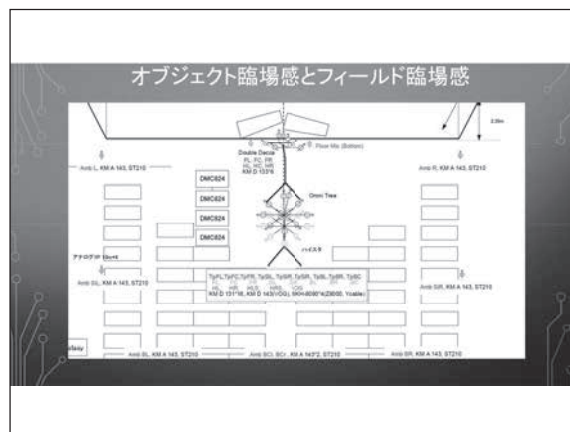
- 3Dオーディオ聴取
 - ①離れた臨場感による疑似体験
 - ②疑似体験 ⇒ 対象への集中 ⇒ 没入
- 没入感 ⇒ イマージブ ⇒ イマージブ・オーディオ(没入型オーディオ)
- 臨場感とは何か？
 - 読んで字のごとく、まさにその場に居合わせる感覚
- 臨場感を感じさせる要素
 - 音源のリアリティ、環境のリアリティ
- 音響心理で紐解くと
 - 臨場感を感じるとき ⇒ 包み込まれ感、広がり感を感じている
- 感動を生む音
 - ⇒ 臨場感を持っている 良い音の充分条件ではないが、必要条件である

イマージブオーディオの要件

- 包まれ感(包み込まれ感)
 - 音の細かい成分(テクスチャー)に包み込まれている感じ、霧の中にいる感じ。
- 広がり感
 - 音源の幅や、横方向、高さ方向への拡張。広さ・大きさをイメージ。
- 囲まれ感(囲まれ感)
 - 楽器などの単位の音に囲まれる感じ。サラウンド。
- 音質
 - サウンド・クオリティ: イマージブに限らず、オーディオの根源的要素。
- 満足度 ⇒ 上記がバランス良く実現できたときに満足感を感じる。
(もちろんコンテンツ・クオリティが最重要)
- 推奨度 ⇒ NPS : システム価値を推し量る指標

臨場感をどのように表現するか？

- 音源のリアリティ、環境のリアリティ
 - ※ 楽器などの音源の臨場感 ⇒ オブジェクト臨場感
 - ※ ホール・トンなどの空間(環境)の臨場感 ⇒ フィールド臨場感
- 収録の場合、臨場感の要素を、この2つへ分けて考えると成功しやすい
- マイクアレンジ要素
 - 音源リアリティ向上 ⇒ 音源の面・ポリゴンオブジェクト化(音源は点ではない)
 - 環境リアリティ向上 ⇒ マイクアレイによる音場空間キャプチャ
- 例1 9本マイクによるマリリン・バイブルの収録
- 例2 17本マイクによる教会の空間キャプチャ



マリンバ収録 9本マイクによるオブジェクト臨場感

22.2chミックス

- ・フロントハイト
HL, HC, HR
- ・フロントミッド
L, C, R
- ・フロントボトム
BtL, BtC, BtR

の9本構成

例: 通常の3本マイクと9本マイクの違い

マリンバ収録 17本マイクによるフィールド臨場感

22.2chミックス

- ・トップ
TpC=VOG
- ・ハイト
TpFL, TpFR, TpFC, TPSiL, TpSiR, TpBL, TpBR, TpBC
- ・ミッド
FL, FR, FC, SiL, SiR, BL, BR, BC

の17本構成

例: 試聴

マリンバ収録 9本マイクによるオブジェクト臨場感

22.2chミックス

- ・フロントハイト
HL, HC, HR
- ・フロントミッド
L, C, R
- ・フロントボトム
BtL, BtC, BtR

の9本構成

例: 通常の3本マイクと9本マイクの違い



明瞭度と残響

- ・ホールにおけるアコースティック音楽の収録
 - a) ホールトーンを構成する残響成分の表現
 - b) 音楽(楽器音)そのものの明瞭度

→ 両立が難しい

明瞭度と残響

- ・その限界の原因
 - 同じスピーカーから直接音と残響が再生される。
 - 直接音が残響にマスクされる。
- ・→ 直接音と残響を異なる位置(スピーカー)に配置すれば解決?
- ・直接音 : オブジェクト臨場感
- ・残響 : フィールド臨場感

マスキングと
方向性マスキングの解除

W.O.W.O.W

- マスキング
 - 一つの目の音が二つ目の音を聴こえにくくさせる現象
 - 同時マスキング、経時マスキング、方向性マスキング
- 方向性マスキングの解除 (Spatial release of masking)
 - 二つの音の到来方向が異なるとき
 - マスキング閾値が減少し聴こえやすくなる

マスキングと
方向性マスキングの解除

W.O.W.O.W

マスキングと
方向性マスキングの解除

W.O.W.O.W

マスキングと
方向性マスキングの解除

W.O.W.O.W

2chステレオ再生よりも22.2chなどのマルチチャンネル再生の方が、方向性マスキングの解除の効果が大きい

マスキングと
方向性マスキングの解除

W.O.W.O.W

- まとめると
- 2ch ステレオ：ある音源が他の音源にマスクされやすい
- マルチチャンネル：音源配置の工夫によるマスキング回避
- 2ch再生では困難な「明瞭度」と「残響表現」の両立
- クラシック音楽の適切な表現の可能性が広がった。

3Dオーディオの特徴

W.O.W.O.W

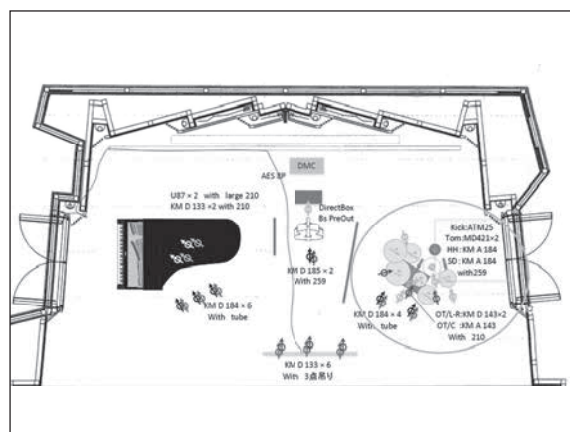
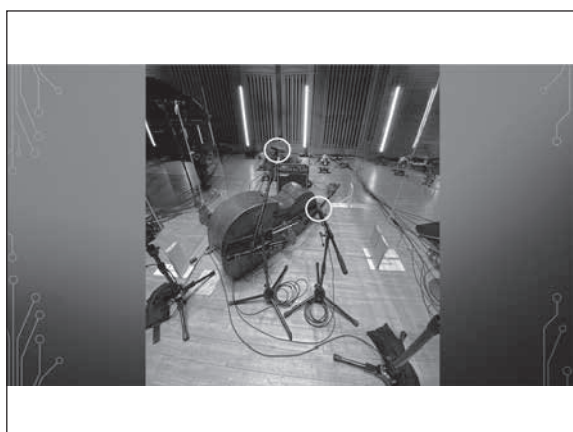
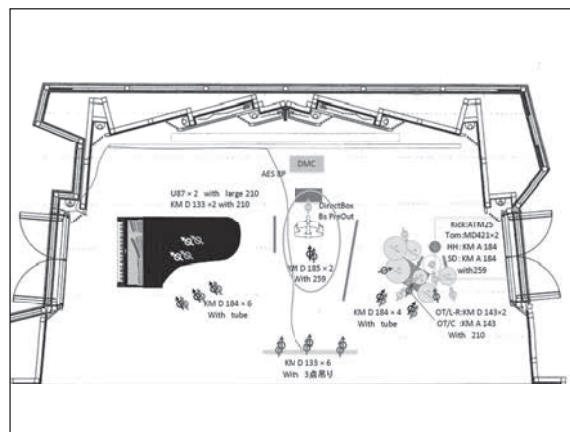
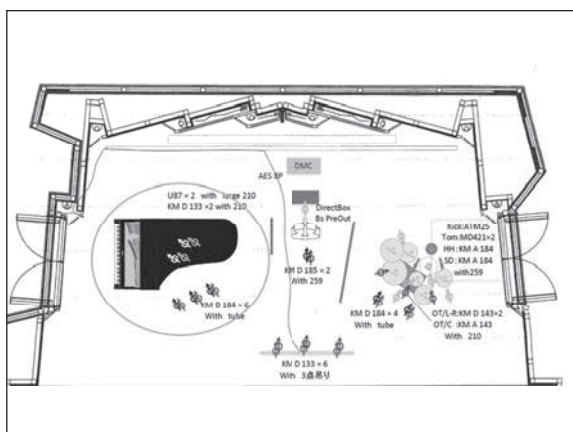
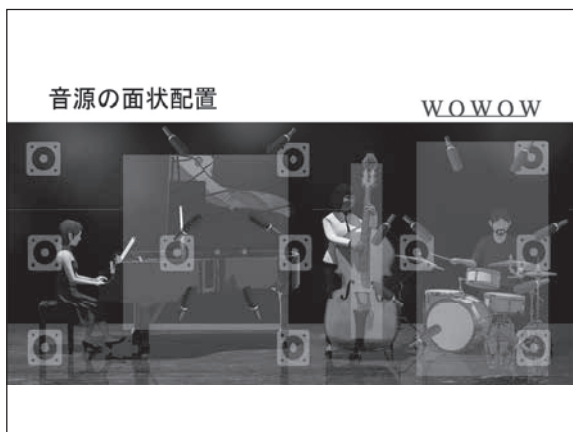
- マルチトラック収録技法
- 音源のマルチ・モノフォニックイメージ
 - 空間のコヒーレンスが小さい
 - 包み込まれ感や広がり感が得られにくい
- そこで音源イメージを点でなく面に展開
 - 2～6のマイクを各々の楽器に使用し、上下左右スピーカに展開することによって面イメージを得る
 - オブジェクト臨場感の拡大
 - 1) 各々の楽器の空間印象が増大
 - 2) 全体的な包み込まれ感や空間印象も増大

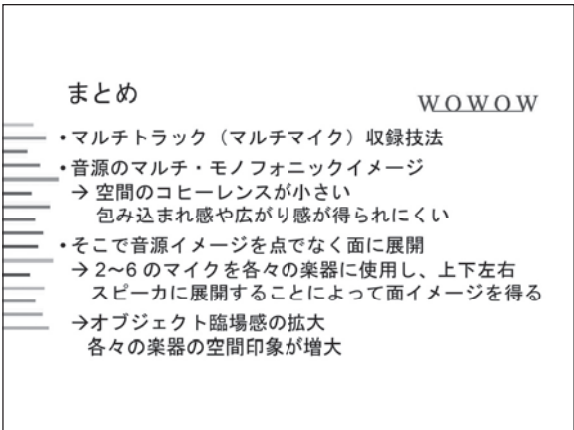
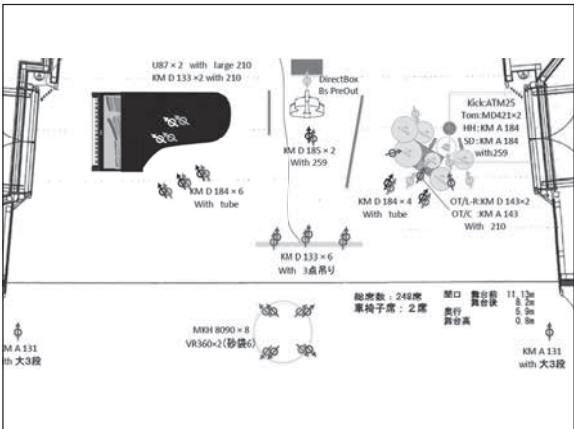
3Dオーディオの特徴

W.O.W.O.W

音源の線状位置

W.O.W.O.W



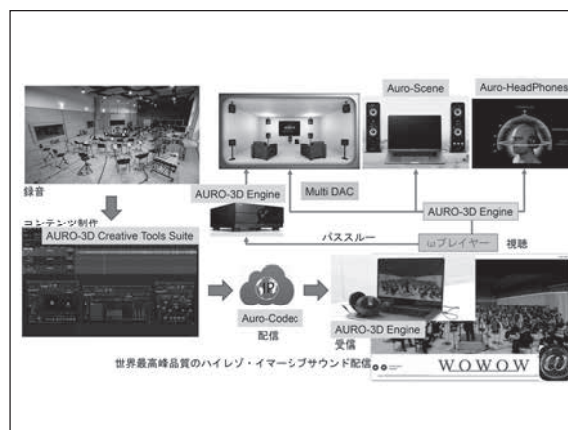
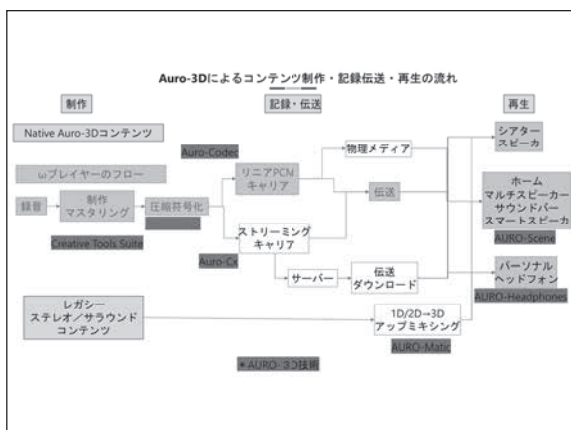
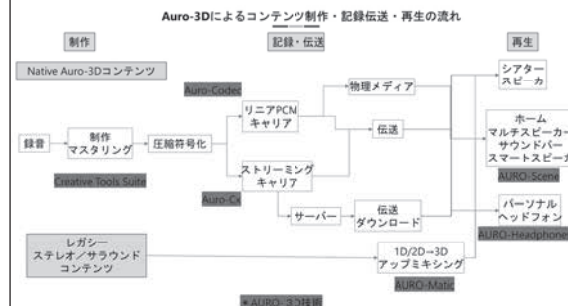
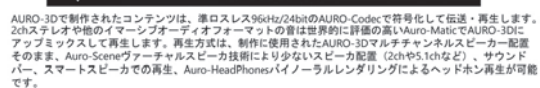


WOWOW
NEW AURO BV

Introduction to
High-Resolution 3D audio

原音と同じ音質の3Dオーディオを伝送・再生する世界初の実証実験

[illegible]



ご静聴ありがとうございました

「パワーハラスメントに関するセミナー」実施報告

令和2年6月1日に「改正 労働施策総合推進法」が施行されたことにより中小企業に対する職場のパワーハラスメント防止措置は、令和4年4月1日から義務化されたことを受けて、JAPRS 渉外委員会では、社会保険労務士を講師にお迎えし、パワーハラスメントに対する認識をあらためて持つことと実際の対応に関する情報を得るための「パワーハラスメントに関するセミナー」を下記の通り ZOOM によりオンライン開催をいたしました。

スタジオ業界においてはクライアントを含めた職場環境も形成されるため、単なる職場の上司・部下という関係だけではない部分もありますが、ハラスメントに対する基本的な考えをあらためて確認出来るセミナーとなりました。(セミナー参加者：20名)

日 時：2022 年 10 月 19 日（水） 16：00～18：00

開催方法：ZOOM ミーティングシステムによるオンライン開催

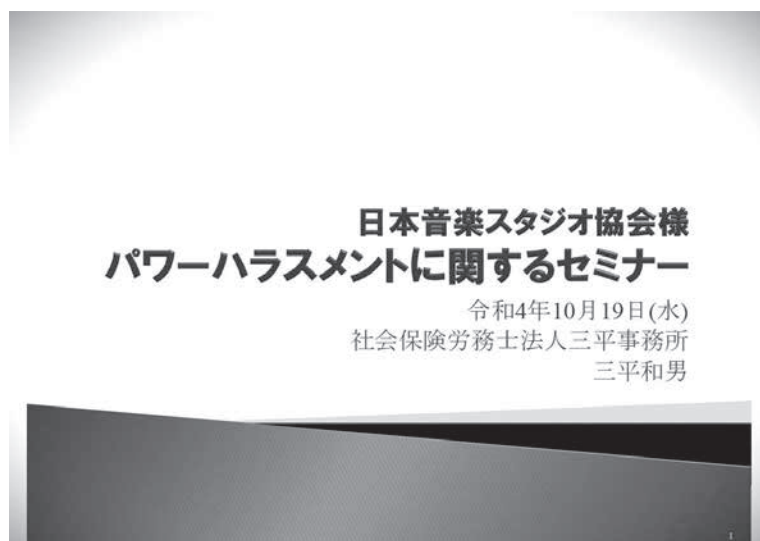
- 内 容：1. パワーハラスメントとは
2. パワーハラスメントの現状
3. パワハラ防止措置に関する法律
4. パワハラの相談対応
5. パワハラ対応についてのポイント
6. まとめ ～ 質疑応答

講 師：社会保険労務士法人 三平事務所 三平 和男氏（特定社会保険労務士）
〃 先崎 恵美氏（社会保険労務士）

社会保険労務士法人 三平事務所

所在地：〒105-0003 東京都港区西新橋 1-19-3 第2 双葉ビル 5F

URL : <https://www.mihirajimusho.biz>



「第 32 回 JAPRS ゴルフコンペ」 レポート

10月21日（金）、千葉縣市原市の姉ヶ崎カントリー倶楽部西コースにおいて、第32回目を迎えたJAPRS ゴルフコンペが開催された。参加者はJAPRS 法人正会員6社10名、個人正会員1名、賛助会員3社3名、JAPRS 会員OB および関連会社等15名 合計8組29名で、早朝8：00に集合しクラブハウスの受付が完了しました。

8：45にクラブハウス前集合となり、賛助委員会 稲葉建設の萩原 一哉氏よりルール等の説明の後、参加者全員の記念写真を撮影後にIN、OUTコースに分かれ、コンペがスタート。

競技終了後、クラブハウス2Fにおいて順位発表がされ、本年度の優勝者・明地 権氏をはじめ、各賞が参加者に手渡された。

最後にJAPRS 副会長の高橋 邦明氏より挨拶、そして総務委員会 中村 隆一委員長の締めめの言葉により無事コンペが終了した。



優勝・明地 権氏



高橋副会長



中村委員長

優勝：明地 権／サウンド・シティ
準優勝：大野 昌寛／キング関口台スタジオ
3 位：加藤 英雄／ミキサーズラボ
ベストグロス賞：萩原 一哉／稲葉建設
ニアピン賞：伊藤 猛、高橋 哲也
ドラコン賞：大野 昌寛、酒井 努、瀧口 博達 （敬称略）



スタート前の集合写真

第 19 回スタジオ見学会「サウンド・シティ」

賛助委員会主催 第 19 回スタジオ見学会「サウンド・シティ」が 10 月 29 日（土）に下記概要にて開催されました。

今回はスタジオ“S”を改修し、あらたにイマーシブ・スタジオとして生まれ変わったスタジオ“tutumu”の見学とイマーシブ再生環境による空間オーディオの試聴体験を中心に行われました。



岡田賛助委員長

日 時：令和 4 年 10 月 29 日（土） ① 10：00 - 11：00 / ② 11：00 - 12：00 の 2 回

会 場：株式会社サウンド・シティ「tutumu」

内 容：立体音響新スタジオ「tutumu」を中心とした見学案内

- I. ご挨拶 明地 権氏／株式会社サウンド・シティ 取締役 営業・総務担当
中澤 智氏／株式会社サウンド・シティ 取締役 技術担当
- II. 立体音響新スタジオ「tutumu」にて空間オーディオ体験
(Dolby Atmos / 360Reality Audio)
秦 正憲氏／ Music Div. 部長 レコーディングエンジニア

岡田委員長による見学会開催の挨拶の後、サウンド・シティの取締役 明地氏と中澤氏から、このスタジオ改修の経緯やコンセプト、イマーシブ制作に対する取り組みについて説明がされました。

続いて、自らイマーシブ制作もされているレコーディングエンジニアの秦氏よりシステム等に関する説明がされました。



明地 権氏



中澤 智氏



秦 正憲氏

“tutumu”は Dolby Atmos、360 Reality Audio のイマーシブオーディオに対応し、モニタースピーカーは新型の PMC を国内で初導入し、スピーカー間の位相についてはインパルス応答のデータを解析して、干渉の影響が出ないように追い込んでいるとのことでした。また、この部屋の特筆すべき点は天井の高さで、適度なモニターとの距離をハイトチャンネルでも維持することが出来、遅延補正を行わずに適切な位置への設置が出来たことも、空間でのパンニングによる音のつながりに大きく貢献しているとのことでした。

Pro Tools は HDX カード 3 枚のシステム 1 台、インターフェイスは Avid Pro Tools|MTRX を 2 台使用とのことで、モニターコントローラーは TACSYSTEM VMC-102 を採用。また、メインのスピーカーとは切り離れた Merging Technologies ANUBIS を採用し、スピーカー再生しながらヘッドホンでのバイノーラルチェックが行えるとのことでした。

また、いろんなコンテンツが聴ける準備もしているとのことですが、用途によって作成されたプロファイルによりストレス無く対応出来るなど、まさに至れり尽くせりの制作環

境でした。

その後は、Dolby Atmos、360 Reality Audio のイマーシブコンテンツの試聴会となりましたが、各再生方式の特徴も明確に分かり、音に囲まれる心地よい空間でありながら、しっかりとした定位と量感のあるサウンドも体験出来ました。採用された新型 PMC スピーカー特性含め、音響空間を突き詰めた“tutumu”のポテンシャルの高さが伺え、イマーシブオーディオ再生のリファレンスとしての存在意義を感じました。

見学会にご協力いただきましたサウンド・シティのスタッフの皆様に御礼申し上げます。



スピーカー再生環境 Dolby Atmos : 9.1.4ch
 360 Reality Audio : 9.0.5 + 3B

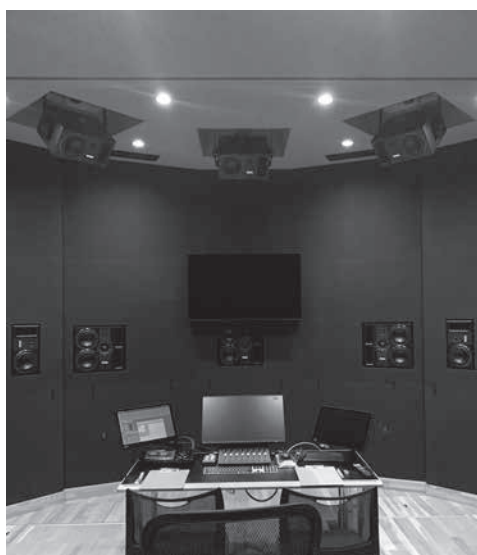
モニタースピーカー L/C/R : PMC 6-2
 Wide/Side/Back/Top/Bottom : PMC 6
 LFE : PMC 8-2 SUB ×2



TACSYSTEM VMC-102 (上)
Merging Technologies ANUBIS (下)
のコントローラー



Dolby Atmos、360 Reality Audio のイマーシブオーディオ体験



“tutumu” のフロント面スピーカー配置

Inter BEE 2022 賛助会員社ブースツアーレポート

(株) メディア・インテグレーション
岡田 詞朗

今年で58回目を迎える「Inter BEE 2022」は、アフターコロナ時代におけるメディア産業の新たなユーザエクスペリエンスを提示する展示会として、「コンテンツ」を中核に位置づけ、コンテンツを「つくる（制作）」「おくる（伝送）」「うける（体験）」の技術要素を網羅した「メディア総合イベント」に変容することを目指し、例年同様幕張メッセにて2022年11月16日（水）～18日（金）の3日間開催されました。

昨年同様コロナ禍での開催となり、コロナ以前では幕張メッセの全てのホールを使用しておりましたが、Inter BEE 2022では2ホールを使用して開催、出展者数810社／団体、出展小間数1,391小間での開催となりました。結果的には3日間で26,901名が来場、コロナ以前では概ね3来場者数は3万人でしたので、出展者数規模と比較すると来場者数に遜色はなかったかと思われます。



さて賛助委員会主催のInter BEE 2022 ブースツアーですが、2019年を最後に2年間コロナのためツアーをお休みとさせていただいておりましたので、その内容を簡単にご説明させていただきます。後述しますJAPRS賛助会員様をご希望の方々と共に訪問し、各社毎に展示ブースの見どころ等をご説明いただくもので、手前味噌で恐縮ですが、割と効率よく各社の把握が出来るのではないかと考えております。今回のInter BEE 2022 ブースツアーでは対象の賛助会員が全部で11社が対象となり、13名のツアー参加者の方々とともに各社を訪問、ツアー後は自由に見学を頂く流れとなっておりました（ツアー開始は10：30、ツアー自体は12：30ごろ終了しております。）。

また次回の「Inter BEE 2023」は、2023年11月15日（水）から17日（金）の3日間、幕張メッセでの開催を予定されております。その際は今年同様賛助委員会主催でブースツアーを開催したいと考えております。

最後に以下が今回のInter BEE 2022 ブースツアーにご協力頂いた賛助会員一覧となります。

(アイウエオ順、敬称略)

オタリテック株式会社
株式会社オーディオテクニカ
株式会社静科
ゼンハイザージャパン株式会社
ソリッド・ステート・ロジック・ジャパン株式会社
タックシステム株式会社
日本音響エンジニアリング株式会社
日本環境アメニティ株式会社
ヒビノインターサウンド株式会社
ミックスウェーブ株式会社
株式会社メディア・インテグレーション



JAPRS 2022 年度新人エンジニア育成研修会 実施報告

専門学校委員会主催による「2022 年度 新人エンジニア育成研修会～スタジオで働くために今何を学ぶか～」を、全国の専門学校に参加いただけるように ZOOM ウェビナーにてオンライン開催いたしました。

この研修会は、これから音楽スタジオ業界への就職を目指す JAPRS 賛助会員専門学校 1 年生を主な対象とし、レコーディングスタジオで働くということがどんなことなのか、またそこで働くためには何を学んでおけば良いのかを知っていただくために開催されています。

当日は、ビクタースタジオ 203 からの配信を行い、下記の内容で研修会を進行しました。

今回の当日参加者は 82 名、そして参加出来なかった学生に対してアーカイブ動画の配信も行っております。



YouTube でのアーカイブ動画配信

【1 部】

1. 会長挨拶「スペシャリストを目指して」

高田 英男 JAPRS 会長

まず、研修会開催の挨拶そして主旨についての説明がされ、続いてレコーディング業界で“スペシャリスト”を目指すために大切な「感性価値」について、そしてそれを目指すために踏むべきステップについて、および業界に入ってから的心構え、最後にエンジニアという仕事の面白さについて話がされました。



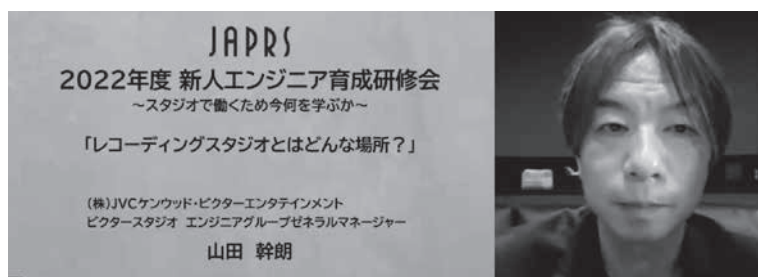
2. 「レコーディングスタジオとはどんな場所？」

山田 幹朗氏

(株) JVC ケンウッド・ビクターエンタテインメント

ビクタースタジオ エンジニアグループゼネラルマネージャー

○レコーディングスタジオにはどんな仕事があるのか、そしてそこで働く人達との関わりの重要性や、アシスタントエンジニアはどんな仕事なのかについて説明がされました。



3. 「レコーディングスタジオでの働き方の変化、 そして今スタジオではどんな人材を求めているか？」

明地 権氏

(株) サウンド・シティ 取締役

○レコーディングスタジオにおける業務や働き方の変化やそれに対応するために求められる能力について説明がされました。



4. 「今後予定されている JAPRS からの動画配信ご案内」

○2022年6月11日(日)にTOTEN2022のJAPRS展示ブースにて開催された下記内容のJAPRSセミナー動画配信予定に関する案内がされ、その中で上映された公開レコーディング風景ダイジェスト版の視聴がされました。

「空間の感触、未来に繋ぐ音像～ビクタースタジオ

401studio / 鈴木祥子レコーディング・ライブを通じて視えてくるもの」

講師：鈴木祥子氏 シンガー＆ソングライター

中山佳敬氏 ビクタースタジオ レコーディングエンジニア



公開レコーディング風景を見ながらのセミナー風景

【2部】

5. 「エンジニアQ&Aコーナー」

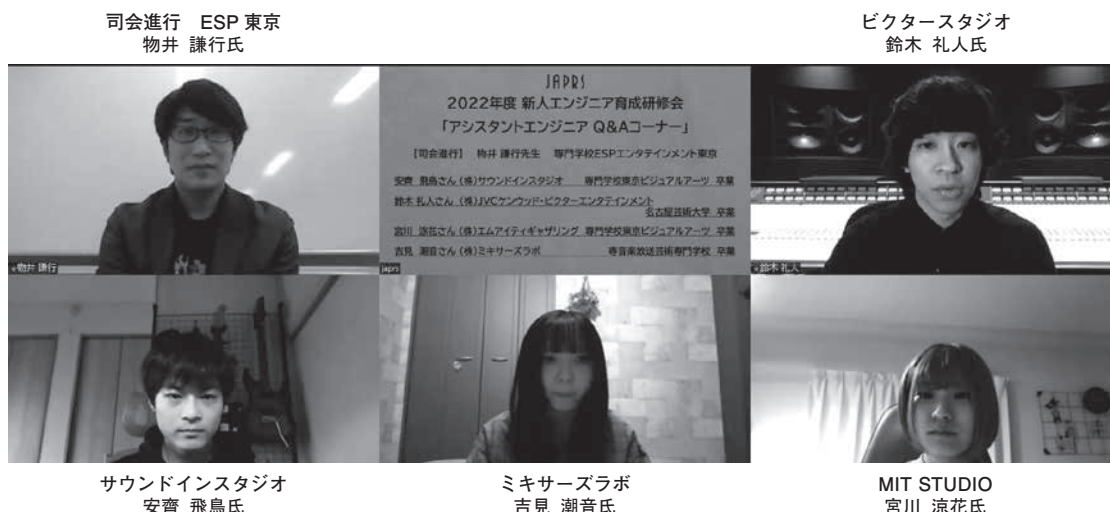
司会進行：物井 謙行氏（専門学校 ESP エンタテインメント東京）

参加エンジニア：

安齊 飛鳥氏	サウンドインスタジオ	／	専門学校東京ビジュアルアーツ 卒
鈴木 礼人氏	ビクタースタジオ	／	名古屋芸術大学 卒
宮川 涼花氏	MIT STUDIO	／	専門学校東京ビジュアルアーツ 卒
吉見 潮音氏	ミキサーズラボ	／	経専音楽放送芸術専門学校 卒

○休憩を挟んで第2部、物井氏（専門学校 ESP エンタテインメント東京）の司会により、現場で働くエンジニア4名から、今スタジオで毎日どんな仕事をしているのか、入社するまでの経緯やどうしてレコーディングスタジオを目指したのかなど、様々な質問に答えていただく形で進行了しました。

レコーディングの現場で働いている、そして年齢も近い先輩方からの実体験に基づく話は学生にとって大変興味深く、今後の学生生活への大きな指針になったと感じました。



6. 「JAPRS からのインフォメーション」

- 2023 年 JAPRS 企業説明会
 - 5 月開催を予定（対面開催およびアーカイブ配信を予定）
- レコーディングセミナー（スタジオワーク編）
 - 6 月開催を予定（東京、名古屋、大阪地区開催）
- JAPRS 技術認定試験
 - 7 月 2 日（日） サウンドレコーディング技術認定試験
 - 9 月 10 日（日） Pro Tools 技術認定試験

レコーディングスタジオやエンジニアの仕事、そしてその業界で働くということの現実について、参加者皆により具体的に伝わることを目指して研修会を開催しましたが、多くの学生がこの業界に興味を持つきっかけとなり、そしてこれからの学校生活の中で何を学ぶべきかのヒントを得ていただけたなら幸いです。

ご協力いただいた講師の皆様、エンジニアの方々、そして発信会場としてスタジオをご提供いただきましたビクタースタジオ様に心より御礼申し上げます。

第28回日本プロ音楽録音賞 2022 の開催と授賞式レポート

「日本プロ音楽録音賞」は、平成5年に当協会が制定した「JAPRS 録音賞」を出発点とし、音楽制作、録音に対する認識を高め、音楽産業の更なる質の向上、録音技術者の地位の確立などを目的として、平成6年より実施されているものです。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響は今年も続いておりましたが、引き続き感染症に対する安全対策を考慮しながら運営を進めることを確認し、第28回の日本プロ音楽録音賞 2022 の開催を決定いたしました。

今回第28回目の実施にあたり、一般社団法人日本音楽スタジオ協会および一般社団法人日本オーディオ協会、特定非営利活動法人日本レコーディングエンジニア協会、一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人演奏家権利処理合同機構 MPN の5団体が主催し、経済産業省の後援および日本放送協会、一般社団法人日本民間放送連盟、株式会社ステレオサウンドの協賛、サウンド&レコーディング・マガジン、CDジャーナル、ステレオサウンド、プロサウンド、レコード芸術、オーディオアクセサリ、アナログ、ステレオの賛助、並びにNPO法人ミュージックソムリエ協会、(株)ソニー・ミュージックソリューションズ／mora／ソニー・ミュージックスタジオ、Xandrie Japan (株)／e-onkyo music、オトトイ (株)／OTOTOY、(株)サウンド・シティ、(株)パナソニック、(株)ミキサーズラボ／ワーナーミュージック・マスタリング、(株)JVC ケンウッド・ビクターエンタテインメント／ビクタースタジオ、オタリテック (株)、東放学園音響専門学校、日本コロムビア (株)、(株)キング関口台スタジオ、東洋化成 (株)、(株)JVC ケンウッド・クリエイティブメディアの協力により「第28回日本プロ音楽録音賞」を実施いたしました。



内沼運営委員長

なお、今年度は作品審査にあたり、手指の消毒やマスク着用は元より、審査委員および審査に関わるスタッフに対し毎回の抗原検査を実施いたしました。

そして、令和4年12月6日(火)の「音の日2022」式典の一環として、三年振りとなる一堂に会しての授賞式を KANDA SQUARE HALL に於いて開催され、はじめに内沼名誉会長が運営委員長として開会の辞を述べられ、続いて本賞に対し後援を得ている経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長補佐 梅澤 隼氏が来賓代表として挨拶された後、ベストパフォーマー賞、各部門の優秀・最優秀作品発表および受賞者の表彰が行われました。

応募作品の分類については以下の通りとし、審査は以下の5部門、ベストパフォーマー賞を対象に行われ、全135作品の応募から Best Sound 部門「クラシック、ジャズ、フュージョン」：2作品、Best Sound 部門「ポップス、歌謡曲」：2作品、Best Sound 部門「ポップス、歌謡曲～35歳以下の部～」：2作品、Super Master Sound 部門：2作品、Immersive 部門：2作品、アナログディスク部門：1作品、放送部門「2ch ステレオ」：2作品、放送部門「マルチch サラウンド」：2作品がそれぞれ優秀作品としてノミネートされ、その中から各部門1作品が最優秀作品として選定され、更にベストパ



第28回日本プロ音楽録音賞ポスター



経済産業省商務情報政策局
コンテンツ産業課
課長補佐 梅澤 隼氏

フォーマー賞 1 作品が選ばれました。

BestSound 部門：CD、DVD、BD & ノンパッケージ（PCM 96kHz 以下、DSD 2.8MHz 以下）
クラシック、ジャズ、フュージョン／応募総数 36 作品
ポップス、歌謡曲／応募総数 37 作品
Super Master Sound 部門：ノンパッケージ作品（PCM 176.4kHz 以上、DSD 5.6MHz 以上）
／応募総数：12 作品
Immersive 部門：サラウンド作品全般／応募総数 18 作品
アナログディスク部門：ジャンル問わず／応募総数 8 作品
放送部門：2ch ステレオ／応募総数 16 作品
（ラジオ番組：AM、FM、衛星放送）（有線放送）
（テレビ番組：地上波、衛星放送）
マルチ ch サラウンド／応募総数 8 作品
（テレビ番組：地上波、衛星放送）
ベストパフォーマー賞

今回は、各部門の最優秀作品、優秀作品を紹介するとともに、受賞された代表エンジニアの方々およびベストパフォーマー賞のアーティストに受賞の感想・コメントをいただきましたので、46 頁以降に掲載させていただきます。



第 28 回日本プロ音楽録音賞 2022 授賞式次第

一、主催者代表挨拶

第 28 回日本プロ音楽録音賞 運営委員長

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

名誉会長 内沼 映二

二、ご来賓ご挨拶

経済産業省 商務情報政策局

コンテンツ産業課

課長補佐 梅澤 隼様

三、ベストパフォーマー賞の発表及び表彰並びに審査員講評

一般社団法人演奏家権利処理合同機構MPN

副理事長 松武 秀樹

理事長 椎名 和夫

四、最優秀作品・優秀作品の発表及び表彰並びに審査員講評

Best Sound 部門 クラシック、ジャズ、フュージョン

一般社団法人日本オーディオ協会

会長 小川 理子

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

会長 高田 英男

Best Sound 部門 ポップス、歌謡曲

一般社団法人日本レコード協会

理事 須貝あゆみ

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

常任理事 三浦 瑞生

Best Sound 部門 ポップス、歌謡 ～ 35 歳以下の部～

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

名誉会長 内沼 映二

Super Master Sound 部門

一般社団法人日本オーディオ協会

専務理事 末永 信一

特定非営利活動法人日本レコーディングエンジニア協会

理事長 吉田 保

Immersive 部門

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

名誉会長 内沼 映二

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

理事 奥原 秀明

アナログディスク部門

一般社団法人日本レコード協会

理事 須貝あゆみ

一般社団法人日本音楽スタジオ協会

副会長 高橋 邦明

五、最優秀作品・優秀作品の発表及び表彰並びに審査員講評

放送部門 2ch ステレオ

日本放送協会 放送技術局

制作技術センター専任局長（センター長） 溝渕 俊憲

放送部門 マルチ ch サラウンド

日本放送協会 放送技術局

制作技術センター専任局長（センター長） 溝渕 俊憲

株式会社 dream window

代表 深田 晃

以上

第 28 回 日本プロ音楽録音賞 2022 受賞エンジニア & 作品紹介

Best Sound 部門 「クラシック、ジャズ、フュージョン」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「PIAZZOLLA」より「鯨」宮田 大

発売元：日本コロムビア株式会社 フォーマット：96kHz/24bit 2ch

配信元：e-onkyo music、mora、OTOTOY

☆ミキシング・エンジニア：塩澤 利安 (日本コロムビア株式会社)

＜受賞のことば＞

この度は名誉ある賞に選定して頂き大変光栄に思います。常に多くの目標を持って様々なレコーディングに臨んでいますが、「日本プロ音楽録音賞受賞」も私の目標の中の一つです。目標の一つ達成出来たことに心から喜びを感じております。



今回受賞した作品は、2009 年、ロストロポーヴィチ国際チェロコンクールにおいて、日本人として初めて優勝され、これまでに参加した全てのコンクールで優勝を果たし、その圧倒的な演奏は、作曲家や共演者からの支持が厚く、世界的指揮者・小澤征爾にも絶賛され、日本を代表するチェリストとして国際的な活動を繰り広げている宮田大さんのアルバム作品からの 1 曲です。

録音は都内レコーディングスタジオを使用し、同一フロアで行いました。スタジオの空間を活かし、一体感を強調したサウンドが生まれたと思います。使用したマイクロフォンは DPA 社の物を中心に使用したのも特徴的なサウンドの一つかもしれません。

この作品に於いてどんな感動を引き出すことができるか、直感的な印象も大切にしながら最後の仕上げまでより良いサウンドを目指して努力をしました。何かを感じ取って頂ける作品となったのではないのでしょうか。

最後になりますが、素晴らしい演奏を創り上げた皆様、制作に携わった全ての方々に心から感謝いたします。ありがとうございました。

○マスタリング・エンジニア：佐藤 洋 (日本コロムビア株式会社)

[優秀賞]

●作品「『MARLENE' S SONG BOOK』～ MEMORIES FOR TOMORROW ～」
(UICZ-9218) より

「(THEY LONG TO BE) CLOSE TO YOU」 Marlene

発売元：ユニバーサル ミュージック合同会社 CD

☆ミキシング & マスタリング・エンジニア

：木村 正和 (株式会社インアンドアウト)



<受賞のことば>

この度は第28回日本プロ音楽録音賞優秀賞に私がミックスとマスタリングを担当させて頂いたマリーンの「(THEY LONG TO BE) CLOSE TO YOU」を選んで頂き、誠にありがとうございます。

また、今回のアルバムに私を起用して下さったプロデューサーの吉田次郎さんとマリーンさんにも、この場をお借りして御礼申し上げます。

アコースティック楽器の多い今回の様な楽曲を良いミックスに仕上げる為には、録り音が良い事が必須条件となりますが、その為には取りも直さず、ミュージシャンの出す出音（でとお）が良くなければ、われわれエンジニアがいくら良いマイクを立てても、良い音にはなりません。

その意味でも、今回の楽曲に参加されているミュージシャン（Gt&Ba：吉田次郎、Apf：秋田慎治、Dr：川口千里、Cho：マーロン・サンダース）の紡ぎ出す音は極上で、マイクを立ててフェーダーを上げれば、すでに完成された音になっていました。こうなると私の仕事は殆ど無く、多少のバランスを取る事と色付けをする程度でミックスは完成です。もちろん、その極上の音を最高の状態でパッケージする技術と、2MIXに落とし込む技術は長年の経験が生きてくるのですが、今回はその部分が評価されたのかと認識しています。

また、昨年の第27回では私がプロデュースしている川口千里がベストパフォーマー賞に選ばれ、今年は私の手がけた作品が優秀賞を受賞という事で、今後もこの賞に恥じぬ様、精進していきたいと思います。

Best Sound 部門 「ポップス、歌謡曲」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品 配信シングル「Baby I love you so」 清水 翔太

発売元：株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ フォーマット：44.1kHz/16bit 2ch

配信元：e-onkyo music, mora, OTOTOY 他

☆マスタリング・エンジニア：酒井 秀和

(株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ)

<受賞のことば>

この度は、第28回日本プロ音楽録音賞、Best Sound 部門「ポップス、歌謡曲」部門にて最優秀賞にご選定いただき、誠にありがとうございます。授賞式では審査委員の三浦様から過分のお褒めの言葉をいただきまして、大変恐縮に存じます。



今回担当した受賞曲「Baby I love you so」はシンプルな構成ながら、力強いリズムを主体に表情豊かなヴォーカル、開放感あるサウンドスケープを持つ楽曲です。それぞれの音は絶妙な距離感で躍動し、有機的で一体感あるグルーブを作り出しています。

曲が展開していくごとに高揚感が増していくミックスバランスは素晴らしく、厚みのある各音は呼応しながらしっかりと組み上げられています。

マスタリングではこの楽曲が持つ本格的な音楽観を、いかに魅力的に伝えるかを念頭に作業しました。ヴォーカルとリズムの動き、質感に留意しながら、細かな音のニュアンス

までも見えるようにアプローチしています。

近年はCD以外のプラットフォームも増え、マスタリングに対する解釈も多様化していると感じます。どんな環境下で聴いても音楽の素晴らしさを伝えられる音作りを目指して、これからも日々精進していきたいと思います。

清水翔太さんの作品は2008年のデビュー作品からミックスエンジニアの金子実靖さんと長年、数々の作品を担当してまいりました。今回このような栄誉ある賞を頂き、金子さんをはじめ、これまで関わられた多くの方々に厚く御礼申し上げます。

○ミキシング・エンジニア：金子 実靖（GIALLO PORTA）

[優秀賞]

●作品「[SOFTLY] (WPCL-13361) より
「LOVE' S ON FIRE」 山下 達郎

発売元：ワーナーミュージック・ジャパン CD

☆ミキシング・エンジニア：橋本 茂昭
(株式会社スマイル音楽出版)



<受賞のことば>

この度は、最前線に立っている方々に審査していただき、大先輩の方々に名誉ある賞をいただけて本当に光栄です。

今回の受賞は手伝って頂いたスタッフのお力添えがあったからこそであり大変感謝しています。

私はシンセサイザープログラマーを仕事としていますが東京に出てきた時はレコーディングエンジニア志望でした。

昔からレコーディングエンジニアをやりたい気持ちもありましたが一度に二つの仕事をやるのは不可能だと思っていましたが今回山下達郎さんから「エンジニアをやってみないか」の言葉で奮起してこの作品にエンジニアとしても関わる事になり長年の夢を叶えて頂いた達郎さんには大変感謝しております。

この作品で気を配った点は何より歌を大切に、そして曲の流れを歌詞の世界観に沿うようにしたことでした。

しかしこの作品を作るにあたりプレッシャーとの戦いでした、吉田保さんをはじめ先輩エンジニア方が作り上げてきた山下達郎サウンドのクオリティーに追いつく為に試行錯誤の毎日で、躓きそうになったときはシンセサイザープログラマーの際見てきた多くのエンジニアの方々の仕事を思い出し今回のアルバムの製作で先輩方のノウハウを参考にさせて頂きました。

今後も今回頂いた日本プロ音楽録音賞を再び頂けるよう精進して頑張ります。

ありがとうございました。

○マスタリング・エンジニア：菊地 功（株式会社ミキサーズラボ

ワーナーミュージック・マスタリング)

○アシスタント・エンジニア：林 嘉史（株式会社プラネット・キングダム）

～ 35 歳以下の部～ [優秀賞]

●作品 配信シングル「ARROW」 the chef cooks me

発売元：only in dreams フォーマット：96kHz/24bit 2ch

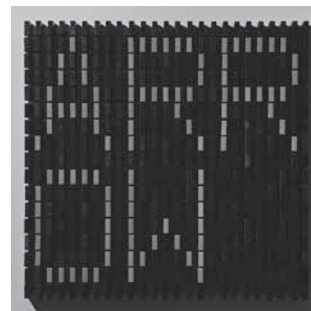
配信元：mora、OTOTOY、Apple Music、Spotify

☆ミキシング・エンジニア：中村 涼真（フリーランス）

<受賞のことば>

この度は、私が目標にしていたプロ録の優秀賞を頂き、誠に光栄に思います。

この道に足を踏み込んだ当初は仕事がうまく進められず、師匠やクライアント様に多大な迷惑をかけておりましたが、皆様の丁寧なご指導により優秀賞を受賞することができました。



5年前、私はオーディオ協会が開催する、学生の録音コンテストで最優秀賞を頂きました。その催しの隣でプロ音楽録音賞の授賞式が行われており、いつかプロになって音の日の式典に出たいと強く思っていました。今でもその時授賞式で聴いた、エンジニア ニラジさんの素晴らしいミックスが頭に残っています。

ARROW は新しいポップスのサウンドを目指そうと切磋琢磨していたコンポーザーの下村さんとの努力の結晶です。「ありのままでいることさえ難しい時代になったね」という一文から始まるこの歌詞は、2022 年のネット社会を表す言葉だと思いました。インターネットが発達して音楽がエコノミックに消費される中、大切に音楽を作ることの尊さをこの楽曲で再確認しました。

私はこれからも音楽業界に希望が溢れるように腕を磨いていきたいです。エンジニアリングはアーティストの心の近くで行うものなので、調和をもって音楽を作る、そんなレコーディングエンジニアを目指していきたいです。

～ 35 歳以下の部～ [優秀賞]

●作品「One Day EP」より「One Day」 ZILLION

発売元：株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ

フォーマット：48kHz/24bit 2ch

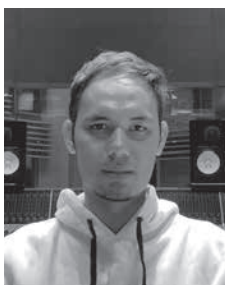
配信元：e-onkyo music、mora 他

☆ミキシング・エンジニア：原田 しずお
(株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ)

<受賞のことば>

この度は名誉ある賞をいただき、心から光栄に思います。

チームみんなで頑張って作り上げた楽曲がこのように評価していただいたことは、大変嬉しくまた今後のエンジニア人生での大きな励みになります。



この「ZILLION」というグループはまだ結成間もないですが、男女混合で若さ溢れる

パワーに満ちたグループだと思っています。他の楽曲も多ジャンルにわたってグループの新たな可能性を探りながら、より良い楽曲を求めて毎回楽曲づくりに励んでいます。この楽曲もどうか少しでも多くの人に届けばいいなと、もがきながらミックスした1曲で、今回の受賞を機により多くの方にこの楽曲が届いてくれたら幸いです。

まだまだエンジニアとしても未熟で、今回の受賞もこれからの長い道のりの一つの通過点だと感じております。日々世の中に生み出される作品を聴いては自分の実力不足を感じながらも、より高い目標を設定できる環境に身を置けていることには感謝しています。

今後もより良い作品、より良い音を求めて、日々邁進していきたいと思えます。

Super Master Sound 部門 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「THE REST OF YOUR LIFE」より

「Save the Last Dance for Me (Cover)」 情家 みえ

発売元：mdk music Japan

フォーマット：192kHz/24bit 2ch

配信元：e-onkyo music、mora、OTOTOY



☆ミキシング&マスタリング・エンジニア

：長江 和哉 (名古屋芸術大学)

<受賞のことば>

この度、Super Master Sound 部門で最優秀賞をいただくこととなりました。しかし、この賞は、私が頂戴するというよりは、Vocal 情家みえ氏、Piano 後藤浩二氏、Bass 本川悠平氏、制作の福谷円氏、調律の三ヶ田美智子氏、そしてアシスタントの高橋未那美氏、そして、サポートしてくださったみなさんとの一期一会の「チーム」全員で頂くべき賞であると感じています。

2014年に録音させて頂いた情家みえ氏のファーストアルバムは、スタジオで収録しましたが、今作については、情家みえ氏のヴォーカルに対して、後藤浩二氏のピアノと本川悠平氏のベースが空間的な印象を持ちながら「包み込むようなサウンド」で表現したいと考え、ホールで録音することを提案しました。

そのホールは、長年、後藤浩二氏と懇意にされている調律師の三ヶ田美智子氏に、後藤さんの演奏にふさわしい音色を持ったピアノと空間がどこにあるかを相談するところから始め、三ヶ田氏のアドバイスのにより名古屋市守山文化小劇場で行うこととなりました。一方でヴォーカルは、スタジオで録音しているような、クリアで深い印象にしたいと考え、自作の木製ブースをホールのステージに持ち込み、CUE Box システムを構築し録音しました。

今回、このような録音手法を用いましたが、何より、ミュージシャンのみなさんの「素晴らしい演奏」と、「チームのサポート」がなければ、この作品は誕生しなかったと思います。このような録音の機会をいただきまして、改めまして感謝申し上げます。

○アシスタント・エンジニア：高橋 未那美 (有限会社デジコム)

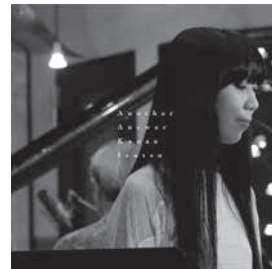
[優秀賞]

●作品「Another Answer」より「Sing Sing Sing」 井筒 香奈江

発売元：JellyfishLB DSD11.2MHz 2ch

配信元：e-onkyo music、mora、OTOTOY

☆ミキシング・エンジニア：高田 英男
(株式会社ミキサーズラボ)



<受賞のことば>

第28回日本プロ音楽録音賞 Super Master Sound 部門にて優秀賞を頂き、心より感謝申し上げます。「Another Answer」のアルバムコンセプトは、デジタル技術の進化により、誰もが音楽制作環境を持てる今、プロフェッショナルがスタジオに集まりアーティストの思いを如何にサウンドとして表現出来るか、それぞれが持つ感性の世界の音楽制作へ向けた挑戦でした。

受賞した楽曲ですが、井筒さんからライブ的な雰囲気録音制作をしたいとの話を頂き、出来るだけスタジオメインエリアに集まり、同時録音した作品です。

マイクへの拘りとしては、TOMのメインマイクに三研 CUX-100K（単一指向性）を打面から少し離して響きの深さを表現、更にヴォーカルマイクとしてノイマン KMS-105（ライブ用、超指向性マイク）を使いクリアなボーカルサウンドを目指しました。

Take-1 からノリノリの演奏で、録音現場を楽しんでいる雰囲気の中で録音が進みました。

ハイレゾマスター制作では、キング関口台スタジオのマスタリングエンジニア／辻裕行さんに、音の深みを感じる DSD11.2MHz ファイルを制作して頂いたこと、感謝申し上げます。

井筒香奈江の音楽制作に対する Another Answer を感じて頂けると、有難いです。

○マスタリング・エンジニア：辻 裕行（株式会社キング関口台スタジオ）

Immersive 部門（写真は☆印の代表エンジニア）

[最優秀賞]

■作品「Jasmine」より「Jasmine」 Kenta Dedachi

発売元：株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ

配信元：Apple Music Dolby Atmos

☆ミキシング・エンジニア：古賀 健一（Xylomania Studio LLC）

<受賞のことば>

まず最初に2年連続で、Immersive 部門を受賞出来たことを嬉しく思います。

オファーを頂いた時、事務所やディレクター、プロデューサーの KOSEN さんに「Dolby Atmos で Mix することを想定して、今出来る最高の録音をして欲しい」と言ってもらえたのが、何より記憶に残っています。



チームの想いに、今回、最優秀賞という形で恩返しできたことに、少しホッとしています。

この曲は、映画「20歳のソウル」の主題歌で、ステレオに限らず、映画館の5.1ch・Dolby Atmos・360RAでの公開が最初の時点で決まっていました。

基本となる録音はDr・Ba・Gt・Pf・Stringsということで、天井高もあり、ハイトの情報を録るために3点吊りのマイクが自由に動かせる、VictorのStudio 401で行われ、弦の編成も基本は4422ですが、Atmosはスピーカーが沢山あり低域の厚みが欲しかったので、4444にしてもらいました。

またミキシング作業もステレオの世界に先に閉じ込めるのではなく、Kenta Dedachiの素敵な声の空間を生かすためにも、Atmosと5.1chを先に取り掛かったのも印象的です。

このような細かいところまでサウンドファーストでご協力いただいたことにとっても感謝しています。

最後に、素敵なメロディーを遺してくれた浅野大義さんに深く感謝いたします。

○セカンド・エンジニア：眞鍋 広

(株式会社JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント)

[優秀賞]

●作品「My Heartbeat」より「ずっと、、、」 遥海

発売元：株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ

配信元：Amazon Music Unlimited



☆レコーディング&ミキシング・エンジニア：

奥田 裕亮 (株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ)

<受賞のことば>

第28回日本プロ音楽録音賞「Immersive部門」の優秀賞に選定して頂き大変光栄に思います。

アーティストの遥海さんをはじめ、レーベル制作担当の分校さん、小川さん、田口さんには多大なご尽力を頂き、私の所属先であるSony Music Studios Tokyoのスタッフにも大変お世話になりました。心より感謝させて頂くとともに重ねて厚く御礼申し上げます。

360RAという未知のフォーマットの制作に着手した当時は、従来の2chから比較すると表現できるフィールドが大幅に拡大され、アーティストやプロデューサーの意向も多種に渡るようになりました。そこで『如何にオーダーに答えて作品を具現化しリスナーに届ける事が出来るか?』と難しさを痛感した時期もあり、『どのようにしたら、どう聞こえるか?』『こんな聞かせ方をしたい場合は、どうすべきなのか?』など試行錯誤の連続でした。

その中で今回受賞させて頂いた作品は、楽曲の性質や特徴を捉え360RAの持つ新しい可能性を用い、この楽曲の持つ表現力を高められた一曲に仕上げる事が出来ました。

シンプルなアレンジながらも躍動感が出るように各楽器の配置を意識し、アクセントとして頭上から足もとに流れるオブジェクトを展開しました。またMain VocalやBass等のトラックは帯域ごとにオブジェクトを切り分けて処理し、空間を広く使用することにより、同楽曲の2chとは違った表現が体験して頂けると思います。

イマーシブというまだまだ可能性がある新しいフォーマットの中で、エンジニアとして一音楽業界人としてさらに高みを目指し、より良い作品を世に送り出すことの出来るよう尽力していきたいと思います。

改めましてこの度は誠にありがとうございました。

○アシスタント・エンジニア：瀧野 悠仁
(株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ)

[スタジオ賞]

■作品「Jasmine」より「Jasmine」 Kenta Dedachi

発売元：株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ

配信元：Apple Music Dolby Atmos

受賞スタジオ：Xylomania Studio



アナログディスク部門 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「Billie」(AMCE-004) より「You've changed」 MAYA

発売元：株式会社ディスクユニオン 30cm 33 1/3 回転

☆カッティング・エンジニア：手塚 和巳 (東洋化成株式会社)

<受賞のことば>

日本プロ音楽録音賞 アナログディスク部門 最優秀賞に選定され大変嬉しく思います。

選定された作品は、一年近く前に作業（カッティング）しました。私は、カッティングにあたってはマスター音源になるべく忠実にアルバムの主張を壊さぬよう心掛けてカッティングを行っています。

「You've changed」MAYA についても同様な思いでカッティングを行いました。

最優秀賞に選定され心から嬉しく思っています。

これからもまたこの賞に選定されるようにカッティングを行っていききたいと思います。



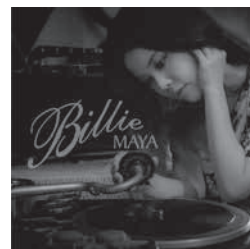
○ミキシング・エンジニア：松下 真也 (PICCOLO AUDIO WORKS)

[カッティングスタジオ賞]

■作品「Billie」(AMCE-004) より「You've changed」 MAYA

発売元：株式会社ディスクユニオン 30cm 33 1/3 回転

受賞カッティングスタジオ：東洋化成株式会社



放送部門 「2ch ステレオ」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「特集ドラマ / アイドル」より「ようこそ新宿」

古川 琴音 山崎 育三郎 愛希 れいか 宮川 彬良

日本放送協会 HDTV stereo 2022年8月11日放送

☆ミキシング・エンジニア：野口 康史 (日本放送協会)

<受賞のことば>

この度はこのような賞を頂き大変光栄に思っております。

このドラマは、ウクライナ情勢による世界の平和秩序が不安定な昨今と重なる『戦争』をテーマに描いた作品であり、エントリーした「ようこそ新宿」は主人公が番組終盤で戦火に散った仲間達と歌い踊る夢、幻のステージショーで、華やかな演出映像に相反する戦争の虚しさを表現したシーンでした。当時のリアル感を出す為のアプローチを制作や音楽監督の宮川彬良氏と検討し、このシーンの歌唱とバンド演奏の録音は、NHKのレコーディングスタジオを飛び出して緑山スタジオのドラマセット内で芝居と同時に行いました。時代背景を考慮して、歌唱者は超小型のイヤピースを装着、PAスピーカーや演奏者へのフォールドバックスピーカーなどの拡声装置はほぼ使用せず、まさに戦時中の劇場空間を再現した現場での録音は、鳥肌が立ち、音楽の力を改めて実感しました。

トラックダウンでは、各マイクの音のかぶりを最大限に活かし、同期クリックなしの刹那的な演奏をそのまま具現化するミクシングを目指しました。エンジニアとして原点回帰した瞬間でした。最後に、今回の作品は、ドラマチームとのコラボによって音楽と芝居、映像を互いに引き立てる相乗効果が生まれたTVだからこそ成しえる総合芸術だったと思います。関わった全ての皆様に感謝申し上げます。ありがとうございました。



○セカンド・エンジニア：森山 芳晴 (株式会社 SCI)

○セカンド・エンジニア：吉野 桂太 (日本放送協会)

[優秀賞]

■作品「シブヤノオト Presents Vaundy リクエスト LIVE」より「東京フラッシュ」
Vaundy

日本放送協会 HDTV stereo 2022年3月19日放送

☆ミキシング・エンジニア：川付 明範 (日本放送協会)

<受賞のことば>

この度はこのような賞を受賞することができ大変うれしく思います。

約6年にわたって放送されてきた「シブヤノオト」の最終回生放送。出



演は若者を中心に絶大な人気を誇り、音楽だけでなくデザインや映像をディレクション、セルフプロデュースするマルチアーティスト「Vaundy」。事前に募集した視聴者リクエストから一夜限りのセットリストを作成し、司会者も一切立てず、番組尺のほとんどを楽曲に費やしたライブ形式で放送しています。

放送当日は Vaundy のインスタライブから直接 NHK の生放送番組視聴につなげたり、Twitter のコメントを紹介するなど SNS と連動した演出にも挑戦しています。

番組は、Vaundy の部屋を模したセットからドラマ仕立てで始まり、楽曲が時系列を遡って紹介される流れの中で最初にリリースされた「東京フラッシュ」が生演奏で始まったり、ダンサーが入ったり、生火を使用した特効を使用したり、チップ降らしがあったりと「シブヤノオト」最終回にふさわしい華やかな放送となっています。そのような多彩な演出に負けないような音作りを心掛けました。

今後も、引き続き視聴者に魅力的な番組を届けられるように研鑽を積んでいきたいと思っています。

- セカンド・エンジニア：伊藤 文王（日本放送協会）
○フロア・チーフ：中島 勇太（株式会社ネオテック）

放送部門 「マルチch サラウンド」（写真は☆印の代表エンジニア）

[最優秀賞]

■作品「クラシック音楽館／本土復帰 50 年 N 響 in 沖縄」より
「池辺晋一郎作曲 「琉球幻想」」

日本放送協会 HDTV 5.0ch 2022 年 6 月 19 日放送

☆ミキシング・エンジニア
：植松 俊子（日本放送協会）

<受賞のことば>

この度は、このような賞を頂き、誠にありがとうございました。関係各所に感謝申し上げます。



今回の応募曲「琉球幻想」は、1993 年に行われた N 響沖縄公演の為に作曲された、特別な曲です。早くからアンコール曲に決定し、イタリアの港町ジェノバ出身のマエストロが、沖縄音楽についても勉強して臨んだとのお話でした。コロナの影響もある中、沖縄県の本土復帰 50 年を機に行われたこの公演に対する N 響の皆さんの熱意は、収録を担当した我々にも充分伝わってきました。それに応えるべく、その熱演を余すことなく録音しようと試みました。会場の沖縄コンベンションセンターは宜野湾にあり、海に隣接した沖縄らしさ全開の施設です。劇場は、客席左右の壁がガラス張りでカーテンが引いてあり、コンサートホールとしては残響が短めで、吊マイク回線も少ない等、オーケストラ録音にはやや厳しい状況でした。メインマイクを中心に、出来るだけオケの自然なバランスをそのままに、5.0 で収録しました。NHK では、クラシックのライブ録音は、オペラを除いては基本的にダイレクトミックスで仕上げます。今回も、この曲については、現場で収録した音に後から手を加えてはいません。(株) エキスプレスの音声継車（卓は CALREC 製 ARTEMIS）は環境も良く、ストレスなくミックスに集中できました。アンコールでリラックスした様子の N 響&マ

エストロの名演奏と、満席のお客様の温かい雰囲気がうまく伝わっていただきたいと思います。

- セカンド・エンジニア：ヨハン・一郎・ベーマー（日本放送協会）
○アシスタント・エンジニア：川田 昌彦（株式会社エキスプレス）

〔優秀賞〕

- 作品「オーケストラ・アンサンブル金沢 / 岩城宏之メモリアルコンサート」より
「ハイドン 交響曲第 100 番「軍隊」第 2 楽章」
指揮：秋山 和慶 演奏：オーケストラ・アンサンブル金沢

北陸朝日放送株式会社 HDTV 5.1ch 2021 年 9 月 28 日放送

☆ミキシング・エンジニア：山崎 克哉（株式会社放送技術社 北陸事業部）

＜受賞のことば＞

第 28 回日本プロ音楽録音賞優秀賞に選定いただき、大変光栄です。審査員の皆様、関係者の方々に厚く御礼申し上げます。

今回応募した「ハイドン・交響曲第 100 番【軍隊】第 2 楽章」は、当時欧州で流行していた「トルコ風」をモチーフにしたエキゾチックな調べと軽快な響きが特徴の楽曲です。

クラシック音楽専用のホールとして設計された石川県立音楽堂コンサートホールの豊かな響きを存分に生かすため、メインマイクを含め 9 本の無指向性マイクをホール内に吊りました。特にアンビエンスには気を使い、4 本のマイクを割り当てホールの「響き」を狙いました。定位付け用途のスポットマイクも加え、この楽曲のストロングポイントでもある打楽器のダイナミクスと弦楽器、木管楽器のバランスに留意して収録を行いました。

ポストプロでは、過度なコンプレッションはせずできる限りフェーダーの操作でライブ感を損なわないようダイナミクスのコントロールをし、この楽曲の持つ清澄さとホール感をより印象付けるよう繊細に行いました。管弦楽の美しくエキゾチックな調べと軍靴の行進を感じさせる打楽器の迫力をサラウンドはもとよりダウンミックスステレオを視聴された方にも、まるでホールで音楽に包まれているかのような仕上がりになったと確信しております。

今後もより上質な音楽を視聴者の皆様にお届けできるよう技術の研鑽に努めてまいります。

- セカンド・エンジニア：山中 康男（株式会社アイネックス）
○セカンド・エンジニア：山下 耕司（北陸朝日放送株式会社）



ベストパフォーマー賞

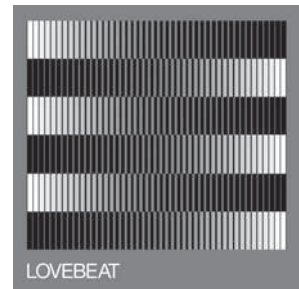
■作品「LOVEBEAT 2021 Optimized Re-Master 360 Reality Audio」より
「LOVEBEAT」

発売元：ソニー・ミュージックレーベルズ 360 Reality Audio

アーティスト：砂原良徳

＜受賞のことば＞

8歳の頃に初めてカセットを用いて録音することを経験して以来良い音を求める欲求が強く、音楽製作やDJ活動をしていくなかで、知らず識らずのうちにエンジニアの領域に迷い込んでいました。最近ではミキシング作業やマスタリング作業の依頼も増え、今回は立体音響フォーマットでの作品リリースの機会に恵まれました。



360 Reality Audio は生まれて間もない技術であり、ノウハウの蓄積も浅く独力でミキシングを行う事に不安はありましたが、ソニーの素晴らしい技術者の支援を得て何とか納得のいく形に仕上げる事が出来ました。

360 Reality Audio 版 LOVEBEAT がこのような賞をいただいた事をとても嬉しく思っております。今後も自分が考える良い音に対する追求を続けていく所存であります。

審査委員会

総合審査委員長 内沼 映二 副審査委員長 高田 英男、高橋 邦明

Best Sound 部門、Super Master Sound 部門、Immersive 部門、アナログディスク部門（一部代表者により審査）

審査委員：内沼 映二、岡部 潔、奥原 秀明、川澄 伸一、
椎名 和夫、末永 信一、高田 英男、高橋 邦明、
内藤 哲也、増田 晋、松武 秀樹、三浦 瑞生、
吉田 保、脇田 貞二、渡辺 昭人

放送部門

審査委員：深田 晃、今村 公威、亀川 徹、芝本 孝幸、
高橋 正勝、中島 博和、松永 英一

（以上 50 音順）

今回の顕彰内容については、各部門の最優秀作品と優秀作品の制作に携わったミキシング・エンジニア、マスタリング・エンジニア及びベストパフォーマー賞のアーティストに表彰状とクリスタル製の表彰楯を贈呈し、セカンド・エンジニア、アシスタントエンジニアなど関わられたスタッフには表彰状を贈呈。

また、優秀作品の制作に大きく関わられたスタジオに「スタジオ賞」、アナログディスク部門の最優秀作品をカッティングしたスタジオに「カッティング・スタジオ賞」として、優秀なスタッフと良好な環境の提供に対して顕彰し、表彰状とクリスタル製の表彰楯が授与された。



受賞者集合写真

第28回日本プロ音楽録音賞2022 審査委員講評

< Best Sound 部門 クラシック、ジャズ、フュージョン >

< 優秀賞 >

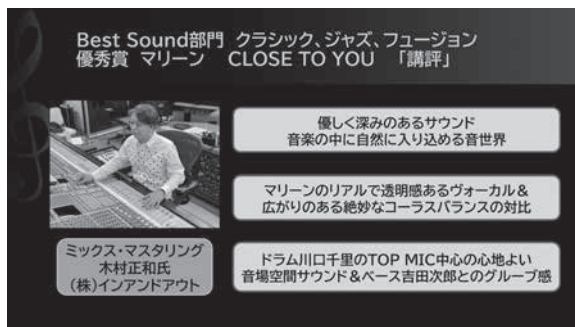
ミキシング&マスタリング・エンジニア：木村 正和
(株) インアンドアウト

受賞作品「(THEY LONG TO BE) CLOSE TO YOU」



(一社) 日本音楽スタジオ協会
会長 高田 英男

エンジニア木村正和氏の技術・感性により、楽曲の広がり・深さがサウンドとして伝わる。楽曲アレンジに対して過度なアプローチをすることが無く、素直で自然なサウンドの中に木村氏ならではの楽器バランス・音色感などにより、音創りを意識せずに音楽の世界に入り込めるサウンドは本当に素晴らしく、エンジニア力の深さが伝わる。



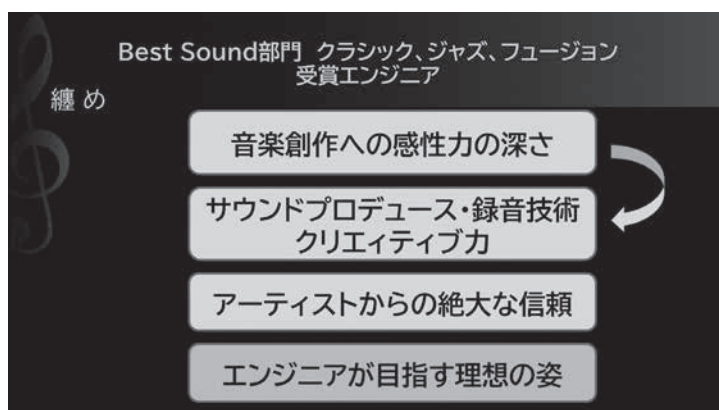
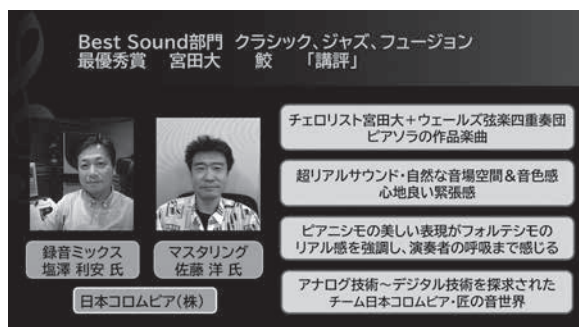
< 最優秀賞 >

ミキシング・エンジニア：塩澤 利安 日本コロムビア (株)
マスタリング・エンジニア：佐藤 洋 日本コロムビア (株)
受賞作品「鮫」



ミックス・エンジニア 塩澤 利安氏の録音技術の凄さは、日本プロ音楽録音賞の連続受賞が続いていることで証明されておりますが、今回の作品「鯨」はスタジオ録音であり、各楽器の超リアル感により、演奏者の「気」までが音として感じる作品である。

更に、マスタリング・エンジニア 佐藤 洋氏とのコンビネーションも素晴らしく、まさにチーム日本コロムビアとしての技術力の高さにより、「音楽感動」が伝わる作品である。



< Best Sound 部門 ポップス、歌謡曲 >

<最優秀賞>

作品 配信シングル

「Baby I love you so」 清水 翔太

44.1kHz/16bit 2ch

マスタリング・エンジニア : 酒井 秀和

ミキシング・エンジニア : 金子 実靖



(一社) 日本音楽スタジオ協会
常任理事 三浦 瑞生

まずは安定したベースとキックの低域の量感と、その上に乗るしっかりとしたビートのグルーブが気持ち良い曲です。リズム楽器の空気感とその上に乗る楽器達の空気感に違和感がなく一体感を感じます。定位的にもコード楽器の Wurlitzer がセンターで、ピアノやストリングス的なシンセが広がっていてそれぞれを邪魔せず共存し存在感を出しています。

特に輪郭のハッキリしたヴォーカルとコーラスワークは気持ちよく、広がりを感じさせていてメリハリのあるミックスです。

このミックスを受けてのマスターリングも、このミックスを更に伸ばすべく、上下のレンジを整え音圧をコントロールする中で、サウンドに無理なところや音楽的な歪みがなく、エッジを効かせながらも自然に仕上げていますと感じます。

例えて言うならば、全米ヒットチャートを賑わせている曲を数多く手がけている私も大好きなミックスエンジニア（MM さん）とマスターリングエンジニア（DK さん）のペアにも引けを取らない、素敵なサウンドを創られるお二人だと思います。

更なるご活躍が楽しみです。

本日は誠にありがとうございます。

<優秀賞>

作品「SOFTLY」より「LOVE' S ON FIRE」山下達郎

ミキシング・エンジニア：橋本 茂昭

マスターリング・エンジニア：菊地 功

アシスタント・エンジニア：林 嘉史

この曲のミキシング・エンジニア橋本氏は、マニピュレーターとしても巨匠で素敵な音楽を沢山手がけています。今回は達郎さんからのご指名との事で、マニピュレーターとしてだけでなくエンジニアとしても素晴らしいお仕事をしています。

イントロから刻み出すシンセが、この曲の一曲を通じての基本グルーブを作り出していますが、このシンセの音色は歌のレンジと近い事もあり、ともすると主役の歌と喧嘩してしまいがちになるのですが、この作品ではとても上手く処理され、バランスを取られ、達郎さんの声を主役に、シンセを準主役として素晴らしい形で共存しています。

他の楽器も比較的センター定位に近いものが多いのですが、ごちゃごちゃした感じがなく上手く整理されていると思います。その分左からの EG や右のパーカッション的な楽器が空間を埋めすぎる事なく、広がりを作っています。

マスターリングは菊地さんの匠の技で、とても自然にしかもバランスよく仕上げられています。

優秀賞受賞おめでとうございます。

< Best Sound 部門 ポップス、歌謡曲～ 35 歳以下の部～>

10 年前の「第 19 回日本プロ音楽録音賞」より若いエンジニアを顕彰する試みとして、当時は 30 歳以下のエンジニアを対象とした「新人賞」を顕彰してまいりましたが、30 歳以下の応募作品がなかなか少なく、名称を変えたり年齢を 35 歳以下にしたりと試行錯誤しました。昨年より考え方を改めて全応募作品の評価点で、35 歳以下の最高点の作品を「35 歳以下の部 優秀賞」として顕彰する事にしました。

今年は驚いた事に、中村 涼真さん、原田 しずおさんの作品がベスト 10 に入る評価を頂きました。私をはじめ審査員の方々も非常に良い傾向に向かっていると喜んでおります。

さて、原田さんの作品ですが、男女混合の新たな POP を感じさせる作品です。打ち込みによくありがちな平面的な音場になるところですが、ドライなボーカルながら様々なミ



(一社)日本音楽スタジオ協会
名誉会長 内沼 映二

ックス・テクニックで奥行き感と左右の広がり演出して気持ち良いボーカルサウンドを創っています。

中村さんの作品ですが、原田さんと同じく2チャンネルの空間を上手く創っています。

ボーカルと楽器の遠近感を出すには通常リバーブに頼ってしまいがちですが、中村さんはドライでありながら遠近感を感じるのにはバランス感覚なのか不思議に感じます。サビからのリズム・セクションですが、しっかりした低域のビート感は全体の土台として音像の安定感があり好感が持てます。中村さんは5年前のオーディオ協会主催の「学生の録音コンテスト」で最優秀賞をいただいたそうですが、希望が一步一步かなえられているようで他の若者の励みになればと思います。

< Super Master Sound 部門 >

< 最優秀賞 講評 >

「THE REST OF YOUR LIFE」より

「Save the Last Dance for Me」情家 みえ 192kHz / 24bit
エンジニア 長江 和哉（名古屋芸術大学）



特定非営利活動法人
日本レコーディングエンジニア協会
理事長 吉田 保

全体に自然な音作りが成功していて唄、ピアノ、ウッドベースの音色が大変良く録音されています。細かいことを言いますと、ところどころ唄よりピアノのバランス、音像が前に出してしまうのが残念で特にホール録音と言う条件、設定に於いてはこれを無視することは出来ないように思われます。この点がある上での決め事と私は思います。このような条件下でのダイナミックスを調整するのは難しいと思いますがこの辺りを注意すれば音像の作り方が素晴らしい2ch ステレオ ミックスとなるのは間違いないと思います。

ピアノの音像もやや大きいものとなっているのも残念で中音一点ハからオクターブ上まで音像がはっきりしてますが低域、高域音程がぼやけて聞こえるのも残念な気が致します。このへんも楽器録音をする上では大変重要な要素となってきますのでマイクポジション、マイク本数を考えセッティングすることを大切にしてください。ウッドベースは少し影が薄いように感じられるのは残念ですが演奏者、楽器のせいかもしれませんが超低域マスキングの影響で音程が分かり難くなっているような気が致します。使っているかもしれませんがEQでハイパスフィルター等を使用、超低域を低減したら如何でしょう。ウッドベースの参考音色は1991年に発売されたブラジルのマルチプレイヤー エグベルト・デスモンチのアルバム インファンシア楽曲、途中からのベースソロが参考になりますので機会がありましたら聞いてみてください。

全体の音量はピアノのピークを抑えることでラウドネスメーターで視ると、あと少しは上がると思います。また波形を視ることで数か所、極部的にPro Toolsで言うとクリップゲインを落とす作業をする事で全体レベルを上げるのは如何でしょう。Super Master Sound 部門での音作りに於いて細かい事を書きましたが長江様の音作りに敬意を致します。

最優秀賞、おめでとうございます。

<優秀賞 講評>

「Another Answer」より

「Sing Sing Sing」井筒 香奈江 DSD 11.2MHz 2ch

エンジニア 高田 英男（ミキサーズラボ）

このレコーディングはスタジオでの一発録音と聞いてます。

一つ一つの音をこれ程はっきり録音されていることに大変好意を感じます。スタジオ録音に於いてもこれ程クリアーに録音されていることはなかなか大変なことに感じられます。一発録音の難しさは録りながらミックスを同時に行うと言う事で、EQ はともかくリミッター、コンプレッサーを瞬時に適正に掛けないといけません。その他エコー感、楽器定位も録音スタジオ現場で決定しなくてはいけないことです。その点、この作品は短時間の内で完成させていますので現場での努力の結果が良く出ていると思います。一つ一つの音源に加工を致すのは瞬時の判断が必要になります。残念なところは唄マイク吹きがあるのとジャングルドラムの音作りが綺麗すぎるように感じられます。DSD11.2MHz 2ch 一発録音と言う特殊性を考えるとマルチトラック録音はミックス時にある程度の修正が出来るという利点がありますがこの点を考慮すれば大変優れた作品と言えるでしょう。高田様の努力の結果が出ていまして凄く好感がもてる作品です。Super Master Sound 部門として優秀な作品と思う次第です。

優秀賞、受賞おめでとうございます。

< Immersive 部門>

◆作品応募総数	18 作品	
◆再生方式	5.1ch サラウンド	2 曲
	Dolby Atmos	8 曲
	360 Reality Audio	7 曲
	Auro-3D	1 曲

<優秀賞>

アーティスト「遥海」 曲名「ずっと、、、」

ミキシング・エンジニア：奥田 裕亮

(株) ソニー・ミュージックソリューションズ

再生方式 360 Reality Audio



(一社) 日本音楽スタジオ協会
理事 奥原 秀明

MIX を担当された奥田さんは、ソニー・ミュージックスタジオに所属されており、360RA では、YOASOBI など手掛けられていらっしゃいます。

この楽曲は比較的シンプルな打ち込みのサウンドでアレンジ構成されている楽曲なので、Immersive に MIX をしていくにはかなり難しい面があったかと思います。まずソフトマリンバ系シンセ（コン、ポン）のリフから始まりますが、これが曲全体の空間を印象付けるベースとしてうまく表現されています。またメインボーカルは歌詞の内容に寄り添うよう、やや大きめの音像で前面に鮮明に表現され、それを囲むようにベースが包み込み、またコーラスも同様にバランスよくサイドから支え、各音源の大きさと帯域バランスをうまくコントロールし表現されていると思います。またキックとベースのコンビネーションも絶妙にバランスがとれており、おそらくハイト（特に低域）をうまく利用しての粘りの

ある表現をされたのではないのでしょうか。曲のイメージに寄り添った、歌を囲むような比較的小さな空間の中でワイド・ハイトをうまくコントロールされた作品でした。個人的に一つリクエストするとすれば、インターラードにおいて動きの遊びがあればメリハリという点でさらに面白かったと思います

改めて、優秀賞おめでとうございます。

<最優秀賞>

アーティスト「Kenta Dedachi」 曲名「Jasmine」

ミキシング・エンジニア 古賀 健一 Xylomania Studio LLC

再生方式 Dolby Atmos

古賀さんは、昨年度も同部門で優秀賞を受賞されており、2年連続での受賞となります。

この曲は、病により20歳の若さで亡くなった市立船橋高校吹奏楽部員だった音楽好きの青年：浅野大義さんと、吹奏楽部員の絆が生んだ実話を基にした映画「20歳のソウル」の主題歌であり、大義さんの原曲から作られたものです。

2ch、Dolby Atmos、360RA、5.1chがあらかじめ決定されていたと聞いております。

ピアノ伴奏での歌から始まりますが、まず非常にきれいな音だと感じました。低弦の表現力も鮮明な安定感のあるピアノに透明感あるやさしい健太さんのボーカルが乗り、気持ちのいいリバーブが伴い、曲のイメージをこれで印象付けています。リバーブも奥行きのあるきれいな音ですが、決して誇張されたものではなく、これは古賀さんが前回クラシックコンサートの音源で受賞されているように、アコースティックの音場をきちんと理解されてのサウンド作りを心得ていらっしゃるからだと感じました。また、サビ前まではあまり音場を広げず、そこからサビにかけて、ストリングス、ドラムが入り、曲の躍動感や力強さを加味し、広大な世界へと導いていってくれるよう、アレンジとともにワイド・ハイト・デプスをうまく調整されてのサウンド作りをされています。収録に関してもストリングスは、天井高のあるスタジオで収録し、距離感を保ちつつ低弦の量感もほしいということで、低弦の編成を増やしたと聞いています。

各音源も素直なとげのない柔らかく・きれいな音で、残響やエフェクトも決して無理をしていないので、意識しないで自然とサウンドの中に引き込まれ、また広大な空間を自然体で感じ取れる、そんな作品でした。おそらく他のフォーマットでMIXされたものを聞いても感じるものは変わらないのではないのでしょうか。ホームグラウンドであるXylomania Studioで培ってきたノウハウがこの丁寧で自然なサウンドを生んでいると思います。

改めて、最優秀賞おめでとうございます。

<アナログディスク部門>

それでは、アナログディスク部門の講評をさせていただきます。

まずは、受賞された皆さま、誠におめでとうございます。アナログディスク部門は昨年度より新設されまして、今年度は2回目となります。33 1/3回転盤7作品、45回転盤1作品の計8作品の応募がございました。昨年度は現代ならではのレコード制作プロセスが感じられる応募作品が数多くありました。一方、今年度はアナログディスク以外の他のフォーマットに最適化した音源をいかにアナログディスクへ落とし込むかという、とて



(一社)日本音楽スタジオ協会
副会長 高橋 邦明

も考慮されたレコード制作プロセスをたくさんの応募作品で感じました。

さて、最優秀作品の MAYA「Billie」(AMCE-004、発売元:株式会社ディスクユニオン)より A 面 2 曲目「You've changed」ですが、カッティング・エンジニアが東洋化成株式会社の手塚和巳さん、ミキシング・エンジニアが PICCOLO AUDIO WORKS の松下真也さんです。この作品は新譜作品であり、CD、ハイレゾ配信、LP という複数の形態で発売されました。レコーディング時よりテレフンケン M-15A の 16 トラックレコーダーを用いられ、プリアンプ、コンプレッサー等も真空管の機材を多数使用されているとのこと。その音色の暖かさ、ミッドレンジの充実感、そして豊かさは特筆すべきと感じました。また、こちらの楽曲はボーカルとピアノのデュオですが、ボーカルとピアノの奥行き、メリハリがある定位感、そのバランス、質感が絶妙で非常に立体的に音楽を感じることが出来ました。ミキシング・エンジニアの松下さんはカッティングもやられますので、アナログディスクの特性も鑑みたミキシング、またカッティング用のマスター制作をされたのではないかと思います。カッティング・エンジニアである大ベテランの手塚さんはそのように制作されたカッティング用のマスターを忠実にラッカー盤の溝に刻み込んでいると思います。審査後になりますが、応募された盤をお借りして、顕微鏡で溝を覗いてみました。そのカッティングされた溝の清廉さと美しさは見ていてとても安心感があり、またその一方で垣間見られる溝のダイナミズムにも驚かされました。これは、アナログディスクの特徴を鑑み、その特徴を活かした非常に卓越したカッティング技術であると感じました。思わず音楽に没頭してしまう素晴らしい高音質のアナログディスクサウンド作品だと思います。また、こちらの作品は 180 g 重量盤とのことですが、プレス工場の東洋化成株式会社様の技術も非常に寄与したのではないかと想像致します。

私の方からはこちらでアナログディスク部門の講評とさせていただきます。あらためまして受賞された皆さま、まことにありがとうございます。

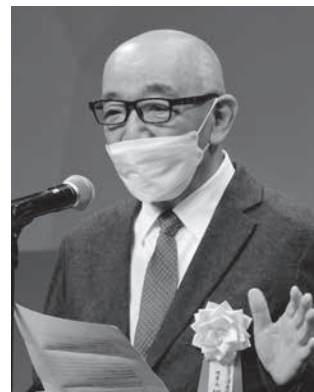
<ベストパフォーマー賞>

砂原良徳さん、ベストパフォーマー賞受賞、おめでとうございます。砂原さんは、マスタリングもされるとのこと、エンジニアにして、プログラマー、パフォーマーという、いわばカテゴリーを超えたクリエイターの在り方を体現されている方だと思いますが、そういう砂原さんにベストパフォーマー賞をお贈りすることが、とても意義深いことなのではないかと思っています。

イマーシブの特徴として、定位の自由度、あるいは多様化ということがありますが、音色の遷移を定位の遷移に合わせたりする発想などは、イマーシブというものをかなり手なずけた上でのものだと思うし、イマーシブという新たなメディアを通じて何ができるのかという選択肢のひとつを強烈に主張されていると感じました。冒頭のかかなり低すぎるカットオフフリークエンシーから始まる音などは、イマーシブならではの成立する発想ではないかと、とても感じ入った次第です。

またイマーシブではないかもしれませんが、動画としてアップされている PV を拝見しても、アニメーションとの一体感が秀逸で、目も、耳も心地よい五感を刺激する新たなメディアとしての可能性を、よく提示していただいているようにも思いました。

パフォーマーといいますと、一義的には実演に関する物理的な鍛錬を積み重ねたクリエ



(一社)演奏家権利処理合同機構 MPN
理事長 椎名 和夫

イターということにもなるのですが、その意味するところが少しずつシフトしていきつつある状態ということも、あるいは見て取れるのではないかと思います。

その意味からも、今回砂原さんにベストパフォーマー賞をお送りできることは意義深いと思いますし、これからもアッと驚くようなお仕事をたくさん見せていただきたいと、楽しみにしております。

本日は、誠にありがとうございました。

<放送部門 2ch ステレオ／マルチ ch サラウンド>

放送部門の講評をいたします。

<2ch ステレオ 優秀賞>

○作品「シブヤノオト Presents Vaundy
リクエスト LIVE」より

「東京フラッシュ」Vaundy

日本放送協会 HDTV stereo 2022 年 3 月 19 日放送

ミキシング・エンジニア：川付 明範 日本放送協会

セカンド・エンジニア：伊藤 文王 日本放送協会

フロア・チーフ：中島 勇太 株式会社ネオテック



(一社)日本音楽スタジオ協会 理事
(株)dream window
代表 深田 晃

この番組は映像と音声にこだわり、作品性を追求した創りを行っていることから過去にも録音賞を受賞しています。今回は最終回ということで演出的にも趣向を凝らした構成になっています。Dr/Bass/Gtr をメインに心地よいリズム感を感じる作品になっています。全体の音楽性、タイト感、今の時代感を上手く体现した作品になっていると感じました。

審査員からは

- ・Bass と Kick の分離が良い、全体のバランスが良い
 - ・タイトでカッコ良い
 - ・HiHat やシンバルなどの金物がもう少し聴こえても良いかもしれない
- という意見がありました。

全体としては現代という時代性とサウンドがマッチした作品だと思います。

<2ch ステレオ 最優秀賞>

○作品「特集ドラマ／アイドル」より

「ようこそ新宿」古川 琴音／山崎 育三郎／愛希 れいか／宮川 彬良

日本放送協会 HDTV stereo 2022 年 8 月 11 日放送

ミキシング・エンジニア：野口 康史 日本放送協会

セカンド・エンジニア：山芳 芳晴 株式会社 SCI

セカンド・エンジニア：吉野 圭太 日本放送協会

ドラマのセット内で芝居と音楽を生音で同時録音した作品で、収録に工夫と事前の十分なプランの構築が必要であることが映像を見ると伝わってきます。

マイクを見せない工夫や条件の中でサウンドがうまく纏まっていると思います。

そして演奏者達の力を込めた演奏が全体のサウンドの魅力である思いました。

映画のワンシーンのような古き良き Jazz Sound であると感じました。

審査員からは

- ・低域が豊かでサウンドが厚い
- ・Vo 上手く録れ、まざり具合が良い
- ・綺麗すぎるくらいよくできている
- ・トータルサウンドが素晴らしい

という意見が出ていました。

難しい録音シチュエーションですがそれを感じさせない作品になっていました。

<マルチ ch サラウンド 優秀賞>

○作品「オーケストラ・アンサンブル金沢 / 岩城宏之メモリアルコンサート」より

「ハイドン 交響曲第 100 番「軍隊」第 2 楽章」

指揮: 秋山 和慶 演奏: オーケストラ・アンサンブル金沢

北陸朝日放送株式会社 HDTV 5.1ch 2021 年 9 月 18 日放送

ミキシング・エンジニア: 山崎 克哉 株式会社放送技術社 北陸事業部

セカンド・エンジニア: 山中 康男 株式会社アイネックス

セカンド・エンジニア: 山下 耕司 北陸朝日放送株式会社

クラシック音楽専用のホールとして設計された「石川県立音楽堂コンサートホール」で収録された作品で、深い響を感じる作品になっています。ただ、響が少し重くなってしまった印象があり、マイキングの影響であるかもしれません。

このハイドンの楽曲はパーカッションが活躍し、バランスも難しい作品ですが、うまく纏まっていると思いました。

審査員からは

- ・木管の明瞭度が欲しい、L F E は不要か
- ・奥行きとホール感が良い
- ・全体のサウンドは良い、もう少し広がり欲しい
- ・音色感が良いが響きに重さを感じる

という意見がありました。

響用のマイクを 9 本用いたと資料にありましたが、サウンドが明るく抜ける位置を探し出せばよりハイドンらしい明るい響きが得られたのではないかと感じました。

オーケストラサウンドとしてはよくできた作品です。

<マルチ ch サラウンド 最優秀賞>

○作品「クラシック音楽館 / 本土復帰 50 年 N 響 in 沖縄」より

「池辺晋一郎作曲「琉球幻想」 NHK 交響楽団 指揮: ファビオ・ルイージ

日本放送協会 HDTV 5.0ch 2022 年 6 月 19 日放送

ミキシング・エンジニア: 植松 俊子 日本放送協会

セカンド・エンジニア: ヨハン・一郎・ベーマー 日本放送協会

アシスタント・エンジニア: 川田 昌彦 株式会社エクスプレス

NHK Symphony Orchestra の沖縄公演の録音で、池辺晋一郎の沖縄を感じるエキゾチックな楽曲をファビオ・ルイージが N 響から滑らかな演奏を引き出しています。

また、演奏場所も風情がり映像も魅力的でした。

オーケストラのサラウンド録音の王道ともいえるべきバランスで前後のサウンドに破綻がなく安心して聞けるバランスであると思いました。

審査員からは

- ・オーケストラらしい良いバランスで奥行き感が良い
 - ・安定感のあるサウンドで聴きやすい
 - ・ダイナミックな音作りで音楽的なバランスが良い
- という意見がありました。

全体としてN響らしい明確なサウンドが収録されていました。

○全体講評

2ch ステレオ

応募作品は各放送局それぞれ音楽番組として力の入った作品が揃っていました。

オーケストラアレンジの大規模な作品が多く、皆さんがダイナミックな音作りにチャレンジされているのが伝わってきました。また、バンド編成の作品は丁寧な音作りが行われ、タイトでクリアな作品が多いと感じました。

放送作品は映像がある故の制約もありますが、逆に映像との相乗効果で音楽の魅力が音だけより伝わる作品があると思います。今回の最優秀賞、優秀賞の作品はまさに映像があるゆえにより魅力のある作品になっていました。

マルチ ch サラウンド

マルチch サラウンド部門は、マルチチャンネルを制作するに相応しいフェスティバルやオーケストラ作品が応募されていました。

また、サラウンドの響きや包まれ感は録音するホールや環境の影響を大きく受けます。

それぞれのホールの特徴を活かしながらも欠点を最小限にする工夫が最終的には作品の全体の音響感に大きな影響を与えます。

受賞された作品は、その響きの部分がうまく処理され全体のサウンドに貢献したものだと思います。

2ch ステレオ、マルチch サラウンド共に、音声エンジニアのレベルは非常に高いところにあると思います。

今後、それぞれの作品をさらに考察していただき、さらに技術をブラッシュアップしていただくことで映像文化全体の品質が向上していくと思います。

皆さんの今後のご活躍を期待します。

「音の日2022」



2022年の「音の日」、(一社)日本オーディオ協会様創立70周年記念式典『音の日2022』が開催されました。

今回は「日本プロ音楽録音賞授賞式」もその一環として開催され、「学生の制作する音楽録音作品コンテスト表彰式」と初めて一緒の会場にて執り行われました。

当日の式典は下記の通り進行いたしました。

1. 学生の制作する音楽録音作品コンテスト表彰式
2. 日本プロ音楽録音賞授賞式
3. 音の匠 顕彰式
4. 日本オーディオ協会功労賞授与式

式典は「学生の制作する音楽録音作品コンテスト表彰式」から始まり、最優秀賞、優秀企画賞、優秀音楽作品賞、優秀録音技術賞、奨励賞を受賞された7名の表彰、そして作品の再生が行われました。

続いて、学生録音コンテストの受賞者など学生も残る同じ会場で第28回日本プロ音楽録音賞授賞式が行われ、受賞作品の紹介および表彰がされました。

次に「音の匠顕彰式」が行われ、選考されたピアニスト 反田恭平氏の表彰、そして当日会場に来られないため受賞コメント映像が届けられました。

そして、最後に「日本オーディオ協会功労賞授与式」が行われ、日本オーディオ協会の活動またオーディオ業界の発展に大きな貢献をされた内沼 映二 JAPRS 名誉会長を含む7名の方々に、日本オーディオ協会創立70周年記念 功労賞が授与され、「音の日2022」は終了いたしました。



学生の制作する音楽録音作品
コンテスト表彰式



日本プロ音楽録音賞授賞式



音の匠 顕彰式



日本オーディオ協会功労賞授与式



「音の日2022」会場 KANDA SQUARE HALL



令和5年10月から
消費税インボイス制度が始まります。

消費税
インボイス
制度

登録を予定されている事業者の方へ 登録申請はお早めに!

※制度開始時にインボイス発行事業者となるためには、原則として、令和5年3月31日までに登録申請を行う必要があります。

登録申請手続は、

かんたん・便利♪

e-Tax
をご利用ください!!



「e-Taxソフト(WEB版)」を
ご利用いただくと、質問に回答
していくことで申請が可能です。



e-Taxで申請した場合、電子データ
で登録通知の受領が可能です。



個人事業者の方はスマートフォン
からでもe-Taxで申請できます。

※e-Taxのご利用には事前にマイナンバーカードの取得が必要です。

説明会を開催中

税務署での説明会や
オンラインでの
説明会をご案内しております。

説明会ページへ



制度について詳しくお知りになりたい方は、
国税庁ホームページ(<https://www.nta.go.jp>)の
「インボイス制度特設サイト」をご覧ください。

特設サイトへ



特設サイトでは

- ① 制度の解説動画
- ② AIを活用したチャットボット
- ③ 軽減・インボイスコールセンター
などをご案内しております

会 員 動 向

1. 会員数（令和5年1月1日現在）

正会員（法人）	20 法人	準会員	1 法人
正会員（個人）	13 人		
賛助会員Ⅰ	42 法人	賛助会員Ⅱ	2 法人

2. 入会

①賛助会員Ⅰ

株式会社スタジオイクイメント

3. 法人・会員代表者および住所変更、その他

①法人正会員

○会員代表者変更

②賛助会員Ⅰ

○法人代表者・会員代表者変更

ヒビノインターサウンド株式会社

（旧）生出 修

（新）池垣 浩

○会員代表者変更

東京スクールオブミュージック専門学校渋谷

（旧）池村 雅彦

（新）北澤 和宏

○会員代表者変更

大阪スクールオブミュージック専門学校

（旧）鈴木 俊哉

（新）矢野 訓男

○会員代表者変更

経専音楽放送芸術専門学校

（旧）久本 晃三

（新）一岡 永

4. その他

○事務局長変更

一般社団法人 日本レコード協会

（旧）畑 陽一郎（専務理事）

（新）須貝 あゆみ（理事・事務局長）

○事務局移転

日本音楽著作権家連合

（新住所）〒160-0018 東京都新宿区須賀町1 サントピア四谷101

♪ 編 集 後 記 ♪

新年明けましておめでとうございます。
長引くコロナ禍で、音楽業界を取り巻く環境や状況も様変わりしたと言えるのではないのでしょうか。
そんな中、一昨年から新譜タイトル数が上向きになるなど嬉しいニュースもありました。
またイマーシブ・オーディオの販売数も着実に増えていることが予想され、業界に光がさして来
ているのを感じています。今年もこの勢いで頑張りましょう！

Ryu1.N

明けましておめでとうございます。
コロナ禍以前に戻ることが出口とは思いませんが見極めが難しいですね...

Pesonai

明けましておめでとうございます。外に出る機会も少しずつ増え、「人と会う」というだけで小さな
イベントとなり楽しみです。本年も宜しくお願い申し上げます。

mm

***** 総 務 委 員 会 *****

委 員 長 中村 隆一（ミキサーズラボ）

委 員 内藤 重利（事務局）

” 伊東 真奈美（ ” ）

【発行人】 会 長 高 田 英 男 【発 行】 2023 年（令和 5 年）1 月

【発行所】 一般社団法人 日本音楽スタジオ協会

〒169-0072 東京都新宿区大久保 2 丁目 1 番 11 号 モナーク大久保 3F

TEL. 03-3200-3650 FAX. 03-3200-3660

<https://www.japrs.or.jp> E-mail:japrs@japrs.or.jp

【編 集】 総 務 委 員 会 【印刷所】 株式会社研恒社

The logo for JAPRS (Japan Association of Professional Recording Studios) is displayed in a stylized, orange, sans-serif font. The letters are bold and slightly irregular, giving it a modern, artistic feel. The background of the entire page is white, with a large, curved, orange shape on the right side. This shape contains a pattern of concentric, slightly wavy lines, creating a sense of depth and movement, reminiscent of a vinyl record or a sound wave.

JAPRS

Japan Association of Professional Recording Studios
<https://www.japrs.or.jp> E-mail: japrs@japrs.or.jp